

172

Das
Grosse Buch
der
Kartenkunststücke

Mit einem Anhang
„Beliebte Kunststücke und Belustigungen“

von

Willy Hermann.

Zweite Auflage.



Berlin SW.
Hugo Steinhilber Verlag.
1901.

51
85V

W 172

Das grosse Buch
der
Kartenkunststücke.

100 überraschende Kartenkunststücke,
Gartenorakel
und
beliebte Kunststücke und Belustigungen
von
Willy Hermann.

Zweite Auflage.

Berlin SW. 12
Hugo Steinitz Verlag
Charlottenstraße 2.

81

851

Inhalt.

	Seite
Allgemeines	11
I. Kartentunsthüde verschiedener Art.	
1. Eine gezogene Karte unter dem Taschentuch hervorziehen	20
2. Eine gezogene Karte mit Hilfe des Gedankenlesens erraten	21
3. Eine Karte mit geschlossenen Augen zeigen und wiederfinden	22
4. Erraten, welche von den auf dem Tische liegenden Karten umgedreht worden sind	22
5. Eine gezogene Karte vermittelst der unteren wiederfinden	23
6. Eine gezogene Karte durch das Zimmer passen	24
7. Die gemerkte Karte bleibt in der Hand des Spielers	25
8. Zwei aus zwei Päckchen gezogene Karten wiederfinden	26
9. Eine gezogene Karte durch Abzählen wiederfinden	27
10. Vorherbestimmen, welche Karte bei mehreren Kartepäckchen obenauf liegen soll	28
11. Vier gezogene Karten eines Spieles in einem Päckchen beieinander finden	30
12. Die wiedergefundnen Bräder	31
13. Eine Karte in eine andere verwandeln	33

	Seite
14. Der Kartenprophet	34
15. Treff-A6 auf Reisen	35
16. Die wievielte Karte soll es sein?	36
17. Gerade und ungerade	36
18. Die vier Reihen	37
19. Eine Karte durch das Gewicht erraten	38
20. Die unauffindbare Karte	39
21. Die gleiche Farbe der Karten in senkrechten Reihen erhalten	40
22. Die vier Untertrennlichen	41
23. Die Karten eines Spieles unbesehen nennen	43
24. Eine gezogene Karte durch Rufen wiederfinden	43
25. Die Bilderkarten eines Spieles so im Quadrat legen, daß in keiner Reihe 2 Bilder gleicher Farbe und gleichen Ranges liegen	44
26. Das Kloster im Walde	45
27. Ein Spiel Karten so auf den Tisch zu werfen, daß die oberste Karte sich umkehrt	47
28. Vier Könige so aufeinander legen, daß nur die Köpfe sichtbar sind	48
29. In 4 verdeckten Reihen 4 gleiche Bilder finden	48
30. Eine umgekehrte aus einem Spiele gezogene Karte aus demselben wieder herausfinden, nachdem man es von fremder Hand hat mischen lassen	49
31. Eine bestimmte Karte ziehen lassen	50
32. Eine eben gezeigte Karte in eine andere verwandeln	51
33. Die vier kleinen Pakete	51
34. Zwei vollständige Whistspiele so zu ordnen, daß alle Farben in richtiger Reihenfolge beisammen liegen, wenn man immer das oberste Blatt offen auf den Tisch legt und das darauf folgende unter das Spiel steckt	52
35. Überraschende Verwandlung einer Karte	55
36. Die fünf verwandelten Könige	55
37. Eine Karte schwarz und dann wieder weiß machen	56

	Seite
38. Ein Coeur-Ks in ein Pik-Ks verwandeln	57
39. Vier oder Sechs?	57
40. Das Zauberquadrat	58
41. Eine verbrannte Karte scheinbar durch Zauberei wiederherzustellen	59
42. Die verwandelten Karten	60
43. Eine von den Zuschauern gemerkte Karte an die Wand nageln	61
44. Die Karte im Buch	62
45. Eine Karte auf dem Tische wandern lassen	63
46. Die fliegende Karte	63
47. Paar oder unpaar?	64
48. Die unter dem Taschentuch verwandelten Karten	64
49. Eine gemerkte Karte als oberstes, mittlertes oder unterstes Blatt bringen	65
50. Im voraus bestimmen, welche Karten beim Abnehmen unten liegen werden	65
51. Eine Pik-Drei in ein Ks verwandeln	66
52. Die gezogene Karte in der Tasche einer andern Person wiederfinden	66
53. Ein Spiel Karten so an die Zimmerdecke schleudern, daß die gemerkte Karte daran hängen bleibt	67
54. Zwei gemerkte Karten erraten	68
55. Wollen Sie einen König oder eine Dame?	68
56. Eine gezogene Karte an einer bestimmten Stelle wiederfinden lassen	69
57. Eine gezogene Karte in einem Ei wiederfinden	70
58. Die unterste Karte zweier Päckchen angeben	70
59. Eine Karte im Zimmer herumwandern lassen	70
60. Eine Karte unverbrennbar zu machen	72
61. Eine aus 13 Blättern gezogene Karte umgekehrt zu nennen	72
62. Die wunderbare Vermehrung der Karten	73
63. Eine berührte Karte durch den Geruch erkennen	73
64. Angeben, ob Karten Bilder sind oder nicht	74

	Seite
65. Eine von den Zuschauern bestimmte Karte ziehen lassen	75
66. Bei einer bestimmten Karte abheben	75
67. Vier Personen bezeichnen, die 4 Karten berührt haben, und auch angeben, welche von den Karten dies ge- wesen sind	76
68. Eine verbrannte Karte an einem bestimmten Orte wieder- finden	77
69. Zwei Personen wählen zwei gleiche Karten	78
70. Die geheilte Karte	78
71. Eine Karte in der Tasche eines Zuschauers verwandeln	79
72. Eine gewünschte Karte rasch zum Vorschein bringen .	79
73. Aus verdeckt liegenden Karten die gemerkte heraus- finden	80
74. Das Blatt in der Tasche	80
75. Eine versteckte Karte wieder auffinden	81
76. Die unter der Hand des Zuschauers verwandelte Karte	81

II. Kartenkunststücke, die auf Berechnung und Formeln beruhen.

1. Eine Karte erraten, die sich jemand unter zehn Karten erwählt hat	83
2. Unter 16 offen liegenden Karten eine gewählte erraten	84
3. Aus 15 Karten eine gemerkte herausfinden	85
4. Zwölf Karten so verteilen, daß sich in jeder wagerechten und senkrechten Reihe vier Karten befinden	86
5. Dreizehn Karten der Reihe nach ablegen	87
6. Gemerkte Karten aus dem Quadrat erraten	87
7. Die Anzahl der Augen dreier gezogenen Karten erraten	90
8. Der gerechte Schiffskapitän	91
9. Die Augenzahl der untersten Karten mehrerer Päckchen erraten	93
10. Mutus, Nomen, Dedit, Cocis	95
11. Dasselbe Kunststück mit 24 Karten nach anderer Formel	97

	Seite
12. Im voraus bestimmen, die wievielte in der Reihe eine gezogene Karte sein soll	98
13. Die Augenzahl einer gezogenen Karte angeben	99
14. Eine Anzahl Karten mit verbundenen Augen erraten	101
15. Drei gewählte Karten erraten	102
16. Erraten, in welcher Hand jemand eine gerade und eine ungerade Zahl von Karten verborgen hält	104
17. Von 20 Karten zwei erraten, die sich jeder Zuschauer gemerkt hat	104
18. Zwei aus 30 Karten gemerkte Blätter erraten	105
19. Der Komet	106

III. Kartenorakel und Kartenlegen.

1. Das Kartenorakel	108
2. Bedeutungen der Karten für das Kartenlegen	112
3. Könige drehen	114
4. Das Kartenorakel mit chemischer Tinte	118

IV. Einige Kartenscherze.

1. Der erratene Gedanke	127
2. Eine gezogene Karte oben oder unten wiederfinden lassen	127
3. Ein Spiel Karten so in die Höhe werfen, daß jedem Zuschauer eine Karte an der Nase hängen bleibt	128
4. 4 Karten unter 3 Personen so verteilen, daß keiner mehr bekommt als der andere	129
5. Eine Karte ziehen lassen und sagen, was darauf steht	129
6. Das oberste Kartenblatt, ohne es zu berühren, zum untersten machen	130
7. Wetten, daß niemand über ein im Zimmer liegendes Kartenblatt hinwegspringen kann	131
8. Man wettet mit jemand, daß er nicht imstande sei, ein obenauf liegendes Kartenblatt zu nennen	131
9. Eine Karte erraten wollen, an die jemand gedacht hat	132

Anhang.

Einige Rechenkunststücke, Figurenspiele und
Kunststücke verschiedener Art.

	Seite
1. Die Augen zweier Würfel zu erraten	135
2. Die Lieblingszahl	136
3. Den Geburtstag erraten	137
4. Jemandem sagen, wie alt er ist	138
5. Eine gedachte Ziffer erraten	139
6. Ein arithmetisches Kunststück	140
7. Die Augen dreier Würfel erraten	140
8. Aus 6 Reihen Karten, deren jede 6 Blätter enthält, 6 Karten so hinwegnehmen, daß in jeder Reihe nur noch 4 oder 6 Karten liegen	141
9. Die Zahl 15	141
10. Wann ist die Hälfte von 12 sieben?	142
11. Wie kann man 100 mit lauter Neunen schreiben?	142
12. Das Testament	142
13. Die Fortschritte der Rechenkunst	143
14. Eine künstliche Verteilung	143
15. Das zusammengesetzte Kreuz	144
16. Das Mandarinenspiel	145
17. Aus fünf Quadraten durch Wegnahme dreier Linien drei Quadrate zu machen	145
18. Der wunderbare Schnitt	146
19. Vier Quadrate in einem Zuge ziehen	147
20. Gerechte Teilung	147
21. Das gehorsame Geldstück	148
22. Eine einfache Lösung	148
23. Wie schreibt man „Treue Liebe“ mit neun Buchstaben	149
24. Die Hilfe der Geister	149
25. Holz unverbrennbar zu machen	150
26. Wie macht man es möglich, durch eine Spielkarte hindurchzukriechen?	151

	Seite
27. Der verräterische Ring	151
28. Ein Ei in eine Flasche bringen	152
29. Das unbrennbare Taschentuch	152
30. Der Rosenregen	153
31. Die Zauberuhr	153
32. Ein brennendes Licht durch einen Trichter auszublasen	155
33. Der geprellte Bier	155
34. Zwei gedachte einzifferige Zahlen gleichzeitig zu erraten	156
35. Der kluge Gefangene	157
36. Das Glas Wasser	158

Allgemeines.

In heiterer Gesellschaft wird das Vorführen von Kartenkunststücken immer als belustigende, fesselnde Unterhaltung sein Recht behaupten, sei es, daß die Zuschauenden Interesse an den Berechnungen nehmen, durch die der Darsteller mit unfehlbarer Sicherheit gezogene Karten erratet und wiederfindet; sei es, daß die Geschicklichkeit, mit welcher er seine Karten handhabt, ihr berechtigtes Erstaunen wachruft. Es hat nicht jeder die gleiche Gabe, Kunststücke mit Eleganz vorzutragen. Immerhin erfordert der Vortrag derselben, soll er seinen Zweck, eine Gesellschaft wirklich zu unterhalten, nicht verfehlen, einige Übung, Geschicklichkeit, Redegewandtheit und Geistesgegenwart, sowie ein gutes Gedächtnis und schnellen Überblick. Denn so gut jeder im Publikum weiß, daß alles mit natürlichen Dingen zugeht, so nimmt jeder die Täuschung mit um so größerem und gesteigertem Interesse auf, je gewandter sie ihm vorgebracht, je räthelhafter sie ihm erscheint und stellt in dieser Beziehung an die Darstellung einige Ansprüche. So einfach nun auch alle hier in unserer Sammlung aufgenommenen Kunststücke, als für Dilettanten berechnet,

sein mögen, so unfehlbar sie jeder verstehen und erlernen kann, so wünschenswert sind jene vorhin erwähnten Eigenschaften für den, der die Darstellung nicht andern überlassen, sondern selbst das Lob eines unterhaltenden Kartenkünstlers verdienen möchte.

Ein gutes Gedächtnis und sicherer, schneller Überblick wird überall da erforderlich sein, wo das Auffinden der gezogenen Karten auf Berechnung, das Behalten einer Formel u. s. w. beruht. Kunststücke dieser Art sind in einer besonderen Abteilung unserer Sammlung aufgenommen.

Redegewandtheit wird sich dem Künstler sehr nützlich erweisen, um zuweilen, wo es nötig ist, die Aufmerksamkeit der Zuschauer von dem in seinen Händen befindlichen Kartenspiel und den Bewegungen, die er damit vornimmt, abzulenken, damit es ihm desto sicherer gelingt, die Täuschung ins Werk zu setzen. Die Geistesgegenwart aber darf ihn nicht verlassen, wenn einmal wirklich eine Vorführung mißlingen sollte, was auch gelegentlich einmal dem Besten passieren kann. Um eine schnell erdachte Ausrede darf man dann nicht verlegen sein. Ein geschickt angebrachter Scherz, ein rasches Zusammenschieben und Aufnehmen der Karten verdeden den Mißgriff.

Was die Geschicklichkeit in der Handhabung der Karten anbelangt, so werden an dieselbe allerdings für die hier aufgenommenen Kunststücke keine allzu hohen Ansprüche gestellt, und so leicht möchte sich niemand finden, der noch dazu bei einiger Übung sie sich nicht anzueignen imstande wäre. Sie beschränkt sich haupt-

fächlich auf die erforderliche Fertigkeit im künstlichen Mischen, zu der wir eine kleine Anweisung hier folgen lassen.

Hat man sich die unterste Karte eines Spieles gemerkt und soll dieselbe beim Mischen an ihrer Stelle bleiben, so macht man den Mittelfinger der linken Hand, die die Karten hält, etwas naß und drückt ihn gegen die letzte Karte. Nun zieht man mit der rechten Hand die darüberliegenden Karten ab und wird ohne Schwierigkeit die unterste Karte immer in der Hand behalten.

Soll dagegen die oberste Karte durch das Mischen zur untersten gemacht werden, so macht man den Daumen etwas naß und drückt ihn gegen das oberste Blatt, zieht alle darunterliegenden Karten hervor und bringt es schnell unter das Spiel. Ebenso verfährt man, wenn umgekehrt die unterste Karte zur obersten gemacht werden soll. Das Blatt wird unter dem Spiel hervorgezogen, zu oberst gebracht und mit dem naß gemachten Daumen festgehalten, während man die darunterliegenden Karten weiter mischt.

Eine dritte Art dieser künstlichen Mischungen besteht darin, daß man sämtliche zwischen der obersten und untersten Karte liegenden Blätter hervorzieht, so daß die oberste Karte auf die unterste zu liegen kommt und dadurch leicht wiedergefunden werden kann. Man macht zu diesem Zweck Daumen und Mittelfinger naß und drückt beide Finger leicht gegen das Spiel, das zwischen ihnen liegt.

Auch das künstliche Abheben muß gelegentlich bei

einem Kartenkunststück angewendet werden. Bekanntlich versteht man unter Abheben das Teilen eines Spieles Karten in zwei Hälften. Die unten liegende wird auf die obere gesetzt und die beiden Hälften sind so, nur in umgekehrter Folge, wieder zu einem Päckchen vereinigt.

Bei dem künstlichen Abheben aber handelt es sich darum, daß das Spiel seine erste Ordnung beibehält und nur scheinbar obere und untere Hälfte mit einander vertauscht werden. Man zieht daher den Teil, der abgehoben worden ist, rasch vom Tisch herunter, ihn mit Daumen und Zeigefinger festhaltend. Mit den übrigen 3 Fingern zieht man den zweiten Teil ebenfalls nach sich, schiebt ihn auf den Zeigefinger und zieht diesen heraus, sodaß die beiden Hälften wieder in der ersten vorherigen Ordnung mit einander vereinigt sind.

Diese Art des Abhebens erfordert einige Übung, damit sie von den Zuschauern nicht bemerkt wird. Doch wird sie niemand Schwierigkeiten bereiten und ist leicht zu erlernen.

Größere Geschicklichkeit dagegen erfordert die Kunstfertigkeit des Volteschlagens. Sie kann wohl beschrieben aber durch die Beschreibung allein nicht gelehrt werden und wer sie erlernen will, muß schon bei einem geschickten Meister in die Schule gehen. Bekanntlich besteht sie in der Gewandtheit, Karten zu drehen oder an eine andere Stelle zu schaffen, so daß sie an bestimmten Plätzen zu liegen kommen müssen. Sie kann mit zwei Händen, oder auch nur, was noch schwieriger ist und noch größere Übung und Fertigkeit erfordert, mit einer Hand ausgeführt werden. Der kleine Finger der linken

Hand, die das Spiel hält, wird unbemerkt gekrümmt und auf das betreffende Blatt, dessen Stelle man verändern will, gelegt, sodaß das Spiel heimlich in zwei Teile gesondert ist, einen oberen und einen unteren. Die übrigen Finger halten das Spiel fest.

Mit der ausgebreiteten rechten Hand aber überdeckt man das Spiel, damit unter ihrer Hülle die Drehung der Karten erfolge. Man faßt mit Daumen und Mittelfinger das untere Kartenhäufchen, hebt dessen rechte Seite ein wenig in die Höhe und zieht in demselben Augenblicke mit den Fingern der linken Hand den Obertheil, der zwischen dem eingeschobenen kleinen Finger und den aufliegenden drei andern Fingern gefaßt war, oben hinweg und steckt ihn unter den unteren.

Alles kommt hierbei auf die Gewandtheit des Künstlers an. Die ganze Bewegung darf keinen andern Anschein haben, als ob man mit der Hand, wie man wohl aus Zeitvertreib zu thun pflegt, einzelne Kartenblätter aufgehoben und dann wieder auf die übrigen gelegt habe. Der Künstler pflegt daher auch meist, nachdem er die Bolte bereits geschlagen, das Aufheben und Niederlegen der Karten noch einige Male zu wiederholen, um die Täuschung vollkommener zu machen.

Bei der Bolte mit einer Hand, sind es allein die Finger der linken Hand, die das Hervorziehen des Unterteiles besorgen, der sodann auf den Obertheil gelegt wird. Diese zweite Art, die Bolte zu schlagen, ist, wie schon erwähnt, bedeutend schwieriger als die Bolte mit zwei Händen, und da sie dem Dilettanten vollständig entbehrlich und auch nicht leicht von ihm erlernt werden

mag, so hat es keinen Zweck, hier näher darauf einzugehen. Das Volteschlagen bietet dem Künstler in seiner Anwendung die verschiedensten Vorteile. Ein in die Mitte des Spieles gestecktes Blatt wird, wenn der kleine Finger dazwischen gelegt und die Volte geschlagen ist, zum obersten. Oder eine obenauf liegende Karte kommt wieder in die Mitte, kann aber leicht dadurch aufgefunden werden, daß man sich die unterste Karte des Spieles gemerkt hat, die durch den Volteschlag gerade auf die gezogene Karte zu liegen kommt. Der Künstler ist auf diese Weise imstande, mehrere von verschiedenen Personen gezogene Blätter, von denen eins in die Mitte des Spieles, eins oben, eins unten gesteckt wird, im Auge und Gedächtnis zu behalten und wieder aufzufinden.

Ein unbemerktes Vertauschen eines Kartenblattes mit einem andern heißt in der Sprache der Kartenkünstler eine Karte filieren. Man hält zu diesem Zweck das Spiel in der linken Hand und schiebt mit dem Daumen derselben die oberste Karte etwas nach rechts, während die zu vertauschende Karte zwischen dem Zeigefinger und Mittelfinger der rechten Hand ruht. Mit leichter, rascher Bewegung bringt man nun die beiden Hände zusammen, und vertauscht die Karte der rechten Hand mit der obenauf liegenden Karte der linken, indem die Finger der linken Hand blitzschnell die Karte der rechten fassen und unter das Spiel ziehen, während die rechte Hand die durch den Daumen der linken vorgeschobene oberste Karte ergreift. Der Kunstgriff ist sehr verwendbar aber, wie das Schlagen der Volte, nicht

leicht und muß erst langsam und sorgfältig geübt werden, bis er zu einer Reihe der verblüffendsten Kunststücke benutzt werden kann.

Für andere Kunststücke ist das Eskamotieren der Karten ein notwendiges Erfordernis. Man versteht darunter das Entfernen einer Karte oder auch mehrerer Blätter aus dem Spiel und ihr Verbergen in der rechten oder linken Hand. Um den Kunstgriff auszuführen, nimmt man das Spiel in die linke Hand, schiebt den kleinen Finger zwischen die zu eskamotierenden Karten und das Spiel, und umfaßt mit den übrigen Fingern leicht und unauffallend das Spiel, sodaß der Daumen oben aufliegt. Mit der rechten Hand greift man nun über das Spiel hinweg, stemmt den rechten Daumen fest gegen die untere Schmalseite des Spieles, legt das Spiel mit den übrigen Fingern zurück und zieht die Karten zurück. In dem Augenblick nun, wo man sie losläßt und die Karte in die frühere Lage zurückspringen, drückt man mit dem kleinen Finger der linken Hand die zu eskamotierende Karte in die hohle rechte Hand, um sie später je nach Verlauf des Kunststückes zu verwenden.

Ähnlichkeit mit dem Filieren hat das sogenannte Schleifen der Karten, das Vertauschen der untersten Karte eines Spieles mit der nächstfolgenden. Hat der Künstler den Zuschauern die unterste Karte eines Spieles, das er in der Hand hält, gezeigt, so schiebt er, während er das Spiel nach unten senkt, mit dem Mittelfinger der rechten Hand diese Karte unbemerkt $1\frac{1}{4}$ —2 cm zurück, sodaß die darunterliegende frei wird. Diese er-

greift er dann mit der linken Hand und legt sie verdeckt auf den Tisch oder giebt sie verdeckt zum Halten.

Einer der wichtigsten Kunstgriffe, die dem Kartenkünstler zum Gelingen überraschendster Kunststücke verhilft, ist schließlich noch das Forcieren der Karten, d. h. der Künstler läßt eine ihm bekannte und im Auge behaltene Karte aus einem dem Zuschauer fächerartig hingehaltenen Spiel ziehen. Letzterer ist durchaus in dem Glauben, daß er die Karte freiwillig gewählt hat, während der Künstler unbemerkt einen Zwang auf ihn ausgeübt hat. Die Ausführung dieses Tricks ist ganz individuell, d. h. sie beruht auf Geistesgaben des Künstlers, Geschicklichkeit, Gewandtheit, vor allem auch der Sicherheit, sich die geeigneten Personen, die am leichtesten beeinflusst werden können, aus dem Kreise der Umgebung herauszusuchen. Sehr häufig werden Personen, deren Aufmerksamkeit in dem Augenblick, wo sie zum Ziehen einer Karte aufgefordert werden, durch anderes abgelenkt wird, diejenige wählen, die am meisten vorgeschoben, am freisten liegt, die sie sofort bemerken. Oder der Künstler versteht es durch Hin- und Herschieben der Karten, dem Zuschauer die betreffende Karte, die er gezogen haben will, in die Hände zu spielen, eine Geschicklichkeit, die allerdings nur schwer zu erreichen ist und dem Schlagen der Bolte gleichkommt. Jedenfalls muß der Künstler hier stets auf ein Mißlingen seiner Absicht vorbereitet sein, und das Kunststück, das er vorführen wollte, durch ein anderes, das ohne forciertes Ziehen ausführbar ist, ersetzen können.

Kunststücke, die man im Verein mit einem Ge-

hilfen ausführt, werden stets zu denen gehören, die die überraschendste Wirkung hervorzurufen vermögen. Ihre Erklärung wird den Zuschauern so räthelhaft erscheinen, daß sie in der That an das Wunderbare streift, vorausgesetzt, daß der Gehilfe sein Einverständnis mit dem Meister so zu verbergen weiß, daß auch nicht die geringste Ahnung davon unter den Zuschauern entstehen kann. Daher sind auch einige Kunststücke dieser Art hier mit aufgenommen. Immerhin ist das Vorführen anderer selbständiger Kunststücke für den Künstler ehrenvoller und wird auch stets von ihm bevorzugt werden.

Wenn die kleine Sammlung neben vielen altbekannten auch einige neue, d. h. bisher noch ungedruckte Sachen bringt, so verdanken wir dies Freundeskreisen, die sie uns mitgeteilt und denen wir unsern besten Dank dafür aussprechen. Möge das, was wir bringen, freundlich aufgenommen werden und das Büchlein sich Freunde erwerben.

I. Kartenkunststücke verschiedener Art.

1. Eine gezogene Karte unter dem Taschentuch hervorziehen.

Man läßt eine Karte ziehen. Während die Zuschauer sie ansehen, teilt man wie unabsichtlich das Kartenspiel in zwei Hälften und merkt sich rasch die unterste Karte des oberen Theiles, den man in der Hand hält. Jetzt bittet man den Zuschauer, der die Karte gezogen hat, sie wieder in das Spiel hineinzustecken, läßt sie zu oberst auf den unteren Teil des Spieles legen, legt den oberen darauf und mischt vorsichtig, sodaß die beiden zusammenliegenden Karten nicht getrennt werden. Während man einige Redensarten macht, den Zuschauer etwa fragt, ob er die Karte auch wirklich wieder in das Spiel hineingesteckt habe, durchblättert man daselbe rasch, nimmt die gezogene Karte, die man leicht an der darüberliegenden, vorhin gemerkten Karte erkennen wird, heraus und legt sie zu oberst auf das Spiel.

Nun legt man das Spiel auf den Tisch, läßt sich ein Taschentuch geben, breitet es darüber und erklärt, daß man die gezogene Karte unter dem Tuche hervor-

holen wolle. Man faßt mit der Hand darunter, nimmt die oberste Karte ab und zerstreut die übrigen, sodaß, wenn das Tuch hochgehoben wird, alle anderen Karten daneben liegen und nur die vorhin gezogene Karte in der Hand des Künstlers zu sehen ist.

2. Eine gezogene Karte mit Hilfe des Gedankenlesens erraten.

Man läßt eine Karte ziehen und sie oben auf das Spiel legen. Indem man verspricht, sie wieder herausfinden zu wollen, wenn derjenige, der sie gezogen, unablässig an die betreffende Karte denken wolle, hält man das Spiel auf den Rücken und dreht dabei die obenaufgelegte Karte um. Nachdem man nun das Spiel wieder hervorgeholt hat, hält man es vor das Gesicht, fragt die Zuschauer, ob die unten liegende Karte vielleicht die gezogene sei und erhält natürlich die Antwort: nein. Währenddessen hat man sich die umgedrehte Karte angesehen, und erklärt, man hätte sich geirrt, wahrscheinlich hätte der Betreffende seine Gedanken noch nicht streng genug auf die Karte gerichtet. Das Spiel abermals hinter den Rücken haltend, dreht man die gezogene Karte, die man nun kennt, wieder um, mischt das Spiel, legt es der Person, die die Karte gezogen hat, an die Stirn und bittet sie nochmals, die Gedanken fest und unablässig darauf zu richten. Dann zieht man zu aller Erstaunen wirklich die richtige Karte unter den übrigen hervor.

3. Eine Karte mit geschlossenen Augen zeigen und wiederfinden.

Man merkt sich die unterste Karte eines Spieles und läßt sie beim Mischen an ihrer Stelle. Dann teilt man die Karten in 6 Päckchen, die man verdeckt auf den Tisch legt. Das erste Päckchen, dessen unterste Karte die gemerkte ist, nimmt man, schließt die Augen oder läßt sie sich verbinden und verteilt die Karten, die es enthält, auf die anderen 5 Päckchen. Die unterste Karte aber behält man in der Hand, zeigt sie den Zuschauern und bittet, sich dieselbe zu merken. Dann läßt man sie wieder in eins der Päckchen hineinstecken, die Zuschauer selber müssen die Karten zusammennehmen und mischen und trotz alledem ist die betreffende Karte, da man sie vorher gesehen hat, leicht herauszufinden. Zum Schein blättert man etwas in dem Spiele umher, als hätte man Mühe, sie zu finden.

4. Erraten, welche von den auf dem Tische liegenden Karten umgedreht worden sind.

Wenn man die Bilderkarten eines französischen Kartenspieles, König, Dame, Bube, genau betrachtet, so wird man sehen, daß bei den meisten der weiße Rand an der einen Seite etwas breiter ist als an der entgegengesetzten. Entweder lassen sich der obere und untere Rand oder die beiden Ränder der rechten und linken Seite auf diese Weise von einander unterscheiden. Man

sucht nun die Bilder heraus, an denen dies besonders auffällig ist und legt sie so auf den Tisch, daß die breiteren weißen Ränder alle nach einer Richtung gedreht sind, entweder also alle nach oben, oder, wenn man die seitwärts gerichteten benutzen will, alle nach rechts. Nun verläßt man das Zimmer, die Zuschauer bittend, eine oder mehrere der auf dem Tische liegenden Karten herumzudrehen. An einem einfachen Merkmal wird man sofort erkennen, welche Karte berührt worden ist und welche nicht, denn bei den herumgedrehten Karten liegt der Rand nach einer anderen Richtung, und man kann zum Erstaunen der Gesellschaft auch angeben, daß gar keine Karte oder umgekehrt alle Karten umgedreht worden seien, wenn die Zuschauer etwa, um den Künstler irre zu machen, zu diesem Mittel gegriffen hätten.

5. Eine gezogene Karte vermittelt der unteren wiederfinden.

Man merke sich die unterste Karte des Spieles und lasse sie beim Mischen unberührt auf ihrer Stelle. Hat man darin einige Übung, so macht sich dies ganz leicht und unauffällig; man muß dann beim Mischen den Mittelfinger etwas naß machen. Nun läßt man einen der Mitspieler eine Karte aus der Mitte ziehen und diese von den Teilnehmern ansehen, bildet aus dem Spiele drei oder vier Päckchen und bittet den Spieler, die gezogene Karte zu oberst auf eins der Päckchen zu

legen. Ist dies geschehen, so nimmt man die Karten zusammen, aber so, daß man das Päckchen, dessen unterste Karte man sich gemerkt hat, auf dasjenige legt, das die gezogene Karte enthält, sodaß also diese und die gemerkte unterste im Spiel zusammenliegen. Sollte zufällig von dem Spieler die Karte auf dasselbe Päckchen gelegt sein, dessen unterste Karte die gemerkte ist, so muß noch einmal vor dem Zusammenlegen abgehoben werden. Jetzt mischt man noch einmal, aber mit Vorsicht, damit man die beiden zusammenliegenden Karten nicht trennt. Es hat dann natürlich keine Schwierigkeit, aus dem Spiel die Karte, die gezogen worden ist, herauszufinden, da man diejenige kennt, auf die sie folgt.

6. Eine gezogene Karte durch das Zimmer pusten.

Man läßt einen der Zuschauer eine Karte ziehen, bittet ihn, sie sich anzusehen und auch den übrigen zu zeigen. Während alle damit beschäftigt sind, dreht man unbemerkt die unterste Karte um und legt sie verdeckt auf das Spiel, in dem also nun die Karten verkehrt, d. h. mit der Bilderseite nach oben liegen, während durch die verdeckt darauf liegende Karte der Anschein erweckt wird, als hielte man das Spiel wie gewöhnlich, die Bilderseite der Karten nach unten gedreht, in der Hand. Der Spieler steckt nun die gezogene Karte, natürlich verdeckt, wieder in das Spiel hinein. Jetzt wendet man sich einen Augenblick ab und sucht die gezogene Karte, die verkehrt im Spiel steckt und daher

mit Leichtigkeit gefunden werden kann, hervor, sie oben auf das Spiel legend. Eine beliebige andere Karte herausziehend, fragt man den Spieler, ob dies etwa die gemerkte Karte sei. „Rein“, antwortet dieser natürlich. „Dann will ich sie hier auf den Tisch legen,“ fährt man fort, und legt nicht diese, sondern die von dem Spieler gezogene und gemerkte Karte auf einen entfernten Tisch im Zimmer. Eine zweite und dritte Karte, die man dem Spieler zeigt und natürlich ebenfalls mit dem Bescheid zurückerhält, daß es nicht die gezogene sei, legt man ebenfalls im Zimmer herum, erklärt aber dann, man wolle die Sache doch einfacher machen und pustet in das Spiel hinein. „Bitte, sehen Sie nach,“ sagt man dann zu dem Spieler, „die erste Karte, die ich dorthin legte, habe ich in die von Ihnen gezogene Karte verwandelt.“ Der Spieler holt die Karte herbei, zeigt sie den übrigen und alle können sich in der That überzeugen, daß es sich so verhält, wie ihnen gesagt worden ist.

7. Die gemerkte Karte bleibt in der Hand des Spielers.

Beim Aufheben des Spieles merkt man sich rasch die unterste Karte und läßt sie beim Wischen an ihrer Stelle. Das Spiel den Zuschauern hinhaltend, bittet man, sich die unterste Karte anzusehen und zu merken, reicht dann das Spiel einem aus der Gesellschaft und läßt es tüchtig mischen. Da man die unterste Karte ja auch vorher gesehen hat, findet man sie natürlich

aus dem Spiele heraus. Doch zeigt man sie noch nicht, sondern steckt sie zu unterst wieder in das Spiel. Jetzt bittet man jemand, den Daumen etwas naß zu machen, giebt dem Betreffenden darauf die Karten so in die Hand, daß der naßte Daumen auf die unterste, gemerkte Karte kommt, und bittet ihn, die Karten recht fest zu halten, jedoch nur mit Daumen und Zeigefinger. Das gemerkte Blatt würde, sobald bis drei gezählt ist, allein in der Hand des Haltenden sein. Man bittet nochmals, die Karten recht fest zu halten, aber nur mit Daumen und Zeigefinger, ersaft jetzt die Hand am Handgelenk und schlägt, nachdem man 1, 2, 3 gezählt hat, mit den Fingerspitzen der freien rechten Hand auf das Spiel. Hierdurch werden dem Haltenden natürlich die Karten aus der Hand fallen, wenn er das Spiel aber ordentlich festhält und der naßte Daumen auf der untersten Karte liegt, dann wird diese allein zwischen Daumen und Zeigefinger zu aller Überraschung übrig bleiben, das Handgelenk muß nur recht fest gehalten und der Schlag auf die Karten recht federnd ausgeführt werden.

8. Zwei aus zwei Päckchen gezogene Karten wiederfinden.

Ohne daß es die Zuschauer gemerkt haben, hat man ein Spiel Karten vorher in zwei Päckchen geteilt, von denen das eine alle roten, das andere alle schwarzen Karten enthält. Nun bittet man zwei Personen aus

der Gesellschaft, aus je einem der Päckchen eine Karte ziehen zu wollen. Dann läßt man die aus dem roten Päckchen gezogene Karte in das andere, das aus den schwarzen Karten besteht, stecken, und umgekehrt die schwarze Karte in das rote Päckchen. Natürlich ist es ein Leichtes, die gezogene Karte aus den beiden Päckchen herauszufinden.

9. Eine gezogene Karte durch Abzählen wiederfinden.

Es soll eine aus dem Spiel gezogene und wieder hineingesteckte Karte in einer vom Zuschauer selbst bestimmten Zahl wiedergefunden werden. Man nimmt 21 Karten und legt dieselbe in drei Päckchen auf den Tisch, sodaß jedes derselben 7 Karten enthält. Dann ersucht man einen der Zuschauer, aus einem der drei Päckchen eine Karte ziehen zu wollen. Während dieser die Karte ansieht, teilt man das Päckchen, dem sie entnommen worden, in zwei Hälften, nimmt die drei oberen Karten hoch und läßt die gemerkte Karte auf die drei unteren legen, sodaß sie also, nachdem man die 3 oberen wieder dazu gelegt hat, in der Mitte des Päckchens zu liegen kommt.

Nun nimmt man die Karten alle zusammen, sodaß das Päckchen, in welchem die gezogene Karte steckt, sich in der Mitte befindet, bildet abermals drei Päckchen, nimmt diese wieder von rechts nach links zusammen und die vorhin gezogene Karte wird nun die 11te in der Reihenfolge sein. Jetzt bittet man einen der Zuschauer, eine beliebige Zahl zu nennen, die betreffende

Karte solle dann in der gewünschten Ordnung erscheinen. Um dies zu bewerkstelligen, verfährt man folgendermaßen:

Angenommen der Zuschauer habe die Zahl 15 genannt, so sucht man sich erst den Unterschied zwischen 11 und der genannten Zahl, die also 4 beträgt. Nun nimmt man 4 Karten von unten fort, legt sie offen auf den Tisch und fragt den Betreffenden, ob die gemerkte Karte darunter sei, natürlich verneint dieser. Das weiß man auch selbst recht gut. Die Frage ist nur eine Scheinfrage, um eine Veranlassung zu haben, die 4 Karten wieder zusammen zu nehmen und sie oben auf den Kartenhaufen zu legen, den man in der Hand hat. War die gemerkte Karte vorherhin die 11te, so ist sie jetzt, weil noch 4 Karten dazu gekommen, die 15te. Man zählt dieselben dem Zuschauer vor und bringt ihm also wie er gewünscht hat, seine Karte als die 15te der Reihe.

Sollte eine Zahl genannt worden sein, die weniger als 11 beträgt, so nimmt man soviel Karten, als der Unterschied zwischen 11 und der genannten Zahl beträgt, von oben fort, thut die angegebene Frage und steckt dann die wieder zusammengenommenen Karten unter das Spiel, um so die Zahl zu erreichen, die bestimmt wurde.

10. Vorherbestimmen, welche Karte bei mehreren Kartenpäckchen obenauf liegen soll.

Man merkt sich die unterste Karte des Spieles, das man in der Hand hat, und bringt sie durch

geschicktes Mischen obenauf. Nun legt man das Spiel in 5—8 kleinen Päckchen auf den Tisch und erklärt, man wolle im voraus bestimmen, welche Karte bei jedem Päckchen obenauf liegen solle. „Dies,“ sagt man, indem man auf die oberste verdeckt liegende Karte irgend eines beliebigen Päckchens hinweist, „soll Treff-Bube sein.“ Vorausgesetzt nämlich, daß der Treff-Bube die vorhin gemerkte und obenauf gebrachte Karte war. Man nimmt nun die bezeichnete Karte in die Höhe. Natürlich ist es nicht der Treff-Bube, denn das Päckchen, auf dem dieser als gemerkte Karte oben liegt, wird vorläufig nicht berücksichtigt, sondern bleibt bis zuletzt, sondern es ist eine andere Karte, die man sich ansieht und rasch merkt. Nehmen wir an, es ist Karo-Zehn. So fährt man denn fort, auf das nächste Päckchen zeigend: „Dies soll Karo-Zehn sein.“ Die Karte hochnehmend, sieht man, daß es Pik-König ist. „Dies soll,“ heißt es dann wieder beim dritten Päckchen, „Pik-König sein.“ Und so geht es fort, bis alle obersten Karten aufgedeckt sind. Dann erst, wenn man sie alle in der Hand hat, reicht man sie den Zuschauern, die natürlich zugeben müssen, daß es sämtliche vorher genannten Karten sind.

Eine andere Art, dies Kunststück vorzuführen, ist die folgende:

Der Darsteller merkt sich, nachdem er das Spiel gut und tüchtig gemischt hat, die unterste Karte, breitet das Spiel fächerartig auf den Tisch aus und giebt gut acht, wo die unterste Karte, die er etwas verdeckt unter die übrigen geschoben hat, zu liegen kommt. Angenommen,

es sei Karo-Zehn, so sagt er zu einem der Zuschauer: „Geben Sie mir Karo-Zehn.“ Er stellt aber die Bedingung, daß man ihm erst die Karte verdeckt reiche und bittet auch, ohne lange zu wählen, eine der oben aufliegenden zu nehmen. Dadurch will er verhindern, daß nicht etwa die unterste, von ihm gemerkte Karte, unter dem Spiel hervorgezogen wird. Der Angeredete nimmt eine Karte und reicht sie dem Darsteller verdeckt hin, der sie sich ansieht. Es ist Pik-Aß. „Geben Sie mir,“ sagt er deshalb zu einem anderen Zuschauer, „Pik-Aß.“ Dieser reicht ihm Treff-Acht, die er sich darauf von einem dritten erbittet, und so geht es weiter bis zu einer beliebigen Anzahl. „Ich werde mir,“ sagt der Darsteller zuletzt, „Herzen-König nehmen.“ Er zieht nun, statt des Herzen-König, den er ja schon in der Hand hat, die unterste Karte aus dem Spiel hervor. Darauf zeigt er den Zuschauern, daß er wirklich alle genannten Blätter in seiner Hand hat.

11. Vier gezogene Karten eines Spieles in einem Päckchen beieinander finden.

Aus einem Spiele von 32 Blättern läßt man 4 Karten ziehen. Dann hebt man 7 Blätter ab und legt die erste gezogene Karte darunter, unter die 7 nächsten Blätter lasse man die zweite gezogene Karte stecken, dann wieder unter die 7 nächsten die dritte und unter die 7 letzten die vierte Karte. Man läßt nun einige Male abheben und legt dann die Karten in

8 Päckchen aus, indem man die Blätter einzeln verdeckt nach und nach darauflegt, bis jedes Päckchen 4 Karten enthält. Darauf läßt man sich von den Zuschauern eine der vorhin gezogenen Karten nennen, blättert die Päckchen durch und kann nun auch die drei anderen mit Leichtigkeit nennen, denn das Päckchen, in welchem sich die eine gezogene Karte befindet, enthält auch die drei anderen.

12. Die wiedergefundenen Brüder.

Man nimmt 3 Buben in die Hand und eine Dame und erzählt den Zuschauern dazu folgende Geschichte. „Die 3 Buben seien 3 Brüder, die mit ihrer Schwester, der Dame, zusammen in einem Hause am Walde glücklich und zufrieden gelebt hätten. Eines Tages sei die Schwester nach Hause gekommen und habe den Brüdern erzählt, sie habe im Walde einen unterirdischen Gang entdeckt, sei ein Stückchen in denselben hineingegangen, habe aber umkehren müssen, weil er weiterhin zu verschüttet gewesen. 'Gewiß,' sagte sie, 'liegen große Schätze dort begraben, wenn wir sie hätten, würden wir alle reich wie die Könige sein.' Da machte sich der eine Bruder auf, die Schätze aus dem verschütteten Gange herauszuholen.“ Man nimmt bei dieser Stelle einen der Buben und steckt ihn an einer beliebigen Stelle in das Spiel, während man weiter erzählt: „Der Bruder lehrte aber nicht zurück, so sehr die anderen auch warteten und seine Rückkehr

ersehnten. Da machte sich der zweite Bruder auf, den Verschollenen zu suchen.“ Wieder wird hier einer der Buben an einer beliebigen Stelle in das Spiel gesteckt und dann in der Erzählung fortgefahren: „Als auch er nicht zurückkehrte, zog der dritte Bruder aus, sich nach den beiden Verschwindenen umzusehen, kehrte aber ebenfalls nicht zurück.“ Nachdem auch der dritte Bube unter die andern Karten geschoben worden ist, heißt es weiter: „Die Schwester wartete vergebens auf die Rückkehr der drei Brüder, weinte und klagte und wußte sich in ihrem Jammer nicht zu helfen. Endlich machte sie sich auf den Weg zu ihrer Pate, die eine mächtige Fee war, und erzählte dieser von ihrem Unglück. Die Fee schalt sie und sagte: 'Warum warst du nicht zufrieden mit dem, was du hattest und verlocktest deine Brüder, Schätze zu haben. Du hättest verdient, sie nicht wiederzusehen. Doch will ich dir noch einmal helfen: nimm diesen Ring, er wird dir die verschütteten Gänge öffnen, in denen deine Brüder verzaubert sind, wenn du dreimal an jeden Eingang klopfst und: thue dich auf, sprichst.' Das Mädchen nahm den Ring, dankte der guten Fee, und wir wollen nun einmal sehen, ob sie wirklich ihre Brüder wiedergefunden und wieder mit ihnen zusammen im Hause am Walde leben konnte.“

Die Dame wird nun oben auf das Spiel gelegt, man hebt ab, legt den untersten Haufen auf den obersten, kreuzt die Hände darüber, klopft einige Male auf das Spiel und beginnt dann die Karten abzunehmen und wirklich ergiebt sich, daß die Dame mit den betreffenden 3 Buben in der Mitte des Spiels zusammenliegt.

Auflösung: Um dies zu ermöglichen, verfährt man folgendermaßen: Der vierte Bube wird vor dem Beginn der Erzählung, unbemerkt von den Zuschauern, oben auf das Spiel gelegt. Die drei andern nimmt man sächerartig in die Hand und steckt unter den einen zwei andere Karten. Das Zeigen der Buben darf nur flüchtig geschehen, damit dies ungesehen bleibt und auch niemand beachtet, daß später an die Stelle des einen Buben ein anderer, nämlich der oben auf dem Spiele liegende tritt. Während man erzählt, schiebt man die Karten wie achtslos zusammen und legt sie oben auf das Spiel, sodaß die zwei hinter dem einen Buben steckenden Karten zu oberst liegen. Bei der Erzählung läßt man dann also nicht, wie die Zuschauer glauben, zwei Buben, sondern zwei andere Karten im Spiele verschwinden. Natürlich muß man vorsichtig dabei verfahren, die Karten behutsam wegnehmen und so hineinstecken, daß niemand die Bilderseite zu sehen bekommt. Das dritte Mal nimmt man in der That einen der Buben hoch, den man dann absichtlich etwas sichtbar werden läßt, um die Täuschung zu vergrößern. Es liegen ja doch noch 3 Buben zusammen. Die Dame wird dazu gelegt, das Spiel abgehoben und es finden sich die 4 Karten ungetrennt in der Mitte desselben vor.

13. Eine Karte in eine andere verwandeln.

Man läßt von einem gut gemischten Kartenspiele die unterste Karte abheben, der Gesellschaft zeigen und wieder auflegen. Wenn nach kurzer Zeit dieselbe wieder

aufgehoben wird, ist sie in eine andere verwandelt. Man läßt sich dieselbe wiedergeben, legt sie oben auf und nach kurzem Zwischengespräch wird die aufs neue aufgehobene Karte wieder eine andere und zwar dieselbe sein, welche die Gesellschaft zuerst erblickt hatte.

Dieses sehr leichte und doch so überraschende Stück beruht auf folgendem Kunstgriffe.

Sobald der Künstler die gemischten Karten erhalten hat, teilt er sie unbemerkt, sodaß in der Mitte Bildseite gegen Bildseite und die marmorirte Rehrseite sowohl unten als oben auswärts liegt. Dabei ist nun wohl zu beachten, daß er das Kartenspiel nicht in den Handteller, sondern über die vier Finger lege, damit er das ganze Spiel mit Zuschließung der Hand sogleich umschlagen könne. Bei diesem Umschlagen, welches unbemerkt und schnell geschehen muß, kommt der vorher oben gelegene Teil und also auch die abgehobene Karte unten hin, wovon aber die Zuschauer nichts merken, da bei der Wendung die marmorirte Rehrseite der Karte immer wieder oben erscheint. Nach dem Umschlagen des Spiels findet sich demnach die zuerst gezogene Karte nicht mehr oben; jetzt aber schlägt während des Gesprächs der Künstler die Karten heimlich in der Hand nochmals um, wodurch die vorher vermißte Karte wieder obenauf zu liegen kommt.

14. Der Kartenprophet.

Man nimmt ein Stückchen Papier, schreibt eine Zahl darauf, rollt es zusammen und reicht es einem

der Zuschauer, indem man erklärt, im voraus zu wissen, aus welchem der beiden auf dem Tische liegenden Päckchen eine Karte gezogen werden würde. Man möchte nur nachher das Papier öffnen und nachsehen. Die beiden Päckchen unterscheiden sich dadurch, daß das eine größer ist als das andere.

Ist eine Karte aus dem größeren Päckchen gezogen worden, so erklärt man, dies vorausgesehen zu haben, das Päckchen enthalte, wie jeder sich überzeugen könne, 10 Karten, das andere nur 4. „Auf dem zusammengeroUten Papier aber steht, wie Sie alle sehen, eine „10“.

Ist das kleinere Päckchen gewählt, so stimmt es freilich ebenfalls, denn dasselbe besteht aus 4 Zehnen, was man natürlich durch rasches Zusammenschieben den Zuschauern, die das erste Päckchen genommen, nicht verrät.

15. Treff-Aß auf Reisen.

Der Künstler entfernt das Treff-Aß aus dem Spiele und steckt es in seine Tasche. Statt desselben nimmt er unbemerkt von dem Zuschauer eine Treff-Drei und legt sie mit den übrigen drei Ässen des Spieles so auf den Tisch, daß das untere und obere Auge durch die drei anderen Ässe verdeckt werden, sodaß die Zuschauer der Meinung sind, die vier Ässe des Spiels vor sich zu haben. Das Hinlegen der Karten erfordert natürlich etwas Geschicklichkeit und Gewandtheit, damit kein Verdacht entsteht, daß statt des Aß eine Drei sich unter

den Karten befindet. Die vier Blätter werden dann zusammengenommen, auf das Spiel gelegt und einer der Zuschauer ersucht, es zu mischen und darauf zu durchblättern. Es wird nicht wenig Erstaunen erregen, wenn sich die Treff-Drei nicht darin befindet. Der Künstler, der sie in der hohlen Hand verborgen hat, zieht sie darauf aus der Rocktasche eines der Anwesenden hervor.

16. Die wievielte Karte soll es sein?

Man merkt sich, von den Zuschauern unbeobachtet, die unterste Karte eines Spieles. Dann mischt man es rasch, läßt die unterste Karte aber unberührt an ihrer Stelle. Den Blick abwendend zeigt man das Spiel der Gesellschaft und bittet alle, sich die untere Karte anzusehen und zu merken. Nachdem man noch einmal in der vorigen Art gemischt, ohne die unterste Karte berührt zu haben, hält man das Spiel auf dem Rücken und fragt: „Die wievielte Karte soll die vorhin gezeigte sein?“ Heißt es dann vielleicht die achte, so zählt man 7 Karten von oben ab und zieht als die achte die unterste hervor, die die gemerkte Karte ist.

17. Gerade und ungerade.

Man hat vorher ein Kartenspiel in zwei Hälften geteilt, von denen die eine alle geraden, die andere die ungeraden Karten enthält. König und Bube werden

zu den geraden, die Damen zu den ungeraden Karten gerechnet.

Nun ersucht man zwei Personen aus der Gesellschaft, aus den zwei Päckchen je eine Karte ziehen zu wollen und sich dieselbe zu merken. Während sie die Karte ansehen, vertauscht man schnell die beiden Päckchen und läßt die gezogenen Karten wieder hineinstecken, so daß die gerade Karte zwischen die ungeraden und die ungerade zwischen die geraden Karten kommt. Beide Päckchen werden tüchtig gemischt. Natürlich ist es ein Leichtes, die betreffenden Karten herauszufinden.

18. Die vier Reihen.

Man legt vier Reihen Karten auf den Tisch; in jeder Reihe befinden sich vier Blätter. Einer der Zuschauer merkt sich eine Karte und muß angeben, in welcher Reihe sich dieselbe befindet. Die Karten werden dann zusammengenommen. Das also aus vier Blättern bestehende Packet aber, in dem sich die gemerkte Karte befindet, legt man nicht wie die übrigen Karten oben auf das Kartenspiel, sondern steckt es, unbemerkt von den Zuschauern, zu unterst. Das Kartenspiel wird daher, scheinbar um das Spiel noch wunderbarer zu machen, unter den Tisch gehalten. Nun legt man wieder vier Reihen, jede zu vier Blättern aus und zwar in folgender Reihenfolge: Das zu unterst liegende Blatt wird das erste (von links nach rechts) der ersten Reihe, dann folgen drei Blätter von oben. Das erste Blatt

der zweiten Reihe wird ebenfalls von oben abgenommen, das zweite von unten, dann zwei Blätter von oben. Die ersten beiden Blätter der dritten Reihe von oben, das dritte von unten, das vierte von oben. Die ersten drei der vierten Reihe von oben, das vierte von unten. Nun fragt man den Zuschauer, in welcher Reihe sich seine gemerkte Karte befindet. Sagt er in der ersten Reihe, so muß es das erste Blatt der bezeichneten Reihe sein, in der zweiten das zweite, in der dritten das dritte, in der vierten das vierte.

19. Eine Karte durch das Gewicht erraten.

Der Kartenkünstler läßt einen der Mitspieler eine Karte aus dem Spiel herausziehen, die er sich ansehen und merken muß und dann verdeckt dem Künstler zurückgibt. Dieser thut, als ob er sie sorgfältig in der Hand abwägt, da er sie später, wie er behauptet, durch das Gewicht wieder herausfinden wolle. In Wirklichkeit aber sieht er sich die Rückseite der Karte sehr genau an, ob nicht irgend ein Merkmal sich darauf befindet, an dem er die Karte wieder erkennen kann. Ist dies nicht der Fall, so kneift er mit dem Daumen nagel heimlich einen Kniff in das Blatt. Dann steckt er die Karte wieder in das Spiel hinein, reicht es einem Mitspieler, der es mischt und ihm zurückgibt. Nun nimmt der Kartenkünstler ein Blatt nach dem andern in die Hand, scheinbar jedes einzelnen abwiegend, bis er die Karte gefunden, die er an dem

Merkmale oder Kniff als die gezogene erkennt, oder wie er vorgiebt, an ihrem Gewicht wieder herausgefunden hat.

20. Die unauffindbare Karte.

Aus einem gut gemischten Spiel läßt man eine Karte ziehen und legt sie zu unterst auf das Spiel. Dann zeigt man dasselbe den Zuschauern noch einmal, damit sie sich überzeugen, daß es auch wirklich die gezogene Karte ist, die an der untersten Stelle liegt. Darauf schiebt man sie schnell etwas zurück, umfaßt das Spiel mit der ganzen Hand und zieht nicht die unterste, sondern die vorletzte hervor, die man verdeckt auf den Tisch legt. Dem Zuschauer muß dies verborgen bleiben, er muß der Meinung sein, daß es seine gezogene, zu unterst im Spiel liegende Karte ist, welche man zuerst hervorgezogen und auf den Tisch gelegt hat, auf eine Stelle, die wir mit A bezeichnen wollen. Jetzt zieht man noch drei Karten aus dem Spiel heraus, darunter auch die von dem Zuschauer gezogene und legt sie in folgender Figur auf den Tisch:

A	B
C	D

Man wettet nun mit dem Zuschauer, daß, obwohl er die Stelle kenne, die seine Karte unter den vier auf dem Tisch liegenden einnehme, er doch nicht imstande sein würde, sie im Auge zu behalten, wenn man die Karten etwas hin- und herschieben und ihre Plätze verändern ließe. Niemand wird zugeben, daß

dies schwer sein könne und die Wette gern eingehen. Mit absichtlicher Langsamkeit bewegt man nun die Karten von einem Platz zum andern. Der Zuschauer weiß ganz genau, an welcher Stelle seine von ihm im Auge behaltene Karte liegt und ist wenig angenehm überrascht, wenn er unter dem Gelächter der übrigen Gesellschaft einsehen muß, daß er sich dennoch geirrt, weil er nicht die von ihm wirklich gezogene Karte, sondern eine falsche, die an ihre Stelle gelegt war, verfolgt hatte. Um so mehr wird er sich wundern, wenn sich unter den andern 3 Karten die von ihm gezogene Karte vorfindet.

21. Die gleiche Farbe der Karten in senkrechten Reihen erhalten.

Man nimmt von jeder Farbe sieben Kartenblätter und legt sie in Reihen, deren jede 4 Karten enthält, auf den Tisch und zwar so, daß die 4 Farben miteinander abwechseln. Das erste Blatt jeder folgenden Reihe muß mit dem letzten der vorangehenden in der Farbe übereinstimmen. Das zweite muß gleich dem ersten, das dritte gleich dem zweiten, das vierte gleich dem dritten der darüber liegenden Reihe sein, sodaß die Farben in schräger Richtung vorrücken und die folgende Figur entsteht, wenn die erste Reihe etwa Karo, Treff, Coeur, Bil wäre, was natürlich nicht notwendig ist, da man mit jeder beliebigen Reihenfolge beginnen kann:

Karo	Treff	Pil	Coeur
Coeur	Karo	Treff	Pil
Pil	Coeur	Karo	Treff
Treff	Pil	Coeur	Karo
Karo	Treff	Pil	Coeur
Coeur	Karo	Treff	Pil
Pil	Coeur	Karo	Treff

Sind die 28 Karten in dieser Weise ausgelegt, so schiebt man die senkrechte Reihe rechter Hand zu einem Haufen zusammen, legt den Haufen auf die unterste Karte der zweiten Reihe, schiebt diese ebenfalls zusammen, legt den dadurch gewonnenen Kartenhaufen auf die unterste Karte der dritten Reihe. Hat man auch diese zusammengenommen und ist mit der vierten Reihe in derselben Weise verfahren, so hebt man einige Male behutsam ab. Werden die Karten nun wieder in Reihen zu vier Blättern ausgelegt, so wird sich trotz des Durcheinanderliegen der Karten in der vorigen Folge ergeben, daß die senkrechten Reihen nur Karten ein und derselben Farbe enthalten.

22. Die vier Unzertrennlichen.

Man nimmt aus einem Spiele die vier Könige heraus, zeigt sie den Zuschauern und erzählt, es seien 4 Ritter, die ein Bündnis miteinander geschlossen und sich das Wort gegeben hätten, sich nie von einander zu

trennen. Unter den einen König hat man heimlich 2 andere Karten gelegt, die von den Zuschauern nicht gesehen werden dürfen. Die übrigen Karten werden nun in mehrere Päckchen geteilt und auf den Tisch gelegt. Auf das eine derselben legt man während des Erzählens die 4 Könige, sodaß die beiden dahinter gesteckten Karten obenauf liegen. Einstmals, so erzählt man weiter, seien die Ritter von einer Räuberbande überfallen, von einander getrennt und jeder in einen andern Wald geschleppt worden. Man nimmt die zu oberst liegende Karte fort und steckt sie in die Mitte eines der beiden Päckchen. Ebenso verfährt man mit dem zweiten Blatt. Das dritte legt man zu unterst des einen Päckchens. Das vierte läßt man an seiner Stelle, oder kann es auch, wenn man will, unter die zwei obersten Karten des ersten Päckchens schieben. Dort liegen noch immer 3 Könige zusammen, da nur die beiden andern Karten fortgenommen worden sind, was die Zuschauer natürlich nicht ahnen. Beim Zusammennehmen der Karten legt man nun das Päckchen, dessen unterste Karte der vierte König ist auf die drei zusammenliegenden Könige, mischt vorsichtig, läßt auch abheben und reicht dann das Spiel einem der Zuschauer, indem man weiter berichtet, daß die Ritter, obwohl sie diesmal unrettbar verloren schienen, doch Mittel und Wege gefunden hätten, ihre Bande zu sprengen und sich wieder zu vereinigen.

Wirklich finden die Zuschauer, wenn sie das Spiel durchblättern und die Karten ablegen, die vier Könige vereinigt in der Mitte desselben vor.

23. Die Karten eines Spieles unbesehen nennen.

Man muß zu diesem Zweck ein Spiel Karten in zwei ungleiche Hälften teilen, sodasß die eine vielleicht aus 24, die andere aus 8 Karten besteht. Diese beiden Hälften legt man Rücken gegen Rücken aneinander, sodasß also die Bilderseiten der Karten nach zwei verschiedenen Seiten schauen. Die kleinere Hälfte hält man den Zuschauern zugekehrt, die andere überfieht man selbst, die Gesellschaft natürlich in dem Glauben lassend, daß man nur die verdeckte Seite des Spieles vor Augen habe. Man muß sich daher etwas entfernt vom Tische aufstellen und darauf achten, daß man rückenfrei steht, damit die Täuschung nicht bemerkt wird. Man liest nun die Karten einfach ab, schiebt sie dann über das Spiel weg von hinten nach vorn, um den Zuschauern zu beweisen, daß man sich nicht geirrt, und die genannte Karte immer die nächstfolgende ist.

Ist man mit seiner Hälfte zu Ende und hat nur noch die letzten Karten in der Hand, die man nicht ablesen kann, weil sie den Zuschauern zugekehrt sind, so hört man unter einem beliebigen Vorwande auf, etwa angebend, man habe wohl genug Proben seiner Kunst abgelegt und wolle nun zu einem andern Kunststück übergehen.

24. Eine gezogene Karte durch Mischen wiederfinden.

Man mischt ein Kartenspiel, dessen unterste Karte man sich gemerkt hat und die man ungefähr hinter das zehnte oder zwölfte Blatt von oben an gerechnet

steckt. Man hält deshalb das Spiel eine kurze Zeit unter den Tisch, zählt ganz schnell eine beliebige Anzahl von Blättern ab und steckt die gemerkte Karte dazwischen. Jetzt beginnt man das Spiel scheinbar sehr eifrig zu mischen, d. h. man zieht von oben und von unten mit Schnelligkeit einige Blätter hervor und legt sie verdeckt auf einen Haufen auf den Tisch. Von oben darf man immer nur sehr wenige Blätter nehmen, sodaß die vorhin gemerkte Karte die oberste des Päckchens bleibt, das man in der Hand hält. Dann läßt man einen der Zuschauer eine Karte aus dem auf dem Tische liegenden Päckchen ziehen und dieselbe oben auf das Spiel, das man in der Hand hat, legen. Sie liegt dann also unmittelbar auf der Karte, die man sich vorhin gemerkt hatte. Jetzt legt man den zweiten Haufen darauf, mischt etwas vorsichtig, damit die beiden Karten nicht auseinander kommen und durchsucht dann das Spiel, indem man es herumdreht, d. h. sich die Bilderseite vor die Augen hält. Die Karte, die über der vorhin gemerkten liegt, nimmt man heraus und übergiebt sie dem Zuschauer, der sie als die vorher von ihm gezogene anerkennen muß.

25. Die Bilderkarten eines Spieles so im Quadrat legen, daß in keiner Reihe 2 Bilder gleicher Farbe und gleichen Ranges liegen.

Das Kunststück, wenn man es überhaupt als solches bezeichnen und gelten lassen will, ist nicht schwer, wenn man die Ordnung, die man den Karten

geben muß, um sie der Aufgabe gemäß zu legen, lenkt und im Kopfe hat. Dem, der sie sich erst zusammenstellen muß, möchte sie immerhin einiges Kopfzerbrechen machen. Es ist die folgende:



Auf diese Weise sind die Bilder in der vorgeschriebenen Art verteilt. Sie liegen im Quadrat und in keiner Reihe befinden sich 2 Bilder gleichen Ranges und gleicher Farbe.

26. Das Kloster im Walde.

Aus einem Kartenspiele werden die Bilder herausgenommen. Die vier Damen stellen vier Nonnen vor, die vier Buben vier Jäger, die Könige Ritter und die Asse Kutscher. Man erzählt nun: Mitten im Walde liegt ein einsames Kloster. Es ist Nacht, ein schauriges Wetter, es regnet und stürmt und alles ist in Dunkel-

heit gehüllt. Nur vier Nonnen wachen noch in ihren Zellen und das Licht schimmert durch die Fenster in die Finsternis des Waldes hinein. (Die vier Damen werden nebeneinander auf den Tisch gelegt.) Da nahen vier Jäger. Sie haben sich im Walde verirrt, können nicht weiter und bitten flehentlich um Einlaß. Die Nonnen lassen sich erweichen und nehmen die Jäger in ihren Zellen auf. (Die vier Buben werden auf die Damen gelegt.) Gleich darauf läutet es zum zweitenmal. Die Nonnen schauen wieder zum Fenster hinaus, und es stehen vier Ritter unten, die ebenfalls bei dem Wetter in der Dunkelheit den Weg verfehlt haben und um Aufnahme bitten. Die Nonnen lassen sich wieder durch die flehentlichen Bitten erweichen und nehmen auch die vier Ritter auf. (Die Könige werden auf die Buben gelegt.) Zum dritten Male läutet es. Diesmal sind es vier Kutscher, die ebenfalls Einlaß begehren und ihn auf wiederholtes Bitten finden. (Die vier Affe werden auf die Könige gelegt.) Inzwischen ist die Priorin des Klosters erwacht. Sie hat den Lärm gehört und macht sich auf, um zu sehen, ob alles in Ordnung ist. Die Nonnen erschrecken, sie haben gegen die Regel des Klosters gefehlt und Männer in ihren Zellen aufgenommen. Doch rasch, ehe die Priorin naht, haben sie die Zellen gewechselt, und als die Thür geöffnet wird, ist alles in Ordnung. In einer Zelle finden sich die vier Nonnen zusammen, in der andern die vier Buben, in der andern die Ritter, in der vierten die vier Affe.

Man erreicht dies dadurch, daß man die Karte in folgender Weise zusammenlegt: Das vierte Padet legt

man auf das dritte, die beiden zusammengenommen auf das zweite, die drei zusammenliegenden auf das erste. Dann verteilt man die Karten wieder von links nach rechts. Auf diese Weise werden in der ersten senkrechten Reihe die vier Damen zusammenliegen, in der zweiten die Buben, in der dritten die Könige, in der vierten die Assen.

27. Ein Spiel Karten so auf den Tisch zu werfen, daß die oberste Karte sich umkehrt.

Als Abschluß eines beliebigen Kartenkunststückes, bei dem es sich darum handelt, eine von den Zuschauern gezogene Karte wiederzufinden, bringt man diese durch künstliches Wischen oben auf das Spiel und läßt dieses auf den Tisch fallen, sodaß die oberste, also die gezogene Karte, sich umkehrt und sich sowie von selbst der Gesellschaft zu zeigen scheint.

Man muß zu diesem Zweck die oberste Karte so auf das Spiel legen, daß sie in der Breite etwas nach rechts über die übrigen genau aufeinander liegenden Karten hinwegragt.

Man faßt nun das Spiel zwischen Daumen und Mittelfinger und läßt es in nicht zu geringer Höhe, etwa $\frac{1}{2}$ m auf den Tisch herunterfallen, das obere Blatt wird in seinem hervortragenden Teil vom Luftzug stärker gefaßt und schlägt insolgedessen um.

Allerdings glückt dies nicht immer. Doch ist es stets, wo es geschieht, von überraschender Wirkung und giebt einem Kartenkunststück einen eleganten Abschluß.

28. Vier Könige so aufeinander legen, daß nur die Köpfe sichtbar sind.

Man legt die obere Hälfte der zweiten Karte auf die untere Hälfte der ersten, die obere Hälfte der dritten Karte auf die untere Hälfte der zweiten, die obere Hälfte der vierten auf die untere Hälfte der dritten und die untere Hälfte der vierten unter die obere Hälfte der ersten.

Die so zusammengelegten Karten bilden also ein Quadrat.

29. In 4 verdeckten Reihen 4 gleiche Bilder finden.

Man legt 4 Päckchen Karten verdeckt auf den Tisch. Jedes derselben besteht aus 4 Karten und enthält folgende Figuren:

Erstes Päckchen:



Zweites Päckchen:



Drittes Päckchen:



Viertes Päckchen:



Diese 4 Päckchen legt man verdeckt auf den Tisch, bittet die Zuschauer, sie anzusehen, aber die Karten nicht aus ihrer Ordnung zu bringen. Man nimmt sie dann eins nach dem andern hoch und legt sie in 4 verdeckten senkrechten Reihen auf den Tisch, so daß das erste Päckchen die erste Reihe bildet, das zweite, die zweite u. s. w. Läßt man nun von 4 Anwesenden die 4 Reihen in der wagerechten Folge aufnehmen, so wird der erste lauter Buben in seiner Reihe haben, der zweite 4 Damen, der dritte 4 Könige und der vierte 4 As.

30. Eine ungefehene aus einem Spiele gezogene Karte aus demselben wieder herausfinden, nachdem man es von fremder Hand hat mischen lassen.

Man braucht zu diesem sehr leichten Kunststück ein Spiel deutscher Karten. Man legt die Blätter desselben so, daß sie sämtlich nach einer Richtung gehen, d. h. alle das obere Ende oben haben. Dann läßt man ein Blatt herausziehen und während der, welcher es gezogen hat, es heimlich besieht, dreht man verstoßen das Spiel, welches man in der Hand hat herum, so daß die Blätter nach der entgegengesetzten Richtung gehen, also das hineingesteckte leicht zu erkennen ist, weil es allen übrigen entgegenläuft. Man muß indes genau Acht geben, ob das gezogene Blatt nicht etwa auch zufällig oder absichtlich umgedreht wird, und sich danach richten, weil man sonst angeführt ist.

Um die Täuschung vollständiger, das Kunststück überraschender zu machen, läßt man das Spiel von fremder Hand beliebig mischen, bevor man das gezogene Blatt herausfucht.

31. Eine bestimmte Karte ziehen lassen.

Will man erreichen, daß von dem Zuschauer nicht eine beliebige Karte, sondern ein Blatt gezogen wird, das man selbst gewählt haben will, so breitet man vor ihm das Spiel fächerartig auseinander, steckt die betreffende Karte ungefähr in die Mitte und läßt sie ein wenig vor den andern hervorragen.

Bittet man nun den Zuschauer, schnell eine Karte zu ziehen, so wird er in den meisten Fällen die ihm am bequemsten liegende, also eben jene in der Mitte stekende wählen. Bemerkt man, daß er an der bestimmten Karte vorübergeht, um eine andere zu wählen, so kann man durch geschickte Bewegung ihm das Blatt in die Hände spielen. Gelingt dies nicht, so läßt man ihn ruhig eine andere Karte ziehen, versucht sein Heil bei einer zweiten und dritten Person und macht dann das Kunststück nur für denjenigen, der die bestimmte Karte gezogen, die andern nicht berücksichtigend. Ist dies nicht gut zu bewerkstelligen, so kann man auch, falls es nicht gelingt, der ersten Person das bezeichnete Blatt in die Hände zu spielen, noch rasch vorher, ehe er eine andere Karte gezogen, das ganze Packet wie aus Hast und Ungeschicklichkeit zu Boden fallen lassen und geht zu einem andern Kunststück über.

32. Eine eben gezeigte Karte in eine andere verwandeln.

Dies an sich sehr einfache Kunststück ist trotz der Leichtigkeit, mit der es dargestellt wird, sehr überraschend. Man übergiebt das Spiel einem der Anwesenden, läßt es mischen, die unterste Karte abheben, den Zuschauern zeigen und wieder oben auf das Spiel legen.

Sobald man es nun zurückerhalten, teilt man es unbemerkt in zwei Hälften, die man so aufeinander legt, daß Bildseite an Bildseite liegt, das Spiel also oben und unten eine marmorierte Rückseite zeigt, was natürlich den Zuschauern verborgen bleiben muß. Rasch und unbemerkt wird nun das Spiel in der sich anschließenden Hand umgeschlagen. Der obere Teil kommt dadurch nach unten, also auch die oben liegende Karte. Hält man das so gewendete Spiel den Zuschauern hin, so liegt die vorhin gezogene Karte nicht mehr oben und scheint in eine andere verwandelt. Während des Gesprächs wendet man unbemerkt das Spiel noch einmal und bringt so die vorhin vermißte Karte wieder obenauf.

33. Die vier kleinen Paquete.

Unbemerkt von den Zuschauern hat man sich die fünfte Karte eines Kartenspieles gemerkt und erklärt nun unter den üblichen begleitenden Reden, man wolle aus dem Spiele vier kleine Paquete bilden, „vier ganz kleine Paquete“. Dies thut man, indem man in der

That vier kleine Pakete nebeneinander auf den Tisch legt, die man von dem unteren Teile des Spieles gebildet hat. Den Rest des Kartenspieles, in dem die gemerkte Karte also als die fünfte oben liegt, hat man in der Hand behalten. Lachend behauptet man dann, die Pakete seien aber wirklich zu klein geworden und verteilt schnell noch die vier zu oberst liegenden Karten auf dieselben. Die fünfte, die gemerkte, reicht man verdeckt dem Zuschauer, indem man sagt: „Bitte, legen Sie doch auch eine Karte noch darauf, aber sehen Sie sich dieselbe an.“ Ist dies geschehen, so werden alle Karten aufgenommen, mit dem Spiele vereinigt und gemischt. Man sucht darauf die gemerkte Karte heraus, legt sie mit zwei anderen auf den Tisch, und fordert den Zuschauer auf, auf eine derselben den Finger zu setzen. Ist dies zufällig gleich die gemerkte Karte, so nennt man den Namen derselben sofort. Ist sie es nicht, so nimmt man sie fort und bittet noch einmal, den Finger auf eine der übrigen zu setzen, bis die richtige getroffen ist.

34. Zwei vollständige Whistspiele so zu ordnen, daß alle Farben in richtiger Reihenfolge beisammen liegen, wenn man immer das oberste Blatt offen auf den Tisch legt und das darauf folgende unter das Spiel steckt.

Man legt, um dies zu bewerkstelligen, die Karten aus zwei Whistspielen in folgender Reihenfolge aufeinander. Hat man dies Aufeinanderlegen vorher vor-

bereitet, so wird das Abzählen der Karten bei den Zuschauern, den natürlich das Spiel als eben hervorgeholtes bezeichnet wird, sicher Interesse und Erstaunen hervorrufen.

- | | |
|------------------|------------------|
| 1. Coeur-König | 26. Coeur-Sieben |
| 2. Coeur-König | 27. Karo-König |
| 3. Coeur-Dame | 28. Bil-Zehn |
| 4. Bil-König | 29. Karo-Dame |
| 5. Coeur-Bube | 30. Coeur-Sechs |
| 6. Coeur-Dame | 31. Karo-Bube |
| 7. Coeur-Zehn | 32. Treff-Sechs |
| 8. Treff-König | 33. Karo-Zehn |
| 9. Coeur-Neun | 34. Coeur-Fünf |
| 10. Coeur-Bube | 35. Karo-Neun |
| 11. Coeur-Acht | 36. Bil-Neun |
| 12. Bil-Dame | 37. Karo-Acht |
| 13. Coeur-Sieben | 38. Coeur-Vier |
| 14. Coeur-Zehn | 39. Karo-Sieben |
| 15. Coeur-Sechs | 40. Treff-Bube |
| 16. Treff-Zwei | 41. Karo-Sechs |
| 17. Coeur-Fünf | 42. Coeur-Drei |
| 18. Coeur-Neun | 43. Karo-Fünf |
| 19. Coeur-Vier | 44. Bil-Acht |
| 20. Bil-Bube | 45. Karo-Vier |
| 21. Coeur-Drei | 46. Coeur-Zwei |
| 22. Coeur-Acht | 47. Karo-Drei |
| 23. Coeur-Zwei | 48. Treff-Drei |
| 24. Treff-Dame | 49. Karo-Zwei |
| 25. Coeur-As | 50. Coeur-As |

- | | |
|----------------|--------------------|
| 51. Karo-As | 78. Karo-Sieben |
| 52. Pil-Sieben | 79. Treff-König |
| 53. Pil-König | 80. Treff-As |
| 54. Karo-König | 81. Treff-Dame |
| 55. Pil-Dame | 82. Karo-Sechs |
| 56. Treff-Zehn | 83. Treff-Bube |
| 57. Pil-Bube | 84. Pil-Drei |
| 58. Karo-Dame | 85. Treff-Zehn |
| 59. Pil-Zehn | 86. Karo-Fünf |
| 60. Pil-Sechs | 87. Treff-Neun |
| 61. Pil-Neun | 88. Treff-Acht |
| 62. Karo-Bube | 89. Treff-Acht |
| 63. Pil-Acht | 90. Karo-Vier |
| 64. Treff-Fünf | 91. Treff-Sieben |
| 65. Pil-Sieben | 92. Pil-Zwei |
| 66. Karo-Zehn | 93. Treff-Sechs |
| 67. Pil-Sechs | 94. Karo-Drei |
| 68. Pil-Sechs | 95. Treff-Fünf |
| 69. Pil-Fünf | 96. Treff-Vier |
| 70. Karo-Neun | 97. Treff-Vier |
| 71. Pil-Vier | 98. Karo-Zwei |
| 72. Treff-Neun | 99. Treff-Drei |
| 73. Pil-Drei | 100. Pil-As |
| 74. Karo-Acht | 101. Treff-Zwei |
| 75. Pil-Zwei | 102. Karo-As |
| 76. Pil-Vier | 103. Treff-As |
| 77. Pil-As | 104. Treff-Sieben. |

35. Überraschende Verwandlung einer Karte.

Eine Bil-Drei wird sorgfältig auseinander gespalten, die Augen werden ausgeschnitten und mit Seife auf eine Coeur-Askarte geklebt. Diese darf natürlich keinen Stempel haben, man wählt sonst lieber das Karo-As. Aus dem Coeur-As ist nun durch das Aufkleben der 3 Bitaugen eine Bil-Drei geworden. Man zeigt nun die Karte einem der Zuschauer und bittet ihn, sie zu nennen, zeigt sie einem zweiten, einem dritten u. s. w. Alle werden natürlich antworten, es sei eine Bil-Drei. Während man dann einige Worte spricht, um die Aufmerksamkeit der Gesellschaft abzulenken, streift man das obere und untere der aufgeklebten Augen ab und zeigt die Karte als Bil-As den erstaunten Zuschauern. Nachdem auch das dritte Auge unbemerkt abgestreift worden ist, erscheint die Karte zum zweitenmal als Coeur-As. Das Abstreifen der aufgeklebten Augen wird man am leichtesten bewerkstelligen, wenn man die Karte so hält, daß Daumen auf der Rückseite liegt, die übrigen Finger auf der Seite der Augen.

36. Die fünf verwandelten Könige.

Gerade in der Mitte von vier Königen macht man einen ganz feinen Einschnitt und zieht die eine Hälfte ab. Diese klebt man mit vier Damen, die man in derselben Weise von der Karte abgezogen hat.

Zwischen diese vorbereiteten Karten steckt man zwei richtige, einen König und eine Dame, breitet dann die

Karten so aus, daß nur die Könige zu sehen sind. Man muß sie zu diesem Zweck fächerartig von links nach rechts legen. Der ordentliche König aber bildet das rechte Ende, während die vollständige Dame dahinter verdeckt ist.

Diese fünf Könige zeigt man nun den Zuschauern, bläst darauf, dreht sie rasch herum, bringt mit einer schnellen Handbewegung den richtigen König hinter die Dame, die jetzt obenauf liegt und die Zuschauer sehen nun in der That die 5 Könige in 5 Damen verwandelt.

37. Eine Karte schwarz und dann wieder weiß machen.

Um dieses und Kunststücke ähnlicher Art zu bewerkstelligen, bedient man sich einer chemischen Tinte, die man auf folgende Weise erhält: Man vermischt Salpetersäure und Wasser zu gleichen Theilen, gießt die Mischung auf reines Quecksilber und läßt sie einige Tage stehen. Schreibt man mit dieser Tinte auf ein weißes Blatt, so ist von der Schrift nichts zu sehen, so lange sie kalt bleibt. Legt man aber das Blatt auf einen warmen Ofen oder erhitzt es auf andere Weise, indem man es z. B. über eine Lampe hält, so treten die Schriftzüge, je nach dem Grade der Erwärmung, dunkler oder heller hervor.

Auch das oben erwähnte Kunststück wird mit Hilfe dieser Tinte zustande gebracht. Man bestreicht mit der

Mischung eine Karte und wird keine Färbung derselben wahrnehmen. Übergibt man aber jemandem die Karte mit der Weisung, sie auf einen warmen Ofen zu legen, so wird er sie nach einem Weilchen, in ein schwarzes Blatt verwandelt, zurückholen können.

Sagt man ihm dann etwa, er möchte daselbe Blatt jetzt hinter den Spiegel, oder ein Bild stecken, so daß die schwarze Seite der Wand zugekehrt sei, so wird die schwarze Farbe nach der Erkaltung verschwunden sein, und das Blatt erscheint wieder als gewöhnliche Spielfarte.

38. Ein Coeur-As in ein Pik-As verwandeln.

Wenn man das Auge eines Coeur-As mit der vorher erwähnten chemischen Tinte bestreicht, so wird man, wenn die Karte wieder trocken geworden ist, nichts von einer Veränderung wahrnehmen. Wird die Karte aber erwärmt, so wird das Coeur-As, dem man natürlich vorher den fehlenden Strich zugesetzt hat, in ein Pik-As verwandelt erscheinen, das, sobald es erkaltet ist, wieder seine erste Gestalt annimmt.

39. Vier oder Sechs?

Man radiert sorgfältig das eine Auge der mittelsten Reihe einer Sechs aus, zeigt die Karte erst verdeckt den Zuschauern und fragt sie, ob sie eine Vier oder eine Sechs zu sehen wünschen. Antworten sie eine Sechs,

so zeigt man ihnen die Karte in der Weise, daß man das wegradierte Auge mit dem Daumen zudeckt. Wird eine Vier gewünscht, so verdeckt man in derselben Weise das stehengebliebene Auge. Die Zuschauer werden in der That glauben, eine Vier oder eine Sechs zu sehen.

40. Das Zauberquadrat.

Man benutzt zu diesem Kartenkunststück ein Kartenspiel, das man vorher an den Längsseiten hat beschneiden lassen, sodaß nur ein Blatt desselben unbeschritten geblieben ist. Dies Blatt wird sich also durch größere Breite von den andern unterscheiden und kann durch Fühlen leicht aus dem Spiel herausgefunden werden. Ein so vorbereitetes Spiel hebt man an der breiteren Karte ab, zeigt dieselbe als unterste des Päckchens, das man in der Hand hält, den Zuschauern und bittet sie, sich die Karte anzusehen und zu merken. Hierauf legt man die Karten wieder zusammen, mischt sie tüchtig durch und legt nun vier beliebige Karten im Quadrat auf den Tisch, etwa eine Zehn, eine Zwei, eine Fünf und einen König, von jeder Farbe ein Blatt. Mit Hilfe dieses Zauberquadrats sagt man, wolle man die gemerkte Karte herausfinden.

Die übrigen Blätter breitet man nun offen im Kreise um das Quadrat herum aus und bittet einen der Zuschauer eine Zahl zwischen 1—48 zu nennen und dadurch zu bestimmen, an welcher Stelle das betreffende Blatt liegen soll. Ist die Zahl genannt, so

giebt man sich den Anschein, eine sehr schwierige Berechnung anzustellen, um die Karten zu finden, während man nur schnell in Gedanken abzählt, von welcher Karte an man zu zählen hat, um mit der bezeichneten Zahl auf die gemerkte Karte zu treffen.

Die richtige Bestimmung derselben wird bei den Zuschauern Erstaunen und Überraschung hervorrufen, da diese Lösung des Rätsels den Uueingeweihten wenig nahe liegt.

41. Eine verbrannte Karte scheinbar durch Zauberei wiederherzustellen.

Man läßt sich in einer Kartensabrik ein Spiel aus lauter gleichen Karten zusammenstellen und besorgt sich dazu ein zweites richtiges Spiel, dessen Rückseite in derselben Weise wie das erste marmoriert ist. Auch ist es gut, wenn das erste Spiel eine Karte mehr enthält, statt aus 32 Blättern aus 33 besteht. Man nimmt das erste Spiel zur Hand, bittet einen der Zuschauer, daraus eine Karte zu ziehen und diese zu verbrennen. Ist dies geschehen, so spricht man einige Beschwörungs- worte, läßt einige Minuten vergehen und hält nun dem Zuschauer das Spiel mit der Bemerkung hin, die verbrannte Karte sei nicht nur allein durch Zauberkunst wieder hergestellt, sondern vermutlich werde sie auch wieder aus dem Spiel herausgezogen werden. Es versteht sich bei der Beschaffenheit des Spieles von selbst, daß dies der Fall ist. Während die Karte von Hand

zu Hand wandert und angesehen wird, vertauscht man schnell das falsche Spiel mit einem richtigen, das man, nachdem selbstverständlich die in der Hand der Zuschauer befindliche Karte daraus entfernt worden ist, zur näheren Prüfung, um die Täuschung noch vollkommener zu machen, der Gesellschaft übergeben kann.

42. Die verwandelten Karten.

Man nimmt zwei Könige und zwei Damen, spaltet die Karten sorgfältig und klebt sie so wieder aufeinander, daß auf jeder Seite ein Bild ist und zwar auf der Rückseite des Königs das der Dame, auf der Rückseite der Dame das des Königs. Nun läßt man sich zwei Hüte geben, stellt sie vor sich auf den Tisch und zeigt dann der Gesellschaft erst den König vor. Diesen legt man unter den einen Hut, bringt aber beim Hinlegen mit einer raschen Wendung die Seite mit der Dame obenauf. Darauf ergreift man die andere Karte, zeigt von dieser die Dame vor und legt sie unter den anderen Hut; da man aber mit dieser Karte ebenso verfährt, wie mit der ersten, kommt hier natürlich der König obenauf. Nun stellt man die Frage an die Versammelten, ob sie sich auch genau gemerkt hätten, unter welchem Hute die Dame und unter welchem der König sei, und giebt vor, man wolle die beiden Karten ihre Plätze wechseln lassen, ohne daß jemand etwas bemerke. Hierauf ergreift man einen kleinen Stab, berührt die Hüte damit, spricht einige mystische Worte und erhebt

die Hülte, unter denen die Zuschauer mit Erstaunen die Verwandlung sehen.

43. Eine von den Zuschauern gemerkte Karte an die Wand nageln.

Auch zu diesem Kunststück ist ein Spiel Karten erforderlich, unter dem sich eine breitere oder längere Karte befindet. Man hebt nun das Spiel an der Stelle, wo diese Karte liegt, ab und bittet die Zuschauer, sich die oberste Karte des unteren Päckchens ansehen und merken zu wollen. Dann legt man die beiden Teile, nachdem das betreffende Blatt wieder an seine Stelle gelegt ist, wieder aufeinander. Die breitere Karte wird nun auf der gemerkten Karte liegen, und man muß sich versehen, daß beide beim Mischen nicht getrennt werden. Durchblättert man nun das Spiel, wird man die vorhin gemerkte Karte leicht herausfinden; man zieht sie heraus und legt sie zu unterst. Indem man erklärt, man wolle sich die Sache leichter machen, nicht weiter suchen, sondern die betreffende Karte möge von selbst herausfliegen und an der Thür hängen bleiben, wendet man sich um und geht einige Schritte auf die Stubenthür zu. Dabei hat man aber einen bereit gehaltenen kurzen, recht spitzen Nagel durch die unterste Karte gebohrt. Wirft man nun mit einiger Kraft das Spiel an die Thür, so wird der durchgebohrte Nagel die Karte an die Thür nageln, während die übrigen Blätter an die Erde fallen.

Allerdings muß dies Kunststück vorher geübt werden. Wenn es gelingt, ist es sehr belustigend und überraschend.

44. Die Karte im Buch.

Zu diesem sehr überraschend wirkenden Kunststück wählt der Künstler ein Spiel, das aus lauter gleichen Karten besteht. Eine derselben hat er vorher herausgenommen und zwischen die Blätter eines Buches gesteckt. Den Namen der Karte, die Seitenzahlen, die Anfangsreihen der Blätter, zwischen denen die Karte liegt, schreibt er auf einen Zettel und steckt diesen in ein Kouvert, das verschlossen auf den Tisch gelegt oder einem der Zuschauer zum Aufbewahren übergeben wird. Hierauf nimmt er das Spiel zur Hand, bittet einen der Zuschauer eine Karte zu ziehen, sie sich anzusehen und zu merken. Jetzt nimmt er das Buch zur Hand, hält es so, daß die vorher von ihm hineingesteckte und etwas hervorragende Karte nicht zu sehen ist, und fordert den Zuschauer auf, die von ihm gezogene Karte zwischen die Blätter des Buches zu stecken. Ist dies geschehen, so dreht sich der Künstler um, geht auf einen andern Zuschauer zu und bittet diesen, das Buch an der Stelle zu öffnen, wo die hineingeschobene Karte liegt. Während des Umdrehens aber hat er das Buch schnell gewendet, die von dem Zuschauer hineingesteckte Karte herausgezogen und mit dem Spiel vereinigt, das er noch in der Hand hält, natürlich so, daß niemand den Betrug gewahrt. Wird nun der Zettel aus dem

Kouvert genommen, so findet man auf demselben genau die Zahl der Seiten u. s. w. angegeben, zwischen denen die Karte liegt, sowie den Namen der letzteren, und der Künstler hat eine hervorragende Probe seiner Kunst gegeben. Ist er gewandt genug, so wählt er statt des Spieles mit gleichen Karten ein solches, das nur zwei gleiche Blätter enthält, von denen dann eins in das Buch wandert, während er das zweite forziert ziehen läßt.

45. Eine Karte auf dem Tische wandern lassen.

Man knüpft ein langes dunkelblondes Menschenhaar mit dem einen Ende an den Rockknopf und befestigt das andere Ende mit Wachs an eine Karte. Diese legt man auf den Tisch, geht um denselben herum und nötigt die Karte nachzufolgen. Abends, bei nicht zu heller Beleuchtung ausgeführt, wirkt das Kunststück zuerst sehr unterhaltend, obgleich die Erklärung desselben den Zuschauenden nach kurzer Zeit nicht schwer fallen möchte.

46. Die fliegende Karte.

In ähnlicher Weise wie das oben beschriebene wird auch dies Stück ausgeführt. Man hat hier den Vorzug, daß man sich etwas entfernter von den Zuschauern aufstellen kann, indem man die Karte, an die man vorher ein Pferdehaar befestigt hat, auf einen höheren Gegenstand, z. B. einen Schrank, legt. Die Karte könne auf

Kommando fliegen, sagt man, zählt: Eins, zwei, drei, und zieht sie an dem Haar, dessen Ende man in die Hand genommen, von dem Schrank herunter.

47. Paar oder unpaar?

Einige möglichst dünne und feine Karten werden aufeinander geklebt, sodaß zwei wie eine Karte erscheinen. Man bestreicht zu diesem Zweck die Vorderseite der einen und die Rückseite der andern mit Seife und legt sie so aufeinander. So vorbereitet, steckt man sie zwischen 10 oder 12 andere Blätter, die man in der Hand hat und fragt nun die Zuschauer, ob sie paar oder unpaar wünschen. Je nachdem die Antwort lautet, läßt man die zusammengeliebten Blätter zusammen oder streift sie voneinander und wird so wunderbarerweise für jeden Wunsch die Erfüllung sofort bereit haben.

48. Die unter dem Taschentuch verwandelten Karten.

Die hierzu erforderlichen Karten hat man vorher mit zwei Bilderseiten versehen, was bekanntlich dadurch geschieht, daß man 2 Karten spaltet und die Bilderseite auf die Rückseite einer anderen Karte klebt. Die so vorbereiteten Karten legt man auf den Tisch, erbittet sich ein Tuch, deckt es darüber und spricht, während man mit der Hand darunter greift, einige scheinbare Beschwörungsworte. Inzwischen hat man unter dem

Tuch die Karten gedreht und zieht sie verwandelt darunter hervor, oder man deckt das Tuch auf und zeigt die veränderten Karten der Gesellschaft.

49. Eine gemerkte Karte als oberstes, mittelstes oder unterstes Blatt bringen.

Es gehört zu diesem Kunststück wieder ein Spiel, in welchem eine Karte länger oder breiter ist als die übrigen. Nachdem man das Spiel gut gemischt, hebt man bei dieser Karte ab, zeigt sie, indem man sich abwendet, den Zuschauern und bittet sie, sich dieselbe zu merken. Nun werden die Karten wieder zusammengelegt, gemischt und den Anwesenden die Frage vorgelegt, ob sie die gemerkte Karte zu oberst, in der Mitte oder als unterste im Spiel wünschen. Soll sie in der Mitte liegen, wo sie sich durch das Mischen bereits befindet, so braucht man nur an der betreffenden Stelle abzuheben und sie den Zuschauern zu zeigen. Wird sie als unterste gewünscht, so hebt man ebenfalls bei ihr ab, legt das zweite Päckchen auf das erste und kann sie so an der gewünschten Stelle vorzeigen. Soll sie obenauf liegen, so muß noch einmal gemischt werden und durch das Mischen die Karte nach oben gebracht werden.

50. Im voraus bestimmen, welche Karten beim Abnehmen unten liegen werden.

Um dies Kunststück zu bewerkstelligen, beschneide man sämtliche Bilder eines französischen Kartenspieles

oben und unten, sodaß die übrigen Karten etwas länger sind. Diese aber werden rechts und links an den Längsseiten beschnitten, sodaß sie also schmaler als die Bilderarten sind. Führt man nun die Karten beim Abheben der Breite nach, so wird man jedesmal ein Bild abheben, da die andern Karten zurückgeschoben darunter liegen und man sie, weil sie schmaler sind, nicht mitfassen kann. Greift man dagegen beim Abnehmen der Länge nach über das Spiel, so hebt man jedesmal eine andere Karte ab, die kein Bild ist. Man kann also jedesmal im voraus bestimmen, welche Karte, ob Bild oder eine andere, als unterste liegen wird.

51. Eine Bil-Drei in ein As verwandeln.

Von einer Bil-Drei radiert man sorgfältig das oberste oder unterste Auge fort. Hält man das stehengebliebene Auge zu, so wird jeder Zuschauer glauben, daß er ein As vor sich hat. Soll nun schnell eine Drei entstehen, so bedeckt man mit dem Daumen das ausgeradierte Auge und hält die Karte so den Anwesenden hin, die eine Drei zu sehen meinen, sodaß sich in der That die Karte in der Hand des Künstlers verwandelt zu haben scheint.

52. Die gezogene Karte in der Tasche einer andern Person wiederfinden.

Es sind zu diesem Kunststücke zwei Kartenspiele erforderlich, die genau dieselbe Rückseite haben müssen.

Das eine Spiel ist so beschnitten, daß es etwas kürzer als das andere ist. Beide Spiele steckt man zuerst in die Tasche, zieht das richtige hervor, läßt eine Karte daraus ziehen und dieselbe den Anwesenden zeigen.

Während dies geschieht, vertauscht man das richtige Spiel mit dem kürzeren, das man aus der Tasche hervorholt, und in welches man die gezogenen Karten stecken läßt. Dann reicht man das Spiel einem der Zuschauer, der es in seine Rocktasche stecken muß, ihn zugleich um Erlaubnis bittend, dort eine Suche nach den verlaufenen Karten anstellen zu dürfen. Durch das Gefühl sucht man nun die längeren Karten aus dem kürzeren Spiele heraus und zieht zu aller Erstaunen aus der Rocktasche des Zuschauers die vorhin gezogenen Blätter hervor.

53. Ein Spiel Karten so an die Zimmerdecke schleudern, daß die gemerkte Karte daran hängen bleibt.

Ein Spiel Karten, in welchem sich ein breiteres Blatt befindet, läßt man von der Gesellschaft mischen und sich wieder zurückgeben. Man hebt dann an der breiteren Karte ab, zeigt sie ohne sie selbst gesehen zu haben, den Zuschauern und bittet sie, sich dieselbe zu merken. Durch Mischen bringt man sie dann obenauf. Während man das Spiel durchblättert, um scheinbar das betreffende Blatt zu suchen, erklärt man, es sei doch zu schwer, es aufzufinden. Man wolle sich die Mühe sparen, die Karte möge von selbst herauspringen und

an der Decke kleben bleiben. Unbemerkt aber hat man während des Durchblätterns die Karte mit einem Gemisch von Kalk und weißem Wachs, das untereinander geschmolzen worden ist, versehen. Wirft man nun das Spiel mit einiger Gewalt gegen die Zimmerdecke, so wird die gezogene Karte dort hängen bleiben, während die übrigen Blätter an die Erde fallen.

54. Zwei gemerkte Karten erraten.

Man läßt die Blätter eines Kartenspieles so beschneiden, daß die eine Karte etwas länger und eine etwas breiter ist als die übrigen. Dann hebt man erst an der breiteren Karte ab, zeigt sie den Zuschauern und läßt sie sich merken, worauf man mit der längeren ebenso verfährt. Da man beide Karten kennt, so findet man sie natürlich mit Leichtigkeit aus dem Spiele heraus, stellt sich aber, als sei die Sache sehr schwierig um es erst nach langem Überlegen und Berechnen zu bewerkstelligen.

55. Wollen Sie einen König oder eine Dame?

Man läßt in einem Spiele die Blätter so beschneiden, daß die 4 Könige etwas länger, die 4 Damen aber etwas breiter sind als die übrigen Karten. Dann hebt man zuerst bei den längeren Karten ab und legt 4 Päckchen auf den Tisch, von denen man also weiß, daß ein König unten liegen muß. Hebt man dann an

der breiteren Karte ab, so erhält man 4 Päckchen, deren unterste Karte eine Dame ist. Die übrigen Karten werden auf die 8 Päckchen verteilt. Man fragt nun die Zuschauer, was für eine Karte sie zu sehen wünschen, einen König oder eine Dame. Je nachdem die Antwort lautet, hebt man die verschiedenen auf dem Tische liegenden Päckchen hoch und zeigt als unterste Karte derselben einen König oder eine Dame.

56. Eine gezogene Karte an einer bestimmten Stelle wiederfinden lassen.

Man ordnet die Blätter eines Spieles in der Weise, daß die in demselben befindliche breitere Karte die fünfzehnte Stelle, von oben ab gezählt, einnimmt. Die oberen 10 oder 12 Karten breitet man vor einem der Zuschauer aus und ersucht ihn, sich eine derselben zu merken, aber auch zu behalten, die wievielte in der Reihenfolge die gemerkte Karte gewesen sei. Nachdem man die Blätter wieder oben auf das Spiel gelegt hat, hebt man an der breiteren Karte ab, sodaß diese also unten zu liegen kommt. Dann läßt man sich sagen, die wievielte Karte in der Reihe die vorhin gemerkte Karte gewesen sei und zählt von dieser Zahl ab bis 16, bei der unten liegenden breiteren Karte anfangend. Bei der Zahl 16 angekommen, wird man die gemerkte Karte dadurch bezeichnen und dem Zuschauer übergeben können.

57. Eine gezogene Karte in einem Ei wiederfinden.

Man spaltet vorsichtig eine Karte, rollt die Bildseite zusammen und steckt sie in ein Ei, das man ausgeblasen hat, und dessen Öffnung wieder mit etwas weißem Wachs verklebt wird.

Aus einem Spiel, das aus lauter gleichen Karten besteht, läßt man eine Karte ziehen, die natürlich mit der in dem Ei steckenden übereinstimmen muß. Nachdem die Karte verbrannt worden ist, erklärt man, sie in das Ei hineingezaubert zu haben, aus dem sie wieder zum Vorschein kommen solle. Das Ei wird aufgeschlagen, und es findet sich in der That die bewußte Karte darin.

58. Die unterste Karte zweier Päckchen angeben.

In dem dazu erforderlichen Spiele befinden sich eine längere und eine breitere Karte, die man natürlich kennt. Man legt nun 2 Päckchen auf den Tisch, in deren einem man durch Abheben die längere Karte, in dem andern aber die breitere zum untersten Blatt gemacht hat. Da man beide kennt, kann man selbstverständlich ohne weiteres den Namen der unteren Karten nennen.

59. Eine Karte im Zimmer herumwandern lassen.

Man braucht hierzu wieder ein Spiel mit lauter gleichen Karten, von denen man 3 an verschiedenen Orten im Zimmer vorher verborgen hat, sodaß sie

von den Anwesenden nicht bemerkt werden können, z. B. unter einem Buch, einer Tischdede u. s. w. Einer der Zuschauer wird ersucht, eine Karte zu ziehen, sie den andern zu zeigen und wieder in das Spiel zu stecken. Nun durchblättert man dasselbe, um scheinbar die gezogene Karte zu suchen und erklärt dann, das betreffende Blatt nicht finden zu können, man möge nachsehen, ob es nicht vielleicht unter den Tisch gefallen sei. Während alle sich danach umsehen, vertauscht man schnell das falsche Spiel mit einem aus der Tasche gezogenen richtigen, aus dem die gezogene Karte entfernt worden ist, reicht es den Anwesenden und bittet sie, selbst nachsehen zu wollen, daß das Blatt nicht darin ist. Wahrscheinlich, sagt man, sei es auf die Wanderschaft gegangen, man möge nachsehen, ob es nicht unter jenem Buche dort zu finden sei. Wird dort nachgesehen, so zeigt sich allerdings die gesuchte Karte, die man sich bringen läßt, um, wie man sagt, sie wieder einzufangen. Statt sie aber in das Spiel zurückzustecken, läßt man sie rasch im Rockärmel verschwinden und erklärt zum zweitenmal, das Blatt sei wieder verschwunden, wahrscheinlich sei der Flüchtling auf jenem Tische dort unter der Decke verborgen. Nachdem sie auch dort aufgefunden und hervorgeholt ist, läßt man sie abermals verschwinden und zum drittenmal an einem bezeichneten Orte zum Vorschein kommen. Wird das Kunststück mit einigen gewandten Reden begleitet und das Verschwinden der Karten unbemerkt ausgeführt, so werden die Anwesenden sicher dadurch sehr unterhalten und überrascht werden.

60. Eine Karte unverbrennbar zu machen.

Hierzu braucht man eine starke Alaunlösung, in welche die Karte getaucht wird. Man läßt dieselbe trocknen und wiederholt das Verfahren noch einige Male. Dann kann man die Karte getrost ins Feuer halten, sie wird nicht verbrennen.

61. Eine aus 13 Blättern gezogene Karte ungelesen zu nennen.

Aus einem französischen Kartenspiel werden 13 Karten einer Farbe herausgesucht und gemischt. Man hält sie mit abgewendetem Gesicht den Anwesenden hin, die einer nach dem andern eine Karte ziehen müssen. Dabei hat man aber schon vorher, um die Sache nicht auffällig zu machen, seinen Platz so gewählt, daß man in einem Spiegel seinen Gehilfen im Auge behalten hat, der durch verabredete Zeichen die Karte, die gezogen worden ist, verrät. Damit kein Irrtum entsteht, wählt man solche Zeichen, die mit dem gezogenen Blatte die gleichen Anfangsbuchstaben haben. Der Gehülfe berührt z. B. das Kinn, wenn der König gezogen worden ist, den Mund, wenn es die Dame (Madame) war. Bei dem Buben berührt er den Bart, bei der Zehn die Zähne, bei der Neun die Nase, bei der Acht die Augen, bei der Sieben die Stirn, bei Sechs die Seite, bei der Fünf legt er fünf Finger auf den Tisch, bei der Vier deren vier u. s. w. bis zum

As. Auf diese Weise ist man imstande, sämtliche Karten, die gezogen werden, auch mit abgewendetem Gesicht, nennen zu können.

62. Die wunderbare Vermehrung der Karten.

Aus einem Kartenspiel mit recht feinen glatten Karten wählt man einige aus und klebt sie mit Seife lose zusammen, so daß sie ganz das Aussehen einer gewöhnlichen Karte haben. Vier bis fünf solcher Kartenpaare steckt man zwischen eine Anzahl anderer Blätter, etwa 20—30, und giebt sie seinem Helfershelfer in die Hand mit dem Auftrage, die Karten zu zählen. Hat er dies vor den Augen der Anwesenden gethan, so spricht man einige Zauberformeln, wendet sich dem Gehilfen wieder zu und sagt, er möchte noch einmal zählen, die Karten würden sich um 1 Blatt vermehrt haben. Dies ist allerdings der Fall, denn während der Hilfe die Karten zum zweiten Male durchzählt, schiebt er schnell zwei der zusammengeliebten Blätter auseinander und hat nun in der That eine Karte mehr in der Hand.

Die Karten vermehren sich dann noch ein zweites, ein drittes und auch ein viertes Mal, so lange noch Kartenpaare vorhanden sind, zum Erstaunen der Zuschauer, die vergebens den Zusammenhang zu enträtseln suchen.

63. Eine berührte Karte durch den Geruch erkennen.

Man legt 5 Kartenblätter verdeckt auf den Tisch, verläßt das Zimmer, nachdem man die Zuschauer ge-

beten hat, eine der Karten zu berühren. Durch den Geruch wolle man herausfinden, welche der Karten die berührte ist. Hierzu braucht man einen Gehilfen der durch Zeichen mit den Fingern die berührte Karte verrät. Die Zeichen müssen natürlich so unauffällig wie möglich gemacht werden. Er berührt mit den Fingern seine Stirn, oder legt die Finger auf den Tisch, steckt sie in die Westentasche oder macht ähnliche Bewegungen damit. Und zwar nimmt er den Daumen, wenn die erste Karte von links berührt wurde, den Zeigefinger, wenn die zweite bezeichnet war, bei der mittelsten den Mittelfinger und für die andern beiden den vierten und den kleinen Finger der rechten Hand. Hat man das Zeichen erhalten, so giebt man sich den Anschein, die Karten zu beriechen, und bezeichnet erst nach einigem Herumschnüffeln diejenige, die berührt wurde.

64. Angeben, ob Karten Bilder sind oder nicht.

Der Kartenkünstler giebt an, er könne durch das Gefühl bestimmen, ob eine Karte ein Bild oder kein Bild sei. Er hält das Spiel über den Kopf, thut, als befühlte er jede Karte, die er den Zuschauern hinhält und irrt sich in der That auch niemals in seinem Gefühl. Natürlich ist dies nur dadurch möglich, daß er unter der Gesellschaft einen Helfershelfer hat, der ihm durch ein vorher verabredetes Zeichen jedes Bild verrät; vielleicht durch eine Zigarre, die er, sobald ein Bild oben ist, hin- und herschiebt oder, wenn

man um einen Tisch sitzt, auch durch einen Tritt auf den Fuß.

65. Eine von den Zuschauern bestimmte Karte ziehen lassen.

Man braucht hierzu wieder ein Spiel mit lauter gleichen Blättern, etwa lauter Treff-Zehnen. Der Zuschauer, der bestimmen soll, welche Karte gezogen werden soll, ist natürlich der Gehilfe, dem dies bekannt ist, und der auf die Frage, welche Karte gewünscht wird, sofort ehe ein anderer das Wort ergreift, ausruft: „Treff-Zehn“. Jetzt bittet man einen der Anwesenden, aus dem Spiel, das man in der Hand hat, eine Karte zu ziehen, und es ist selbstverständlich die Treff-Zehn, die dieser zu seinem Erstaunen aus dem Spiele herauszieht. Wie bei allen diesen Kunststücken muß man rasch das falsche Spiel auf die Seite bringen und ein anderes dafür in die Hand nehmen.

66. Bei einer bestimmten Karte abheben.

Das Spiel, das hierzu erforderlich ist, hat eine breitere oder längere Karte, die der Gehilfe kennt. Wendet man sich nun an ihn mit der Frage, an welcher Stelle man das Spiel abheben solle, so nennt er diese Karte, und man wird zum Erstaunen der Anwesenden in der That bei dem bestimmten Blatt abheben und es aufwerfen können.

67. Vier Personen bezeichnen, die 4 Karten berührt haben, und auch angeben, welche von den Karten dies gewesen sind.

Es versteht sich von selbst, daß man dies nur mit Hilfe eines Mitwissers vermag, der genau aufpaßt, wer von den Anwesenden die 4 Personen gewesen sind, die die auf dem Tische liegenden Karten berührt haben, und zugleich sich die Karte merkt, die jede von ihnen erwählt hatte.

Dies verrät er dem wieder hereintretenden Künstler, der solange das Zimmer verlassen hatte, durch vorher verabredete Zeichen. Er stellt sich dem Betreffenden an die rechte Seite, saßt, wenn die erste Karte von rechts berührt wurde, an seinen obersten Knoknopf, wenn es die zweite war, an den zweiten u. s. w. Der Künstler stellt sich natürlich, als mache das Erraten der Personen und Karten viel Schwierigkeiten, er überlegt lange, um Zeit zu haben, seinen Gehilfen genau zu beobachten. Es ist nicht nötig, daß die 4 Personen jedesmal eine andere Karte berühren, was man ausdrücklich vorher bemerken kann. Es wird um so mehr Erstaunen hervorrufen, wenn man jedesmal die richtige Person und die Karte aufzufinden vermag. Der Gehilfe kann auch, wenn er seinen Platz nicht gut wechseln kann, dem Künstler die betreffenden Personen durch einen kurzen Ausruf verraten, in welchem z. B. das zweite oder das erste Wort mit dem Anfangsbuchstaben des Namens jeder Person beginnt. Angenommen z. B. die 4 Namen der 4 Personen, die die Karten berührt haben, singen

mit den Buchstaben G. M. E. N. an, so könnte er rufen:

Glauben Sie wirklich, die Karten erraten zu können?

Muß das nur schwer sein!

Endlich werden Sie dahinter kommen.

Rasch genug haben Sie alles gefunden.

Die Ausrufe müssen geschickt und unauffällig angebracht werden, damit niemand von den Anwesenden den Zusammenhang merkt und die Lösung des Rätsels allen verborgen bleibt, bis der Künstler selbst es etwa für gut befindet, die Aufklärung zu geben.

68. Eine verbrannte Karte an einem bestimmten Orte wiederfinden.

Hierzu braucht man außer einem Gehilfen auch ein Spiel, das aus lauter gleichen Karten besteht. Einer der Anwesenden muß eine Karte ziehen. Diese wird verbrannt und man erklärt nun, sie wiederherstellen zu wollen und an einem von den Zuschauern selbst bestimmten Orte wiederfinden zu lassen. Man wendet sich nun mit der Frage, wo die Karte liegen solle, an den Gehilfen, der einen vorher verabredeten Ort, etwa einen Schrank oder ein Buch nennt. Selbstverständlich hat man die gleiche Karte vorher an der bezeichneten Stelle verborgen, und so wird sie zur Überraschung der Gesellschaft dort aufgefunden.

69. Zwei Personen wählen zwei gleiche Karten.

Das Spiel, dessen man sich hierzu bedient, enthält eine breitere Karte. Man hebt an dieser ab, zeigt sie einem der Zuschauer und bittet ihn, sich die Karte merken zu wollen, den übrigen Anwesenden aber vorläufig den Namen des gemerkten Blattes zu verschweigen. Dann nimmt man ein zweites Spiel, breitet es offen vor dem Gehilfen aus und bittet ihn, sich daraus eine Karte zu wählen. Dieser, dem die breite Karte des ersten Spieles bekannt ist und der weiß, daß es z. B. Coeur-König war, zieht aus dem vor ihm liegenden Spiele den Coeur-König heraus. Die Karten werden zusammen geschoben, und der Zuschauer, der sich die Karte des ersten Spieles gemerkt hatte, wird nun ersucht, den Namen derselben zu nennen. „Es war Coeur-König,“ sagt er. Sich sehr erstaunt stellend, zieht der Gehilfe ebenfalls den Coeur-König hervor, den er aus dem zweiten Spiele gewählt hatte.

70. Die geheilte Karte.

Über die Ecke einer beliebigen Karte wird ein kleiner schwarzer Überzug aus Stoff gezogen, an der ein Faden befestigt ist. Statt des Stoffüberzug kann auch eine Blechhülse verwendet werden. Stellt man die so vorbereitete Karte gegen einen schwarzen Hintergrund, so erweckt sie vollständig den Anschein, als wenn eine Ecke daran fehle. Zieht man nun unbemerkt an dem Faden und läßt den Überzug verschwinden, so erscheint die

Karte wieder unversehrt und geheilt und wird zur Prüfung den Zuschauern übergeben.

71. Eine Karte in der Tasche eines Zuschauers verwandeln.

Man nimmt ein Coeur-As, klebt leicht mit ein wenig Seife ein Bil-Auge auf das Coeur-Auge und indem man das Spiel, aus dem das richtige Bil-As entfernt worden ist, fächerartig offen vor dem Gehilfen ausbreitet, ersucht man ihn eine Karte herauszuziehen, und einem der Anwesenden in die Tasche zu stecken. Der Gehilfe wählt natürlich nach der Verabredung das Bil-As. Während er es in die Tasche einer neben ihm stehenden Person gleiten läßt, wischt er rasch das Bil-Auge herunter und läßt es verschwinden. Nach einigen Augenblicken, die man durch Reden ausfüllt, ersucht man die betreffende Person nachzusehen, ob sich die Karte in der Tasche nicht verwandelt habe, und in der That ist aus dem Bil-As in der Zwischenzeit ein Coeur-As geworden.

72. Eine gewünschte Karte rasch zum Vorschein bringen.

Man hat mit seinem Gehilfen eine Karte verabredet, bringt sie beim Mischen oben auf das Spiel, nimmt sie herunter, steckt sie in die Tasche und fordert die Anwesenden auf, eine Karte zu nennen, die er hervorholen solle. Ehe die andern Zeit haben, sich zu

besinnen, ruft der Gehilfe rasch den Namen des verabredeten Blattes, das man darauf aus der Tasche zum Vorschein bringt.

73. Aus verdeckt liegenden Karten die gemerkte herausfinden.

Man hat mit dem Gehilfen verabredet, daß die gewählte Karte etwa die Karodame sein solle und die sechste Stelle in der Reihenfolge einnehmen würde.

Man legt eine Anzahl von Karten, unter denen sich das verabredete Blatt befindet auf den Tisch und fordert den Gehilfen auf, sich eine Karte zu merken, der natürlich das vorhin bestimmte wählt. Die Karten werden nun zusammengenommen und man hat sorgfältig darauf zu achten, daß das bezeichnete Blatt in der Reihe das sechste wird, von links oder rechts an gerechnet, je nachdem man sich verständigt hat. Nachdem man nun die Karten verdeckt auf den Tisch gelegt hat, fordert man den Gehilfen auf, das Blatt hervorzusuchen, man wolle ihn so beeinflussen, daß er das richtige ziehen müsse.

Nachdem dieser die Karten zum Schein sehr genau beobachtet und geprüft hat, dreht er die sechste um und zeigt der Gesellschaft in der That die vorhin gewählte Karodame.

74. Das Blatt in der Tasche.

Man steckt eine mit dem Gehilfen vorher verabredete Karte, z. B. den Treff-Buben, in die Tasche,

ehe man mit der Darstellung des Kunststückes beginnt. Dann läßt man von dem Gehilfen eine Karte aus dem Spiele ziehen und sie wieder hineinstecken, mischt tüchtig und reicht ihm das Spiel mit dem Bedeuten hin, die betreffende Karte herauszusuchen. Er durchblättert das Spiel, erklärt aber, das bewußte Blatt nicht finden zu können. Es sei der Treff-Bube gewesen, der sich nicht mehr im Spiele befände. Nun holt man zu aller Übertaschung die vermißte Karte aus der Tasche hervor, oder läßt sie von einem andern Anwesenden herausziehen.

75. Eine versteckte Karte wieder auffinden.

Man hat mit dem Gehilfen einen Ort verabredet, wo eine Karte versteckt werden soll und erklärt vor dem Hinausgehen, diesen Ort vermittelst des Gedankenlesens aufzufinden. Der Gehilfe, von dem natürlich niemand ahnen darf, daß er im Einverständnis mit dem Künstler steht, verbirgt die Karte an der bezeichneten Stelle. Betritt man das Zimmer wieder, so geht man auf einen der Anwesenden zu, legt ihm das Kartenspiel an die Stirn, giebt sich den Anschein zu überlegen und schreitet endlich nach wiederholtem Zögern auf die Stelle zu, wo die Karte versteckt worden ist.

76. Die unter der Hand des Zuschauers verwandelte Karte.

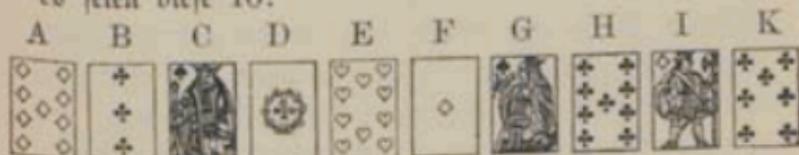
Man zeigt den Anwesenden die unterste Karte eines Spieles und ersucht sie, sich dieselbe zu merken.

Dann schiebt man sie, indem man die Fingerspitzen naß macht, etwas zurück, hält das Spiel dem Gehilfen hin, der nach getroffener Verabredung nicht die unterste, sondern die vorletzte Karte hervorzieht und sie verdeckt auf den Tisch legt. Einer der Zuschauer wird gebeten, die Hand darauf zu legen und die übrigen werden gefragt, ob sie wüßten, welche Karte unter der Hand des betreffenden Herrn läge. Sie nennen natürlich die vorhin gesehene unterste Karte. Jetzt schlägt man auf die das Blatt bedeckende Hand des Zuschauers, murmelt einige Worte, läßt die Hand wegnehmen und das Blatt umdrehen. Die vorher gesehene Karte wird in eine andere verwandelt scheinen.

II. Kartenkunststücke, die auf Berechnung und Formeln beruhen.

1. Eine Karte erraten, die sich jemand unter zehn Karten erwählt hat.

Man schreibt eine Anzahl von Buchstaben auf den
Tisch; dieselbe kann beliebig groß sein, nehmen wir an,
es seien diese 10:



Unter jeden Buchstaben legt man nun eine Karte
und bittet einen der Zuschauer, sich eine der Karten zu
merken. Dann fordert man ihn auf, bis 21 zu zählen,
das heißt von dem Buchstaben K an rückwärts und
von der Zahl an, die seine gedachte Karte in der Reihe
einnimmt.

Hätte er also z. B. die Karte unter dem Buch-
staben F, das Karo-As gewählt, die die sechste in der
Reihe ist, so müßte er mit 7 an zu zählen fangen.
Auf K zählt er 7 auf I 8, auf H 9 und G 10 u. s. w.

bis er mit der Zahl 21 unfehlbar auf die von ihm gemerkte Karte unter F trifft.

Hätte man 12 Buchstaben auf den Tisch schreiben lassen, so muß bis 25 gezählt werden; bei 14 bis 29 u. s. w. Immer die doppelte Zahl der Anzahl der auf dem Tisch liegenden Karten und noch eins dazu gerechnet.

2. Unter 16 offen liegenden Karten eine gewählte erraten.

Man legt 16 Karten in zwei senkrechten Reihen auf den Tisch, sodaß in jeder Reihe also 8 Karten liegen. Hat einer der Zuschauer sich eine Karte gewählt, so fordert man ihn auf, die Reihe zu nennen, in welcher die gewählte Karte sich befindet. Die betreffende Reihe aber schiebt man, mit der untersten Karte beginnend, zusammen und legt sie dann von neuem zu beiden Seiten der liegengebliebenen Reihe aus, erst vier Karten links, dann 4 Karten rechts davon legend.

Nachdem man sich wieder die Reihe, in welcher die gewählte Karte liegt, hat nennen lassen, schiebt man diese zuerst zusammen, dann die zweite der aus 4 Karten bestehenden Reihen, sie so aufeinander legend, daß, wenn man die Karten umkehrt, um wieder auszuliegen, das Päckchen, welches die Reihe mit der gewählten Karte enthält, zu oberst liegt.

Es wird nun zum drittenmal ausgelegt, wieder zu beiden Seiten der liegengebliebenen Reihe, diesmal aber abwechselnd, erst eine Karte links, dann eine rechts u. s. f.

Wieder läßt man sich die Reihe bezeichnen, welche die gemerkte Karte enthält und nimmt die Karten in der vorhin beschriebenen Weise noch einmal zusammen, so also, daß die bezeichnete Reihe zu oberst bleibt und beim Auslegen zuerst an die Reihe kommt.

Es wird nun noch ein viertes Mal ausgelegt und zwar wieder abwechselnd eine Karte links, eine Karte rechts zu beiden Seiten der in der Mitte liegenden Reihe.

Hat man sich abermals die Reihe nennen lassen, in welcher die gemerkte Karte liegt, so kann man diese selbst bezeichnen. Es muß unfehlbar die erste in der betreffenden Reihe sein.

Folgende Figur mag zur näheren Erklärung den Weg angeben, den die gewählte Karte, wenn richtig ausgelegt und zusammengenommen wird, unfehlbar nehmen muß.

A.	B.	C.	B.	D.	E.	B.	F.	G.	B.	H.
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+

3. Aus 15 Karten eine gemerkte herausfinden.

Man legt 15 Karten in 3 Reihen offen auf den Tisch und bittet einen der Zuschauer, sich eine davon

merken zu wollen, und die Reihe, in welcher die betreffende Karte liegt, zu bezeichnen. Ist dies geschehen, so werden die Karten einzeln aufgenommen, doch so, daß die Reihe mit der gemerkten Karte obenauf, und die andern darunter liegen. Jetzt legt man die Karten wieder in 3 Reihen aus, aber nicht wie das erste Mal nebeneinander, sondern untereinander, sodaß also das erste Blatt das erste der ersten Reihe wird, das zweite das erste der zweiten Reihe, das dritte das erste der dritten Reihe u. s. w.

Nun fragt man wieder, in welcher Reihe das gedachte Kartenblatt liegt und nimmt die Karten abermals hoch, die Reihe mit der gemerkten Karte in die Mitte nehmend. Zum drittenmal werden die Karten nun ausgelegt und zwar in derselben Weise wie beim zweitenmal von oben nach unten. Läßt man sich nun noch einmal die Reihe angeben, in welcher das gemerkte Blatt liegt, so wird es unfehlbar das mittellste der bezeichneten Reihe sein.

4. Zwölf Karten so verteilen, daß sich in jeder wagerechten und senkrechten Reihe vier Karten befinden.

Man legt erst 9 Karten in folgender Weise aus:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Auf die Stellen, wo in der Figur eine 1, 5 und 9 steht, legt man dann die noch übrigen 3 Kartenblätter und wird so in jeder Reihe, wagerecht wie senkrecht, 4 Karten zählen können.

5. Dreizehn Karten der Reihe nach ablegen.

Der Künstler hat 13 Karten einer Farbe, also As, König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei in der Hand und erklärt, er wolle sie der Reihe nach auf den Tisch legen, dabei aber, sobald er eine Karte abgelegt hat, das nächste Blatt zu unterst stecken.

Niemand wird das Kunststück fertig bringen, wenn die Karten nicht vorher in folgende Ordnung gebracht sind.

As, Drei, König, Sieben, Dame, Vier, Bube, Sechs, Zehn, Zwei, Neun, Fünf, Acht.

Man beginnt also mit dem As, legt es auf den Tisch und steckt die Drei unter das Spiel. Dann legt man den König auf den Tisch und steckt die Sieben unter. Nun folgt die Dame und die Vier wird untergesteckt. Führt man in dieser Weise fort, so wird die Reihenfolge vom As bis zur Zwei ganz richtig hergestellt sein.

6. Bemerkte Karten aus dem Quadrat erraten.

Je nach der Anzahl der Personen, die hierbei beteiligt sind, ist die Zahl der zu diesem Kunststück er-

forderlichen Karten verschieden, da man immer das Quadrat der Personenzahl nimmt. Für 4 Personen braucht man also 16 Blätter, bei 5 deren 25, bei 6 sind 36 erforderlich und bei 7 sogar 49. Mehr Personen heranzuziehen ist bei der großen Anzahl der Kartenblätter, die nötig wären, nicht ratsam. Soviel Personen vorhanden sind, die eine Karte wählen sollen, soviel Reihen werden gelegt.

Bei 4 Personen legt man also 4 Reihen und bittet die erste Person sich ein Kartenblatt in der ersten Reihe zu merken; die zweite Person merkt sich eins in der zweiten Reihe, die dritte in der dritten, die vierte in der vierten. Die Karten liegen also folgendermaßen:

A	1	2	3	4
B	5	6	7	8
C	9	10	11	12
D	13	14	15	16

Nun werden die Karten einzeln, der Reihe nach aufgenommen. Man beginnt mit der letzten der vierten Reihe und legt die andern verdeckt darauf, bis alle aufgenommen sind. Ist dies geschehen, so werden die Karten wieder in Reihen ausgelegt, aber nicht wie das erste Mal von links nach rechts, sondern von oben nach unten, sodaß die Karten jetzt in folgender Weise liegen:

A	B	C	D
1	5	9	13
2	6	10	14
3	7	11	15
4	8	12	16

Werden nun die 4 Personen gefragt, in welcher Reihe jetzt ihre Karten liegen, so muß das Blatt der ersten Person das erste in der bezeichneten Reihe sein, das der zweiten das zweite, das der dritten das dritte u. s. w.

Es ist nicht nötig, um die Sache nicht auffällig zu machen, daß die vier Personen der Reihe nach gefragt werden, aber man muß selbst genau im Gedächtnis haben, welche Personen den Buchstaben A B C D entsprechen, d. h. welche von ihnen sich ein Blatt in der ersten Reihe gemerkt hatte, welche eins in der zweiten, der dritten und der vierten. Sonst kann die Bezeichnung der gemerkten Karte nicht stimmen.

Nehmen wir noch ein Beispiel, das Quadrat mit der 6. Die 36 Blätter werden in 6 Reihen, also folgendermaßen ausgelegt:

A	1	2	3	4	5	6
B	7	8	9	10	11	12
C	13	14	15	16	17	18
D	19	20	21	22	23	24
E	25	26	27	28	29	30
F	31	32	33	34	35	36

Nachdem nun jede Person in der ihnen bezeichneten Reihe sich eine Karte gewählt und gemerkt hat, werden die Karten, wie vorhin beschrieben, aufgenommen und wieder in Reihen gelegt. Bei Wiederholung des Kunststückes, um es weniger leicht erraten zu lassen, kann man die Karten auch in umgekehrter Ordnung auslegen, also folgendermaßen:

A	B	C	D	E	F
36	30	24	18	12	6
35	29	23	17	11	5
34	28	22	16	10	4
33	27	21	15	9	3
32	26	20	14	8	2
31	25	19	13	7	1

Das Resultat für die Bezeichnung bleibt dadurch daselbe.

Um die Zuschauer zu täuschen, muß man die Karte nicht zu rasch bezeichnen, sondern sich den Anschein geben, als stelle man erst eine Berechnung an, und könne sie nur mit Hilfe einer solchen auffinden.

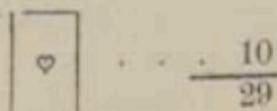
Allzuhäufige Wiederholung des an sich sehr interessanten Kunststückes ist nicht anzuraten, da der Zusammenhang sich dann leicht erraten läßt.

7. Die Anzahl der Augen dreier gezogenen Karten erraten.

Man nimmt hierzu ein Spiel von 32 Kartenblättern und läßt es von einem der Zuschauer mischen. Das As zählt hierbei 11 Augen, König, Dame, Bube zählen je 10 Augen. Man läßt 3 Karten ziehen und sie verdeckt auf den Tisch legen. Dann ersucht man die Person, die die Karten gezogen, auf jedes der Blätter soviel Karten zu legen, daß die Augen der verdeckten Karte und die Zahl der darauf gelegten Blätter 15 betragen. Die übrigen Karten, die man in

der Hand hat, zählt man rasch durch, indem man sich stellt, als wolle man prüfen, welche Karten gezogen worden sind. Addiert man zu der Anzahl der übrig gebliebenen Karten noch die Zahl 16, so erhält man die Augenzahl der zuerst gezogenen 3 Karten.

Angenommen, diese 3 Karten seien eine Dame, eine Neune, ein As gewesen. Die Dame zählt 10 Augen, folglich werden, damit die Zahl 15 erreicht wird, noch 5 Blätter darauf gelegt. Zu der Neune werden 6 Blätter und zum As noch 4 Blätter gelegt. Man wird also noch 13 Kartenblätter in der Hand haben. Zählt man noch 16 dazu, so erhält man 29 Augen, welche Zahl gleich der Augenzahl der unten liegenden Karten ist.



8. Der gerechte Schiffskapitän.

Ein syrischer Schiffskapitän unternahm mit seinem Schiffe eine weite Seefahrt. Seine Mannschaft bestand aus 15 Christen und 15 Türken. Unterwegs ergab es sich, daß sie zu wenig Proviant mitgenommen hatten.

Wollten sie nicht alle Hungers sterben, so mußte die Hälfte der Mannschaft ins Meer geworfen werden. Der Kapitän, der seine Glaubensgenossen gern retten, aber auch nicht den Vorwurf der Ungerechtigkeit auf sich laden wollte, erfann eine List. Die Leute mußten sich in einen Kreis stellen, es sollte abgezählt werden und immer der neunte Mann sollte dem Tode verfallen sein. Er sollte aus dem Kreise treten, bis nur noch 15 übrig wären.

Durch 15 rote und 15 schwarze Karten wird nun die Mannschaft des Schiffes bezeichnet. Die roten Karten stellen die Christen, die schwarzen die Türken vor. Man legt sie nach der folgenden Formel in eine bestimmte Reihenfolge: Gott schlug den Mann in Amalek, der Israel bezwang. Nämlich nach den in diesen Wörtern vorkommenden Vokalen, immer mit roten und schwarzen Karten abwechselnd und mit den roten beginnend. Der Vokal a wird durch 1 Karte bezeichnet, e durch 2, i durch 3, o durch 4 und u durch 5 Karten. So ergiebt sich die folgende Reihenfolge:

- 4 rote Karten
- 5 schwarze
- 2 rote
- 1 schwarze
- 3 rote
- 1 schwarze
- 1 schwarze
- 2 rote
- 2 schwarze
- 3 rote

- 1 schwarze
- 2 rote
- 2 schwarze
- 1 rote

Zählt man bei dieser Reihenfolge immer bis 9, so werden alle schwarzen Karten ausgestoßen, und es bleiben zuletzt nur die 15 roten Karten übrig.

9. Die Augenzahl der untersten Karten mehrerer Päckchen erraten.

Man braucht hierzu ein vollständiges Whistspiel mit 52 Karten. König, Dame, Bube gelten 10 Augen, das As zählt 1 Auge, die übrigen soviel wie sie Augen haben.

Nachdem das Spiel gemischt und den Zuschauern übergeben worden ist, verläßt man das Zimmer. Den Zurückbleibenden aber ist folgende Aufgabe gestellt: Die oberste Karte wird angesehen und offen auf den Tisch gelegt. Dann werden soviel Karten darauf gelegt, daß die Augenzahl der unten liegenden Karte mit der Anzahl der darauf gelegten Karten 13 beträgt. Läge also eine 7 unten, so müßten noch 6 Karten dazu gelegt werden. Jetzt nimmt man die nächste Karte des Spieles, das man in der Hand hat, hoch und verfährt ebenso wie das erste Mal, d. h. man legt sie auf den Tisch und soviel Karten darauf, daß man 13 herauszählen kann.

In dieser Weise wird fortgeföhren, bis man noch eine kleinere Anzahl Karten in der Hand behält, mit

denen man nicht mehr bis 13 zählen kann. Man hört nun auf und ruft den Draußenstehenden wieder ins Zimmer, der nun die folgende Berechnung anstellt: Er zählt die Anzahl der Haufen und läßt sich sagen, wieviel Karten übrig geblieben sind. Nehmen wir an, es lägen 7 Päckchen auf dem Tische und 4 Karten wären übrig geblieben. 4 Päckchen zählen 4 Augen, die übrigen 3 multipliziert man mit 14 und zählt die einzelnen Karten hinzu, das giebt also $4 + 3 \times 14 + 4 = 50$ Augen.

Dieselbe Augenzahl aber wird sich ergeben, wenn man die Augen der zu unterst liegenden Karten der Päckchen zusammenzählt. Wenn richtig gezählt worden ist, wird die Auflösung jedesmal stimmen.

Beispiel: Nehmen wir an, es wird zuerst eine Vier gezogen; damit die Zahl 13 herauskommt, werden also 9 Karten dazu gelegt.

Das zweite Mal wird ein König abgehoben, man legt also 3 Karten dazu.

Das dritte Mal eine Drei, die 10 Karten erfordert.

Das vierte Mal erhält man eine Zwei und zählt 11 Karten dazu.

Das fünfte Mal ergiebt sich eine Sechs, die mit 7 dazu gelegten Karten 13 ausmacht.

Nachdem man das letzte Mal einen Buben abgehoben und noch 3 Karten dazu gelegt hat, hat man nur noch 3 Karten in der Hand.

Man hört also auf und zählt die Anzahl der auf dem Tische liegenden Päckchen. Es sind 6. Dies ergiebt nach der vorigen Angabe also $4 + 2 \times 14 + 3 = 35$.

Die 6 zu unterst liegenden Karten aber, Bier, König, Drei, Zwei, Sechs, Bube ergeben ebenfalls, wenn die Zahlen ihrer Augen zusammengezählt werden = 35.

10. Mutus, Nomen, Dedit, Cocis.

Man legt 20 Kartenblätter offen auf den Tisch, je zwei und zwei nebeneinander, sodaß also 10 Paare vor den Zuschauern liegen. Man bittet nun einige aus der Gesellschaft, sich zwei von den nebeneinander liegenden Karten zu merken. Ist dies geschehen, nimmt man die Karten zusammen, vorsichtig darauf achtend, daß die zwei, die zusammen liegen, nicht getrennt werden.

Dann legt man sie in 4 Reihen, deren jede also 5 Kartenblätter enthalten muß, wieder vor den Zuschauern hin und zwar in einem Schema, das man sich nach den obigen vier Worten, mutus, nomen, dedit, cocis gebildet hat. Jeder Buchstabe, der in diesen Wörtern enthalten ist, kommt 2mal darin vor, und man legt die auseinander folgenden Karten auf die Stelle, die die gleichen Buchstaben in den Wörtern einnehmen. Der erste Buchstabe ist also m; die erste Karte wird also die erste der ersten Reihe. Die zweite Karte aber wird entsprechend dem n im Worte nomen die dritte der zweiten Reihe. Das nächste Paar nimmt die Stelle der Buchstaben u ein, wird also die zweite und vierte Karte der ersten Reihe. Das dritte Paar entsprechend dem t wird die dritte Karte der ersten Reihe und fünfte Karte der vierten Reihe. So geht es fort, bis alle Karten ausgelegt sind.

Der Deutlichkeit halber folgt das Schema hier noch einmal.

Die Karten des ersten Paares sind mit 1, die des zweiten Paares mit 2 u. s. w. bezeichnet.

1 m	2 u	3 t	2 u	4 s
5 n	6 o	1 m	7 e	5 n
8 d	7 e	8 d	9 i	3 t
10 e	6 o	10 e	9 i	4 s

Hat man das Auslegen erst einige Male geübt, so prägt sich das Schema bald ein, und kann mit Schnelligkeit übersehen werden.

Die Zuschauer werden nun gefragt, in welcher Reihe die zwei von ihnen gemerkten Karten liegen und diese sind nach den Buchstaben, die sie vertreten, leicht zusammen zu finden. Heißt es also z. B. in der ersten und zweiten Reihe, so kann es nur dem Buchstaben m entsprechend die erste Karte der ersten und die dritte der zweiten Reihe sein. Oder heißt es, sie liegen beide in der vierten Reihe, so müssen es nach dem Buchstaben e die erste und dritte Karte in dieser Reihe sein.

Das Kunststück macht auf Zuschauer, die es nicht kennen, immer einen überraschenden Eindruck und gehört zu denen, die mehreremale hintereinander wiederholt werden können, da der Zusammenhang auch durch eine mehrfache Wiederholung nicht erraten werden kann.

11. Dasselbe Kunststück mit 24 Karten nach anderer Formel.

Man legt 24 Karten auf den Tisch, sodaß 3 und 3 nebeneinander liegen und läßt den Zuschauer sich eine solche Reihe von 3 Karten merken. Beim Zusammennehmen achte man darauf, daß die 3 nebeneinander liegenden Karten zusammen bleiben und legt sie dann wie bei dem vorigen Spiele nach der folgenden Formel aus:

L	i	v	i	n	i
L	a	n	a	t	a
L	e	v	e	t	e
N	o	v	o	t	o

Hat man die Karten so ausgelegt, so wird der Zuschauer gefragt, in welcher Reihe seine 3 gemerkten Karten liegen, die dann ohne Mühe bezeichnet werden können.

Um den Zuschauer etwas mehr in Verwirrung zu setzen, legt man die Karten recht hin und her. Die erste Karte z. B. auf die Stelle des dritten I, die zweite auf die Stelle des ersten u. s. w., da es für die Bezeichnung der Karten nachher gleichgültig ist, in welcher Reihenfolge sie liegen.

12. Im voraus bestimmen, die wievielte in der Reihe eine gezogene Karte sein soll.

Um einem Mißlingen dieses Kunststücks vorzubeugen, thut man gut, das Kartenspiel, das aus 32 Blättern bestehen muß, vorher in zwei Hälften zu teilen. Die eine Hälfte giebt man einem der Zuschauer und bittet ihn, sie recht tüchtig zu mischen, sich den Anschein gebend, als wäre dies für das Gelingen des vorzuführenden Kunststückes von Wichtigkeit, während es in der That ganz bedeutungslos ist, da nur die Karten, die man in der Hand behalten hat, eine Rolle dabei spielen. Diese zählt man rasch durch und schreibt nun eine Zahl auf, die wenigstens 1 mehr beträgt als die Anzahl der Blätter, die man in der Hand hat. Auf diese Weise ist man vor allen Zufällen, die ein Fehlschlagen des beabsichtigten Kunststückes herbeiführen könnten, geschützt.

Jetzt reicht man die in der Hand zurückbehaltenen Karten einem der Zuschauer, bittet ihn, eine Karte zu ziehen und sich dieselbe zu merken, zugleich aber auch zu behalten, die wievielte sie in der Reihenfolge, von oben an gerechnet, ist. Während des Wählens und des Abzählens verläßt man einige Augenblicke das Zimmer, damit die Zuschauer ganz sicher sind, daß man nicht etwa die Karte gesehen oder unbemerkt mitgezählt habe. Hat man das Zimmer wieder betreten, so schreibt man die Zahl auf oder nennt sie den Zuschauern im voraus, die die Stelle bestimmen soll, wo die Karte sich befinden soll.

Nehmen wir an, man habe die Zahl 20 gewählt. Die gezogene Karte aber sei der Treßbube, der von oben

an gerechnet, das achte Blatt in der Reihenfolge gewesen sei. Die beiden Kartenhälften werden wieder zusammengelegt, sodas der Teil, in welchem die gezogene Karte sich befindet, obenauf liegt. Man macht nun einige Bewegungen mit dem Spiele, wiegt es, beriecht es, gleichsam als wolle man dadurch dem Geheimnis auf die Spur kommen, hält es dann unter den Tisch und nimmt nun 19 Kartenblätter von oben fort, also 1 weniger als die vorher bestimmte Zahl. Dies Herunternehmen der Karten muß aber in der Weise geschehen, daß die zuerst abgezogene Karte zu unterst zu liegen kommt, jede folgende wird oben auf die vorhergehende gelegt. Die so abgezählten Karten legt man wieder auf das Spiel, reicht dasselbe dem Zuschauer, der vorhin die Karte gewählt hatte und fordert ihn auf, von der Zahl an, die die Stelle seiner gezogenen Karte bezeichnete, weiter zu zählen bis auf 20. Sicher würde die Zahl auf seine gemerkte Karte fallen.

Der Treffbube, der gezogen worden war, lag an der achten Stelle. Der Zuschauer fängt also mit 9 zu zählen an, und wird bei der Zahl 20 den Treffbuben in der Hand haben, vorausgesetzt, daß allen Bedingungen so nachgekommen ist, wie sie am Anfang unserer Beschreibung angegeben worden sind.

13. Die Augenzahl einer gezogenen Karte angeben.

Das Kunststück, das einen etwas schnellen und geübten Rechner erfordert, ist im Grunde nicht schwer und

mag hier seinen Platz mit finden, da es das Interesse der Zuschauer stets fesseln und ihr berechtigtes Erstaunen hervorzurufen vermag.

Man überzeuge sich vorher genau, ob das Spiel, das man in die Hand genommen, auch aus richtig 32 Blättern besteht, nicht etwa eins fehle oder ein falsches dazwischen geraten sei. Einer der Zuschauer muß das Spiel mischen, eine Karte ziehen, sie behalten und die übrigen zurückgeben. Nach einigem Überlegen vermag man dann anzugeben, wieviel Points oder Augen die gezogene Karte zählt und kann auch die Karte selbst bezeichnen. Der König gilt hierbei 4, die Dame 3, der Bube 2 und das As 1 Point.

Rasch und mit schnellem Überblick muß man nun die Augen der Karten, die man in der Hand hat, überzählen. Jede 10 wird übersprungen, d. h. sobald man 10 Augen hat, fängt man von vorn an und zählt nur die Augen, die darüber sind. Hat man noch 2 Karten in der Hand, so addiert man diese zu dem Rest und zählt 4 dazu. Die so erhaltene Zahl wird von 10 abgezogen, oder wenn sie über 10 beträgt, von 20. Der bleibende Rest ergibt dann die Augenzahl der gezogenen Karte. Von welcher Farbe diese Karte ist, wird man leicht finden, wenn man die 3 anderen Karten dieser Art aus dem Spiel, das man schnell durchblättert, heraus sucht.

Ein Beispiel mag die Erklärung noch näher erläutern und deutlicher machen. Die gezogene Karte ist Coeur Acht. Die gemischten Karten liegen in folgender Ordnung: König, Zehn, Bube, Sieben, Acht, As u. s. w.

Die Farben sind natürlich von keinerlei Bedeutung und werden nicht berücksichtigt. Nun zählt man für den König 4, die Zehn wirft man weg, für den Buben 2, das sind 6, dazu 7 Points, zusammen 13. Da man 10 wieder fortwirft, bleiben 3 Points, dazu 8, sind zusammen 11 — also bleiben 1. So wird immer nur die Zahl über 10 berücksichtigt und von ihr aus weiter gezählt. In dem vor uns liegenden Spiel waren die beiden letzten Karten König und Dame. Der letzte Rest vor diesen war 1. Zählt man dazu den König und die Dame mit 4 und 3 Points, so erhält man 8. Werden zu der 8 noch 4 Augen gezählt, so ergibt sich 12. Ziehe ich aber 12 von 20 ab, bleibt als Rest 8. Die vorhin gezogene Karte muß also eine Acht sein. Beim Durchblättern des Spieles findet man, daß Treff, Pik und Karo Acht noch darin sind, folglich war Coeur Acht die gezogene Karte. Vermag man mit schnellem und sicherem Überblick die Karten zu überzählen und durchzusehen, so wird die interessante Berechnung dem Zuschauer großen Eindruck machen, und das Kunststück wird so leicht seine Wirkung nicht verfehlen.

14. Eine Anzahl Karten mit verbundenen Augen erraten.

Man läßt sich die Augen verbinden und verspricht den Zuschauern, ohne die auf dem Tische liegenden Karten zu sehen, wolle man doch die Anzahl derselben angeben. Man läßt nun eine beliebige Anzahl von Karten in eine Reihe auf den Tisch legen. Ist dies

geschehen, so bittet man eine zweite Reihe darunter zu legen, die 3 Blätter mehr als die erste enthält. Aus der ersten Reihe läßt man nun eine bestimmte Anzahl von Blättern hinwegnehmen, aus der zweiten Reihe ebensoviele, wie in der ersten geblieben sind. Dann werden alle Blätter der ersten Reihe fortgenommen und die Zahl der jetzt auf dem Tische liegenden Karten kann mit Sicherheit bestimmt werden. Zu der Zahl, die man das erste Mal aus der ersten Reihe hinwegnehmen ließ, zählt man 3 hinzu und erhält die Anzahl der zuletzt vor den Zuschauern liegendebliebenen Kartenblätter.

Nimmt man z. B. an, es seien 5 Karten in die oberste Reihe gelegt worden, so wird die zweite 8 Blätter enthalten. Läßt man aus der ersten Reihe 3 Blätter entfernen, so bleiben noch 2. Diese 2 werden von der zweiten Reihe fortgenommen, und es bleiben dort noch 6 Karten. Das ist aber dieselbe Zahl, die man erhält, wenn man zu den 3 Blättern, die man zuerst aus der obersten Reihe fortnehmen ließ, noch 3 hinzuzählt.

Oder angenommen, man hätte 2 Karten wegnehmen lassen, so würden in der ersten Reihe 3 liegen geblieben sein; nimmt man diese 3 von der zweiten Reihe fort, so bleiben dort 5. 5 erhält man aber auch, wenn man zu 2, der Anzahl der Karten, die man aus der obersten Reihe wegnehmen ließ, 3 hinzuzählt.

15. Drei gewählte Karten erraten.

Man lege offen auf den Tisch ein As, eine Zehn und eine Sieben. Dann gebe man drei Personen Zahl-

pfennige; der einen 12, der zweiten 24, der dritten 30. Hierauf entfernt man sich von dem Tische, stellt sich so, daß man nicht sehen kann, was darauf vorgeht, und bittet die drei Personen, jede eine von den Karten zu wählen. Ist dies geschehen, so sagt man: „Wer die Sieben hat, lege den vierten Teil seiner Zahlpfennige auf den Tisch, wer die Zehn hat, den dritten Teil und wer das As wählt, die Hälfte.

Darauf kehrt man zu dem Tische zurück und zählt die darauf liegenden Zahlpfennige. Es werden 23, 24, 25, 27, 28 oder 29 Stück sein.

Sind es 29, so hat die erste Person die Sieben genommen, die zweite die Zehn, und die dritte das As.

Bei 28 nahm die erste die Zehn, die zweite die Sieben, die dritte das As.

Bei 27 hatte die erste die Sieben, die zweite das As, die dritte die Zehn.

Bei 25 nahm die erste die Zehn, die zweite das As, die dritte die Sieben.

Bei 24 wählte die erste das As, die zweite die Sieben, die dritte die Zehn.

Bei 23 die erste das As, die zweite die Zehn, die dritte die Sieben.

Findet man es zu schwer, die verschiedenen Zahlen und ihre Zusammenstellung im Kopfe zu behalten, so kann man sich einer kleinen geschriebenen Tabelle bedienen, die man in der Hand verbirgt, und zu Rate zieht, indem man thut, als müßte man sich die Stirn halten bei der schwierigen Berechnung. Dabei kann man leicht die Tabelle ansehen und nach ihr jede der drei

Karten bezeichnen, welche die einzelnen Personen gewählt haben.

Dieses Kunststück ist nichts weiter als eine mathematische Berechnung, und da es deshalb zu den minder bekannten gehört, wird es sehr unterhalten und jedenfalls die Zuschauer im hohen Grade überraschen. Es gehört indessen auch zu jenen, die man nicht zu oft wiederholen muß, weil sonst der Zusammenhang zu leicht entdeckt wird.

16. Erraten, in welcher Hand jemand eine gerade und eine ungerade Zahl von Karten verborgen hält.

Die Person, welche die Karten in der Hand hält, muß die Anzahl derselben, welche sie in der rechten Hand hat, mit drei multiplizieren, die in der linken Hand aber mit vier und beide Summen addieren. Läßt sich die so erhaltene Summe durch 2 ohne Rest teilen, so hat jene Person in der rechten Hand eine ungerade, in der linken aber eine gerade Anzahl Kartenblätter. Ist die erhaltene Zahl eine ungerade, so ist das umgekehrte Verhältniß der Fall.

17. Von 20 Karten zwei erraten, die sich jeder Zuschauer gemerkt hat.

Man legt 20 Karten paarweise auf den Tisch und bittet die Zuschauer, jeder möge sich zwei zusammen-

liegende Karten merken. Dann nimmt man die Karten zusammen, darauf achtend, daß die zusammengehörigen Paare nicht getrennt werden, die Reihenfolge ist gleichgültig. Hierauf werden sie wieder in 4 Reihen, deren jede also aus 5 Blättern bestehen muß, ausgelegt und zwar nach folgendem Schema, das man sich einprägen und im Kopfe haben muß.

1	2	4	6	8
3	9	10	12	14
5	11	15	16	18
7	13	17	19	20

Da nach einem bestimmten System dabei verfahren worden ist, so wird man die Reihenfolge, in welcher die Karten liegen müssen, nicht allzuschwer behalten. Die Zuschauer aber werden dann gefragt, in welchen Reihen ihre gemerkten Karten liegen. Es liegt immer nur ein ganzes Paar in der Reihe, die übrigen sind getrennt und sind nach dem Schema leicht aufzufinden. Würde es also z. B. heißen, die Karten liegen in der zweiten und dritten Reihe, so müßten es die durch die Zahlen 5 und 6 bezeichneten Karten sein.

18. Zwei aus 30 Karten gemerkte Blätter erraten.

Ganz in derselben Weise wie bei dem vorigen Kunststück wird auch hier verfahren, nur daß es sich um 30 Karten handelt, die nach dem Zusammen-

nehmen der Paare in 5 Reihen, deren jede also 6 Blätter enthält, folgendermaßen ausgelegt werden:

1	2	4	6	8	10
3	11	12	14	16	18
5	13	19	20	22	24
7	15	21	25	26	28
9	17	23	27	29	30

Läßt man sich nun die Reihen nennen, in denen die gemerkten Karten liegen, so sind die zusammengehörigen Paare leicht herauszufinden.

19. Der Komet.

Ungefähr 15 oder 16 Karten werden im Kreise ausgelegt. An eine Karte dieses Kreises legt man noch eine beliebige Anzahl Blätter, etwa vier, fünf, sechs u. s. w., in gerader oder gebogener Richtung, die den Schweif des Kometen vorstellen sollen. Nun fordert man einen der Zuhörer auf, von der letzten Karte dieses Schweißes aus die Blätter des Schweißes und daran anschließend die des Kreises nach links herum (im Stillen) bis zu einer beliebigen Anzahl zu zählen. Nehmen wir an, der Zuhörer hätte 12 Karten abgezählt. Er hält dann (in Gedanken) auf der zwölften Karte still, bezeichnet diese mit eins und muß nun nach rechts herum wieder ebensoviel, also wieder bis 12 zurückzählen, aber dieses Mal, ohne die Karten des Schweißes mitzuzählen. Man kann dann leicht die Karte, auf der der

Spieler das zweite Mal stehen bleibt, bezeichnen, wenn man soviel Blätter, als der Schweiß zählt, im Kreise nach rechts herum abzählt von der Karte ab, an die sich der Schweiß anschließt. Natürlich kann man dieses Kunststück nur einmal machen, da ja immer dieselbe Karte bezeichnet werden muß. Will man das Kunststück wiederholen, so muß man unter einigen begleitenden Redensarten den Schweiß verändern, entweder ein oder mehrere Blätter entfernen oder dazulegen.

II. Kartenorakel und Kartenlegen.

1. Das Kartenorakel.

Der Künstler, der die Gesellschaft durch interessante, überraschende Kartenkunststücke eine Zeitlang unterhalten und in Erstaunen gesetzt hat, wird sicher, wenigstens von dem unverheirateten Teile derselben, gelegentlich einmal gefragt werden, ob er auch das Kartenlegen und das Prophezeihen aus den Karten verstehe. Er wird durch die Frage nicht in Verlegenheit geraten. Er, der seine Karten so genau kennt, dem sie so wunderbar gehorchen und unterworfen zu sein scheinen, kennt auch ihre Bedeutung, durch die sie auf Zukunftsfragen wißbegieriger Menschenlinder Antwort zu geben wissen.

Er nimmt daher ein Spiel von 32 Blättern, aus dem die Karten von Zwei bis Sechs entfernt worden sind. Jeder Mitspielende zieht eine Karte, legt sie offen auf den Tisch und erfährt nun, was ihm für die Zukunft daraus prophezeit ist.

Coeur.

As: In der nächsten großen Gesellschaft, die Sie besuchen werden, wird man Ihnen eine Liebeserklärung machen, oder werden Sie eine Liebeserklärung machen.

König: Den Sie lieben und dem Sie Ihr Vertrauen geschenkt haben, wird Sie in kürzester Zeit heimführen.

Dame. Sie hegen eine schwärmerische Herzneigung, die jedoch zu nichts Besonderem führen wird, da Sie, ebenso wie der Gegenstand Ihrer Neigung, sehr veränderlich sind.

Bube. Die Aufmerksamkeiten, die Ihnen seit einiger Zeit erwiesen werden, sind ernst gemeint. Sie können Zutrauen fassen und sie freundlicher als bisher aufnehmen.

Zehn. Sie werden zwei Heiratsanträge zu gleicher Zeit bekommen. Prüfen Sie genau und vor allem Ihr eigenes Herz.

Neun. Ein großer Wunsch wird Ihnen in kürzester Zeit erfüllt werden. Doch werden Sie nicht das dadurch erreichen, was Sie hofften.

Acht. Ein Brief wird Ihnen eine erfreuliche Nachricht melden, auf die Sie lange gewartet.

Sieben. Seien Sie vorsichtig. Man ist Ihrem Herzensgeheimnis auf der Spur, und man sinnt darauf, Ihnen Hindernisse in den Weg zu legen.

Karo.

As. Ein überraschender Glücksfall steht Ihnen bevor. Durch eine Erbschaft, ein Lotterielos oder ähnliches werden Sie in den Besitz eines großen Vermögens gelangen.

König: Ein vornehmer Herr interessiert sich für Sie. Sie werden bald Gelegenheit haben, Beweise dieses Interesses wahrzunehmen.

Dame. Sie erhalten nächstens Besuch von einer Verwandten. Nehmen Sie sie freundlich auf. Es hängt mehr davon ab, als Sie ahnen.

Bube. Sie haben einen treuen Freund, durch den Ihnen nächstens eine große, freudige Überraschung zu teil werden wird.

Zehn. Des Lebens ungemischte Freude wird keinem Sterblichen zu teil. Bei Ihnen scheint der viel bewährte Ausspruch eine Ausnahme machen zu wollen, denn dauerndes Glück und anhaltende Freude steht Ihnen bevor.

Neun. Sie haben einen geheimen Kummer. Seien Sie ohne Sorgen. Die Person, vor der Sie in Angst leben, vermag Ihnen nicht zu schaden.

Acht. Ein Nebenbuhler macht Ihnen das Leben schwer. Weichen Sie nicht. Der Sieg bleibt Ihnen, wenn Sie standhaft sind.

Sieben. Ein Brief ist unterwegs, der Ihnen einige Unannehmlichkeiten bereiten wird. Doch handelt es sich nur um Mißverständnisse, die sich bald auflären werden.

Treff.

As. Ein Unglücksfall steht Ihnen bevor. Aber sorgen Sie nicht. Wie so oft im Leben, wird er nur die Veranlassung zu desto größerem Glück sein.

König. Sie werden eine reiche Bekanntschaft machen und dadurch viele Genüsse des Lebens kennen lernen, die Ihnen bisher noch unbekannt waren.

Dame. Jemand bewacht eifersüchtig Ihre Schritte und wird Ihnen Ungelegenheiten bereiten. Lassen Sie

sich in Ihrer Harmlosigkeit nicht stören. Sie kommen am weitesten damit.

Bube. Durch einen lustigen Kameraden, der sich Ihnen anschließen und näher befreunden wird, werden Sie viel Unterhaltung und Zerstreuung haben.

Zehn. Eine größere Reise steht Ihnen bevor. Nützen Sie den Moment derselben gut aus. Sie wird Sie Ihrem Lebensziele näher bringen.

Neun. Quälen Sie sich nicht mit trüben Gedanken. Der eine, um den Sie sich mit Zweifeln abhärten, gehört Ihnen für ewig.

Acht. Auf kummervolle Tage folgen für Sie die glücklichsten Ihres ganzen Lebens.

Sieben. Eine reiche Heirat in Ihrer Verwandtschaft wird auch Ihr Lebensglück begründen.

Seil.

As. Eine Hochzeitseinladung steht Ihnen bevor. Doch können Sie derselben nicht Folge leisten.

König. Ein älterer Herr wird Ihnen einen Heiratsantrag machen.

Dame. Es steht jemand zwischen Ihnen und Ihrem Glück. Doch nicht für immer. Harren Sie in Geduld.

Bube. Jemand wird Ihnen eine unangenehme Nachricht bringen. Doch ist Ihnen der Überbringer so lieb, daß Sie die Unannehmlichkeit über den Boten bald vergessen.

Zehn. Ein großes Glück steht Ihnen bevor, doch erst in späteren Jahren.

Neun. Ein liebes Geschenk wird Ihnen von lieber Hand zugesandt werden.

Acht. In weiter Ferne erinnert sich Ihrer ein Freund oder eine Freundin, von denen Sie lange nichts vernommen. Eine Veränderung Ihres Geschicks wird sich dadurch anbahnen.

Sieben. Noch eine kurze Zeit Geduld. Die Sonne wird bald wieder scheinen.

2. Bedeutungen der Karten für das Kartenlegen.

Zum Kartenlegen nimmt man ein Spiel von 32 Karten. Die Coeurdame wird herausgenommen. Sie stellt die Person vor, der die Karten gelegt werden sollen und wird in die Mitte gelegt. Die nächstfolgenden Karten legt man kreuzweise daneben, immer wieder eine dazu legend, bis die 32 Karten in 4 Reihen, deren jede also 8 Blätter enthält, ausgelegt sind. Die Karten, die der Coeurdame zunächst liegen, sind die bedeutendsten. Viel Coeur bedeutet viel Liebe, viel Karo viel Glück, Treff Reichthum und Pfl Unannehmlichkeiten. Aus den sich kreuzweis gegenüberliegenden Karten werden andere Prophezeiungen für die Zukunft herausgelesen und zusammengestellt.

Für das Kartenlegen haben die 32 Karten folgende Bedeutung:

Coeur.

As. Bedeutet ein wichtiges Familienereignis oder eine große Gesellschaft.

König. Ist der Auserwählte des Herzens.

Dame. Ist die Person, der die Karten gelegt werden. Bei Herren ist natürlich beides umgekehrt.

Bube bedeutet einen treuen Freund oder eine treue Freundin.

Zehn. Einen Heiratsantrag oder eine Verlobung.

Neun. Ein Geschenk von liebender Hand oder einen übersandten Blumenstrauß.

Acht. Ein Brief, der eine besonders wichtige, freudige Nachricht überbringt.

Sieben. Eine Aufmerksamkeit oder eine Auszeichnung von seiten eines Herren oder einer Dame.

Raro.

As. Eine große Freude oder ein unvorhergesehener Glücksfall.

König. Ein vornehmer Herr oder eine interessante Bekanntschaft.

Dame. Eine vornehme Dame oder eine hohe Gönnerin.

Bube. Ein junger Herr oder ein Bekannter des Hauses.

Zehn. Ein Lotteriegewinn oder eine Erbschaft.

Neun. Eine Beförderung oder gewinnreiche Anstellung.

Acht. Eine Geldsendung oder ein sehr wertvolles Geschenk.

Sieben. Auszeichnung oder großes Lob.

Treff.

As. Die Erreichung eines gestellten Zieles oder Erfüllung einer lange gehegten Hoffnung.

König. Der Besuch eines gern gesehenen Verwandten.

Dame. Eine brünette junge Dame oder eine Feindin.

Bube. Ein brünetter junger Herr oder ein Feind.

Zehn. Eine weite Reise oder eine Veränderung des Wohnortes.

Neun. Eine Einladung zu einer Hochzeit oder einem Ball.

Acht. Ein Spaziergang oder eine Schlittenfahrt in angenehmer Gesellschaft.

Sieben. Ein Brief mit einer unangenehmen Nachricht.

Wit.

As. Krankheit oder Unglücksfall.

König. Die Kluge eines Borgesehten oder ein Zwist mit der Geliebten.

Dame. Eine böse Klatschschwester oder eine eifersüchtige Nebenbuhlerin.

Bube. Ein heimlicher Feind oder ein falscher Freund.

Zehn. Eine Unannehmlichkeit durch Verleumdung oder Eifersucht.

Neun. Eine Heirat, aber erst in späteren Jahren.

Acht. Der Heiratsantrag eines Witwers.

Sieben. Die Vereitlung eines Lieblingswunsches.

3. Könige drehen.

Zu den Kartenorakeln, die junge Damen gern in betreff ihrer Herzensangelegenheiten befragen, gehört auch das Drehen der Könige.

Die 4 Könige werden aus dem Spiel herausgenommen und auf den Tisch gelegt. Eine ältere Dame übernimmt es gewiß gern in liebenswürdiger Weise, auf den Scherz einzugehen und der Jugend zur Beantwortung ihrer Zukunftsfragen zu verhelfen. Sie nimmt daher die übrigen Karten in die Hand und legt ein Blatt nach dem andern der Reihe nach unter die 4 vor ihr liegenden Könige. Jeder repräsentiert einen Herrn, der zu der Dame, für die die Karten gelegt werden, in irgend einer Beziehung steht und dessen Gesinnung und Interesse für sie sie erforschen möchte. Sobald ein Blatt derselben Farbe unter einen der Könige zu liegen kommt, wird dieser gedreht. Er macht zuerst eine Viertelwendung nach rechts, sodaß er quer vor der Kartenlegerin liegt. „Er ist gerührt,“ sagt man. Ist das Kartenspiel zu Ende, so werden die Karten wieder zusammengenommen, es wird gemischt und dann weiter gelegt. Trifft dieselbe Farbe den König zum zweiten Male, so macht er wieder eine Wendung, liegt also wieder senkrecht, wird nun aber, damit keine Verwechslung mit den noch „ungerührten“ entsteht, herumgedreht, sodaß die Bilderseite nach unten liegt. „Er fällt,“ sagt man. Beim dritten Male richtet er sich wieder auf, d. h. er macht abermals eine Wendung und liegt nun wieder quer auf dem Tische. Dies bekundet schon ein lebhaftes Interesse des durch das Kartenblatt vertretenen Herrn für die Fragerin. Beim vierten Male aber wird er wieder herumgedreht, steht wieder senkrecht und hat sich unter den andern als denjenigen erwiesen, der das meiste und wärmste Interesse für die Frage-

stellerin empfindet. Er ist derjenige, auf den sie „hoffen“ kann.

Die Zukunftsfragen sind aber damit noch nicht erledigt. Nachdem die Wißbegierde soweit befriedigt, möchte man nun auch erfahren, welcher Beweggrund es ist, der den betreffenden Herrn zu seinem Interesse und seinen Annäherungsversuchen veranlaßt. Die Kartenlegerin steckt daher die Könige wieder in das Spiel, mischt die Karten und legt eine nach der andern auf den Tisch, bei jeder eine der folgenden Reihen sagend:

1. Der thut's um die Dukaten.
2. Der um ein schön Gesicht.
3. Der weiß sich nicht zu raten.
4. Der, weil man mal so spricht.
5. Der denkt, es muß so sein.
6. Der will doch auch mal frein.
7. Der auf der Eltern Gebot.
8. Den treibt die dringende Not.
9. Der thut es aus Liebe.
10. Aus warmem Herzenstriebe.

Der Spruch der auf den vorhin sich zuerst 4 mal gedrehten König fällt, ist der entscheidende und giebt der Fragerin Auskunft über das, was sie zu wissen wünschte.

„Wie liebt er mich?“ lautet die nächste Frage, und die Kartenlegerin, die die Karten wieder zusammen genommen, von neuem gemischt hat, beginnt sie wieder abzulegen und mit folgendem Spruch zu antworten:

1. Ruhig aber dauerhaft.
2. Schwärmerisch.

3. Mit ganzer Kraft.
4. Wenig.
5. Lau.
6. Von ganzem Herzen.
7. Glühend.
8. Tren.
9. Mit tausend Schmerzen.
10. Schüchtern.
11. Über alle Maßen.
12. Eifersüchtig.
13. Nur zum Spaß.
14. Nur für eine kurze Zeit.
15. Bis in alle Ewigkeit.

Wird nun noch die Frage gestellt: „Wann werde ich am Ziel meiner Wünsche angelangt sein?“ so weiß die gefällige Deuterin der Karten auch hierauf eine Antwort von ihnen zu erfragen. Sie nimmt die Karten wieder zusammen, mischt sie und läßt sich, sie abermals einzeln auf den Tisch zählend, bis der betreffende König erscheint, also vernehmen:

1. Halt dich bereit.
2. In kürzester Zeit.
3. Noch in diesem Jahr.
4. Erst im nächsten wird's wahr.
5. Mußt noch entbehren.
6. Kann lange noch gewähren.
7. Einßmals.
8. In 5 Jahren.
9. Erst im Alter.
10. Wenn du klug und erfahren.

4. Das Kartenorakel mit chemischer Tinte.

Ein anderes Kartenorakel mehr scherzhafter Art kann man dadurch herstellen, daß man Spielkarten mit Sprüchen oder Wörtern beschreibt, die mit chemischer Tinte geschrieben sind. Die Tinte wird, wie an einer andern Stelle bereits angegeben ist, dadurch bereitet, daß man Salpetersäure zu gleichen Teilen mit Wasser mischt, die Mischung auf reines Quecksilber gießt und einige Tage darauf stehen läßt. Die Schriftzüge werden erst leserlich, wenn das Blatt erwärmt wird. Man läßt also, nachdem angegeben ist, welche Fragen beantwortet werden sollen, die so vorbereiteten Karten von den Anwesenden ziehen und über eine Lampe halten. Die dann hervortretenden Antworten werden zu manchem Spaß und Scherz Veranlassung geben.

Fragen und Antworten dieser Art sind etwa die folgenden:

1. Frage: Was für einen Mann (eine Frau) werde ich erhalten?

A. Die Dame.

1. Einen flotten Husaren-Offizier.
2. Einen Millionär.
3. Einen Brummbär.
4. Einen schlanken Brünnetten.
5. Einen alten Junggesellen.
6. Einen Gutbesitzer.
7. Einen Feinschmecker.
8. Einen Pantoffelhelden.

9. Einen Bärtigen.
10. Einen Seemann.
11. Einen Blonden.
12. Einen ewig Unzufriedenen.
13. Einen Eiferjüchtigen.
14. Einen wunderlichen Kauz.
15. Einen Don Juan.
16. Einen, der Sie immer anschmachtet.
17. Einen Habenicht's.
18. Einen Forstmann.

B. Die Herren.

1. Eine reiche Erbin.
2. Eine Salondame.
3. Eine gute Hausfrau.
4. Eine Blondine.
5. Eine Brünette.
6. Eine flotte Tänzerin.
7. Eine, die keine Launen hat.
8. Eine junge Witwe.
9. Eine alte Jungfer.
10. Eine Naive.
11. Eine Dichterin.
12. Eine Eiferjüchtige.
13. Eine Putzjüchtige.
14. Eine, die schön singt.
15. Eine, die nicht gern zu Hause bleibt.
16. Eine schlanke junge Dame.
17. Eine Fröhliche.
18. Eine vom Lande.

2. Wodurch werde ich zu einem Mann (einer Frau) kommen?

A. Die Damen.

1. Durch eine Badereise.
2. Durch einen Regenschirm.
3. Durch einen Fußfall.
4. Durch einen Ball.
5. Durch einen Brief.
6. Durch den Zug des Herzens.
7. Durch eine Kahnfahrt im Mondschein.
8. Durch ein Gedicht.
9. Durch Ihr schönes Tanzen.
10. Durch Ihre Liebenswürdigkeit.
11. Durch das Verlieren eines Gegenstandes.
12. Durch eine reiche Erbschaft.
13. Durch einen Zufall.
14. Durch Ihre Unterhaltungsgabe.
15. Durch Ihre Anmut.
16. Durch eine nette Haartracht.
17. Durch Ihr Grübchen.
18. Durch Ihre Schüchternheit.

B. Die Herren.

1. Durch einen Besuch.
2. Durch eine Gesellschaft.
3. Durch eine Reise.
4. Durch Ihre Liebenswürdigkeit.
5. Durch einen Nebenbuhler.
6. Durch eine Hochzeit.
7. Durch Ihre Unverfrorenheit.

8. Durch Ihren schönen Bart.
9. Durch ein Porträt.
10. Durch Ihre Reitkunst.
11. Durch ein Lotterielos.
12. Durch eine Testamentsklausel.
13. Durch eine Schlittensfahrt.
14. Durch ein Abenteuer.
15. Durch eine Gönnerin.
16. Durch einen Maskenball.
17. Durch einen Fall beim Schlittschuhlaufen.
18. Durch eine Bowle.
19. Durch eine Whistpartie.

3. Wie wird sich meine Zukunft gestalten?

A. Die Damen.

1. Sie werden viel reisen.
2. Sie werden berühmt werden.
3. Sie werden durch eine Erbschaft reich werden.
4. Kosig.
5. Sehr Schön.
6. Gut.
7. Ueberraschend freundlich.
8. Sie werden die goldene Hochzeit feiern.
9. Sie werden nicht heiraten.
10. Anders, wie Sie denken.
11. Sie werden viele Körbe austreiben.
12. Sie werden viele Anbeter haben.
13. Sie werden viel erleben.
14. Sie werden viele Ehen stiften.

15. Sie werden manche Enttäuschungen erleben.
16. Sie werden Ihren Mann sehr glücklich machen.

B. Die Herren.

1. Die Nachwelt wird noch von Ihnen erzählen.
2. Sie werden eine reiche Heirat machen.
3. Sie werden ein Erbonkel.
4. So, wie Sie hoffen.
5. Unendlich schön.
6. Sie werden die Welt sehen.
7. Sie werden viel angebetet werden.
8. Sie werden die silberne Hochzeit feiern.
9. Sie werden Ihre Angebetete heimführen.
10. Sie werden Karriere machen.
11. Glänzend.
12. Sie werden Afrika-Reisender.
13. Sie werden eine wichtige Erfindung machen.
14. Sie kommen unter den Pantoffel.
15. Sie werden ein großer Gelehrter.
16. Sie werden glücklich in der Liebe.

5. Was steht mir am besten?

A. Die Damen.

1. Die Küchenschürze.
2. Die Balltoilette.
3. Ihr Erröten.
4. Wenn Sie lachen.
5. Der Mutterwitz.
6. Ihre schelmischen Augen.
7. Die Grübchen.
8. Die Stirnlöcherchen.

9. Das Pelzbarett.
10. Ihr schwachtender Blick.
11. Das Stillschweigen.
12. Daß Sie die Männer fliehen.
13. Das Schlittschuhlaufen.
14. Häusliche Thätigkeit.
15. Ihre Freundlichkeit.
16. Ihr Kolettieren.

B. Die Herren.

1. Der Cylinderhut.
2. Wenn Sie die Cour schneiden.
3. Wenn Sie gefühlvoll reden.
4. Die Brille.
5. Wenn Sie finster aussehen.
6. Wenn Sie geistreich werden.
7. Ihr Wig.
8. Ihre satyrischen Äußerungen.
9. Der Schnurrbart.
10. Der Frack.
11. Wenn Sie ein Pack Bücher unter dem Arm tragen.
12. Wenn Sie mit dem Säbel klirren.
13. Ihr Gleichmut.
14. Ihre Bescheidenheit.
15. Ihr Lachen.
16. Ihre Ausgelassenheit.

6. Wann wird meine Hochzeit sein.

A. Die Damen.

1. Bald.
2. Im Herbst.

3. Wenn die Schwalben kommen.
4. In 2 Jahren.
5. Wenn Sie sich gebessert haben.
6. Wenn Sie kochen können.
7. Niemals.
8. Wenn Sie kein Bäckfisch mehr sind.
9. Wenn Sie aus der Pension zurück sind.
10. Es wird noch lange dauern.
11. Wenn Sie sich das Skolettieren abgewöhnen.
12. Wenn Sie von Ihrer Reise heimkommen.
13. Wenn Ihr Schatz Minister ist.
14. Nächstes Jahr.
15. Wann Sie wollen.
16. Im Herbste Ihres Lebens.

B. Die Herren.

1. Wenn Sie vernünftig geworden sind.
2. Prüfe erst dein Herz.
3. In diesem Jahre.
4. Im künftigen Sommer.
5. Wenn die Rosen blühen.
6. Wenn Sie Professor sind.
7. Wenn Sie reich geworden sind.
8. Es dauert noch lange.
9. Wenn Sie 50 Jahre alt sind.
10. Wenn Sie sich ernstlich verliebt haben.
11. Wenn Ihre Braut ja sagt.
12. Wenn Ihr Haus fertig ist.
13. Wenn Sie dekoriert sein werden.
14. Wenn Sie Ihre Flatterhaftigkeit abgelegt haben.

15. Wenn Ihre Braut 18 Jahre alt sein wird.
16. Niemals.

4. Wodurch kann ich mich meinen Lieben angenehm machen.

A. Die Damen.

1. Durch Nachgiebigkeit.
2. Durch Treue.
3. Durch Freundlichkeit.
4. Durch Humor und Geist.
5. Durch häuslichen Sinn.
6. Durch schönes Tanzen.
7. Durch Entgegenkommen.
8. Durch schönes Singen.
9. Durch praktische Eigenschaften.
10. Durch Anstand.
11. Durch schöne Toilette.
12. Durch Einfachheit.
13. Durch milde Beurteilung ihrer Fehler.
14. Durch Schlagfertigkeit.
15. Durch Sparjamkeit.
16. Wenn Sie ein Auge zudrücken.

B. Die Herren.

1. Durch geschmackvollen Anzug.
2. Durch Bescheidenheit.
3. Durch elegante Handschuh.
4. Als Cavalier.
5. Als Sportsmann.
6. Durch feines Benehmen.

7. Durch überhandte Blumen.
 8. Durch Geld.
 9. Durch Reisen.
 10. Durch gute Lektüre.
 11. Durch Theaterbillets.
 12. Durch gefühlvolle Briefe.
 13. Durch Aufmerksamkeit.
 14. Durch scheinbare Gleichgültigkeit.
 15. Durch fesselnde Unterhaltung.
 16. Durch einen schönen Schnurrbart.
-

IV. Einige Kartenscherze.

1. Der erratene Gedanke.

Man erklärt der Gesellschaft, daß man vermittelst der Karten sehr wohl imstande sei, die Gedanken einer Person zu erraten. Der Beweis dafür solle geliefert werden. Nun nimmt man ein Kartenspiel in die Hand, mischt es und fordert einen der Zuschauer auf, eine Karte zu ziehen und in der Hand zu behalten. Ebenso verfährt man bei einer zweiten und dritten Person. Vor der vierten aber bleibt man stehen, hält ihr das Spiel hin, zieht es aber schnell wieder zurück und sagt: „Sie haben jetzt jedenfalls gedacht, daß Sie auch eine Karte ziehen sollten, ist es nicht so?“ Das muß der Betreffende allerdings zugeben, und so hat man den Beweis geliefert, daß man jemandes Gedanken erraten könne.

2. Eine gezogene Karte oben oder unten wiederfinden lassen.

So wenig geistreich das Bezierstückchen an sich sein mag, so wird es doch gelegentlich als kleiner ge-

jelliger Spaß gelten können, wenn auch weniger über die Sache selbst als vielmehr über den Angeführten dabei gelacht wird.

Man giebt einem der Zuschauer das Spiel Karten in die Hand, indem man ihn auffordert, es tüchtig zu mischen, dann ein Blatt herauszuziehen, es wieder hineinzustecken und dann das Spiel nochmals zu mischen. Ist dies geschehen, so läßt man sich das Spiel zurückgeben und fragt den Betreffenden, wo er die gezogene Karte wiederfinden möchte, oben oder unten.

Sagt er oben, so legt man ihm das Spiel auf den Kopf, entscheidet er sich für unten, so legt man es ihm zu Füßen.

Nach den langen Vorbereitungen, wird der Betreffende in seinen Erwartungen allerdings enttäuscht sein und noch obendrein tüchtig ausgelacht werden.

3. Ein Spiel Karten so in die Höhe werfen, daß jedem Zuschauer eine Karte an der Nase hängen bleibt.

Bei einigen leichteren Kunststücken, die der Kartenkünstler vorgeführt, heißt es gewöhnlich bald unter den Zuschauern: „Das kann ich auch, das kann ich auch!“ Der Künstler hört die Rufe ein Weilschen schweigend mit an, bis er endlich, sich im Kreise umsehend, fragt: „Wer von Ihnen vermag aber ein Spiel Karten so in die Höhe zu werfen, daß jedem Zuschauer eine Karte an der Nase hängen bleibt?“ Jeder erklärt natürlich, daß er ein solches Kunststück nicht auszuführen verstehe,

und der Kartenkünstler wird gebeten, es der Gesellschaft vorzumachen, worauf er lächelnd erwidert: „Ich habe ja nicht gesagt, daß ich es könne, ich habe ja nur gefragt, ob Sie es können.“

4. 4 Karten unter 3 Personen so verteilen, daß keiner mehr bekommt als der andere.

So unausführbar die Sache auf den ersten Blick erscheint, so leicht ist ihre Erklärung, indem sie einzig und allein nur auf einem Wortspiele beruht. Der andere muß hier gleichbedeutend mit dem Ausdruck der zweite angesehen werden. Nimmt man also 4 Karten und verteilt sie so unter 3 Personen, daß die erste 1 Karte erhält, die zweite 2 und die dritte wieder 1, so hat man die Aufgabe ganz nach Vorschrift gelöst, weil in der That weder die erste noch die dritte Person mehr Karten erhalten haben als die andere, d. h. die zweite. Es dürfte niemand die Wichtigkeit dieser Behauptung anzweifeln und jeder muß zugeben, daß man nicht mehr versprochen, als was man in Wahrheit zur Ausführung gebracht hat.

5. Eine Karte ziehen lassen und sagen, was darauf steht.

Ein anderer Scherz, der, wenn er auch nicht gerade geistreich ist, in fröhlicher Gesellschaft schon einmal angebracht werden kann und hingehen mag, ist der folgende:

Man läßt jemand aus der Gesellschaft eine Karte ziehen, legt sie verdeckt auf den Tisch und sagt dann: „Obwohl ich die Karte nicht angesehen habe, kann ich Ihnen doch sagen, was darauf steht.“ Nun ergreift man ein leeres Wein- oder Bierglas, stellt es auf die Karte und fährt fort: „Sehen Sie, ein leeres Glas steht darauf.“

6. Das oberste Kartenblatt, ohne es zu berühren, zum untersten machen.

Wer geglaubt hat, daß zur Ausführung dieses Kunststückes eine besondere Geschicklichkeit erforderlich ist, wird überrascht sein, mit welcher Einfachheit und Schnelligkeit die Sache ins Werk gesetzt wird. Nachdem man 3 Kartenblätter untereinander auf den Tisch gelegt und erklärt hat, man wolle das oberste, ohne es zu berühren, zum untersten machen, nimmt man die beiden untersten fort und legt sie über das oberste, so daß dieses, ohne von der Stelle gerückt zu sein, in der That zum untersten geworden ist.

Man kann auch sagen, von drei nebeneinander liegenden Karten wolle man das mittelfte, ohne es zu berühren, aus der Mitte fortnehmen. Dann nimmt man das Seitenblatt rechts und legt es an die andere Seite links, so daß das vorhin in der Mitte liegende Blatt nun nicht mehr das mittelfte ist und man auf diese Weise seine Aufgabe gelöst hat.

7. Wetten, daß niemand über ein im Zimmer liegendes Kartenblatt hinwegspringen kann.

Der kleine Scherz beruht auf einer einfachen Bedingung, die dem Springenden gestellt wird. Nachdem man ein Kartenblatt in die Mitte des Zimmers gelegt hat, fragt man, ob jemand unter den Anwesenden bereit sei, eine Wette darauf einzugehen, daß er nicht imstande sei, über das Blatt hinwegzuspringen. Nur eine kleine Bedingung solle gestellt werden. Der eine oder der andere wird sich dazu bereit erklären, da die Sache so einfach erscheint. Nun führt man den Betreffenden zu der Karte hin, stellt aber die Bedingung, daß er beim Springen weder das Fuß- noch das Kniegelenk beugen dürfe. Allerdings vermag niemand einen Sprung auf diese Weise auszuführen. So hat man die Wette gewonnen und die Lacher auf seiner Seite.

8. Man wettet mit jemand, daß er nicht imstande sei, ein obenauf liegendes Kartenblatt zu nennen.

Man hat, um die scherzhafte Wette zu bewerkstelligen, zwei Kartenblätter gespalten, die Bilderseite abgetrennt und beide so zusammengellebt, daß sie oben wie unten nur eine marmorierte Rückseite zeigen. Die so hergerichtete Karte macht vollständig den Eindruck eines Kartenblattes und wird oben auf das Spiel gelegt. Jetzt wettet man mit einem der Zuschauer, daß er nicht imstande sei, die obenauf liegende Karte zu nennen, was

diesem unglaublich erscheinen wird. Geht er aber die Wette ein und nimmt die oberste Karte hoch, so muß er wohl eingestehen, daß er eine Karte nicht nennen kann, die wohl zwei Rückseiten, aber keine Bilderseite aufzuweisen hat.

9. Eine Karte erraten wollen, an die jemand gedacht hat.

Auch dieses Kunststück läuft nur auf einen Scherz hinaus und hat weiter keinen Zweck, als unter den Zuschauern Gelächter hervorzurufen. Man läßt jemand eine Karte ziehen, sie sich merken und wieder in das Spiel hineinstecken, ihn auffordernd, an die betreffende Karte unablässig denken zu wollen. Jetzt zieht man eine beliebige Karte hervor und fragt, ob es die vorhin gezogene Karte sei. Sollte es in der That zufällig die richtige sein, so würde das Kunststück großes Erstaunen hervorrufen. Doch wird dies sich kaum je ereignen. Erhält man nun eine verneinende Antwort, so steckt man die Karte wieder in das Spiel und sagt ruhig: „Ja, dann wird es wohl eine andere sein.“

Anhang.

Einige Rechenkunststücke, Figurensplele und Kunst-
stücke verschiedener Art.

1. Die Augen zweier Würfel zu erraten.

Man läßt mit zwei Würfel einen Wurf thun und kann, wenn man auch sich abwendet, die geworfenen Augen erraten, wenn man die Augen des einen Würfels mit 2 multiplizieren läßt, dann 5 hinzuzählen, die Summe mit 5 multiplizieren, die Augen des zweiten Würfels hinzuzählen und sich nun die erhaltene Zahl nennen läßt. Von dieser Summe zieht man im stillen die Zahl 25 ab, und die beiden übrig bleibenden Zahlen zeigen nun die geworfenen Augen beider Würfel an. Z. B. die Augen des einen Würfels wären 2, die des andern 5, so ergiebt sich folgende Rechnung.

$$\begin{array}{r} 2 \\ \times 2 \\ \hline 4 \\ + 5 \\ \hline 9 \\ \times 5 \\ \hline 45 \\ + 5 \\ \hline 50 \end{array}$$

Zieht man von 50 die Zahl 25 ab, so bleibt 25, der eine Würfel hat also 2, der andere 5 Augen.

2. Die Lieblingszahl.

Man fragt einige der Zuschauer, welches ihre Lieblingszahl sei, schreibt darauf die Reihe der Ziffern von 1—9, mit Ausnahme der 8 auf und nennt ihnen einen Multiplikator, mit dem sie die niedergeschriebenen Ziffern zu multiplizieren haben. Das Produkt wird dann nichts als eine Reihe ein und derselben Ziffer ergeben, die als Lieblingszahl genannt wurde.

Ist z. B. die Zahl 1 genannt worden, so werden die Zahlen mit 9 multipliziert.

$$\begin{array}{r}
 1\ 2\ 3\ 4\ 5\ 6\ 7\ 9 \\
 \times 9 \\
 \hline
 1\ 1\ 1\ 1\ 1\ 1\ 1\ 1\ 1
 \end{array}$$

Soll das Produkt nur die Zahl 2 enthalten, so wird mit 18 multipliziert:

$$\begin{array}{r}
 1\ 2\ 3\ 4\ 5\ 6\ 7\ 9 \\
 \times 18 \\
 \hline
 9\ 8\ 7\ 6\ 5\ 4\ 3\ 2 \\
 1\ 2\ 3\ 4\ 5\ 6\ 7\ 9 \\
 \hline
 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2\ 2
 \end{array}$$

Sollen sich im Produkt lauter Dreien ergeben, so ist der Multiplikator 27:

$$\begin{array}{r}
 1\ 2\ 3\ 4\ 5\ 6\ 7\ 9 \\
 \times 27 \\
 \hline
 8\ 6\ 4\ 1\ 9\ 7\ 5\ 3 \\
 2\ 4\ 6\ 9\ 1\ 3\ 5\ 8 \\
 \hline
 3\ 3\ 3\ 3\ 3\ 3\ 3\ 3\ 3
 \end{array}$$

Sollen lauter Bieren kommen, so multipliziert man mit 36.

Will man Fünfen erhalten, so ist der Multiplikator 45.

Ist Sechs die Lieblingszahl, so muß man mit 54 multiplizieren, bei Sieben mit 63, bei Neun mit 81.

3. Den Geburtstag erraten.

Man läßt den Betreffenden, dessen Geburtstag man erraten will, das Datum des Monatsstages, an welchem er geboren ist, verdreifachen, 5 hinzuzählen, die Summe mit 4 multiplizieren. Zu dem erhaltenen Produkt läßt man das Datum, und dann die Monatszahl hinzuzählen, 20 abziehen und sich nun die erhaltene Zahl nennen. Dividirt man diese Zahl durch 13, so erhält man das Datum, der Rest giebt die Monatszahl an.

B. B. der Geburtstag ist am 10. Juli. Das Datum 10
mit 3 multipliziert

$$\begin{array}{r}
 30 \\
 \hline
 + 5 \\
 \hline
 35 \\
 \times 4 \\
 \hline
 140 \\
 + 10 \\
 \hline
 150 \\
 + 7 \\
 \hline
 157 \\
 - 20 \\
 \hline
 137
 \end{array}$$

Dividirt man 137 : 13, so erhält man 10, und als Rest 7. Folglich ist der Geburtstag am 10. Juli.

Eine andere Berechnungsart ist die folgende: Das Datum wird verdoppelt, 5 hinzugezählt. Die Summe mit 50 multipliziert und zuletzt noch die Monatszahl hinzugezählt. Hierauf läßt man sich die Summe sagen und zieht von derselben 250 ab. Die erste Ziffer, die übrig bleibt, giebt das Datum, die anderen die Monatszahl an, z. B.:

Der Geburtstag ist am 6. Oktober

$$\begin{array}{r}
 6 \times 2 = 12 + 5 = 17 \\
 \quad \times 50 \\
 \hline
 \quad \quad 850 \\
 \quad + 10 \\
 \hline
 \quad \quad 860 \\
 \quad \quad 250 \\
 \hline
 \quad \quad 6,10
 \end{array}$$

bleibt also der 6. Tag im 10. Monat = der 6. Oktober.

4. Jemandem sagen, wie alt er ist.

Will man das Alter einer Person angeben, so muß diese erstens die Monatszahl seines Geburtstages verdoppeln, 5 hinzuzählen, die Summe mit 50 multiplizieren, die Zahl ihrer Jahre hinzuzählen, 365 abziehen, 115 hinzuzählen und dann die erhaltene Zahl angeben. Die beiden Ziffern rechts geben dann das Alter an, die Ziffern links den Monat, in welchen der Geburtstag fällt.

3. B. jemand ist im Mai geboren und 36 Jahre alt.

$$5 \times 2 = 10 + 5 = 15 \times 50 = 750 + 36 = 786$$

$$\begin{array}{r} - 365 \\ \hline 421 \\ + 115 \\ \hline 536 \end{array}$$

Der Betreffende ist also im 5. Monat, d. h. im Mai geboren und 36 Jahre alt.

5. Eine gedachte Ziffer erraten.

Man schreibt 9 Zahlen in 3 Querreihen folgendermaßen auf:

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Einer der Anwesenden merkt sich eine der Zahlen, und man will erraten, welche er sich gedacht hat. Man fragt nun, in welcher Querreihe sich die gedachte Zahl befindet. Der Betreffende hat die 9 gewählt und antwortet daher: „In der dritten Querreihe.“ Nun schreibt man die Zahlen noch einmal auf, aber in senkrechter Reihenfolge und nimmt die Reihe, in welcher sich die gedachte Zahl befindet, in die Mitte, also so:

1	7	4
2	8	5
3	9	6

Frägt man nun noch einmal, in welcher Querreihe sich jetzt die gedachte Zahl befindet, so wird ge-

antwortet werden: „In der dritten.“ Dann ist jedesmal die mittlere Zahl, hier also die 9, die gedachte.

6. Ein arithmetisches Kunststück.

Wie bringt man es fertig, mit den Zahlen
 1 2 3 4 5 6 7 8 9
 so zu operieren, daß durch Multiplikation und Addition gerade 100 herauskommt. Es darf keine Zahl weggelassen, aber auch keine doppelt gebraucht werden.

Auflösung: $9 \times 8 = 72$

$$\begin{array}{r}
 + 7 \\
 + 6 \\
 + 5 \\
 + 4 \\
 + 3 \\
 + 2 \\
 + 1 \\
 \hline
 \end{array}$$

ergiebt die Summe 100

7. Die Augen dreier Würfel erraten.

Man reicht einem der Anwesenden 3 Würfel und bittet ihn, einen Wurf damit zu thun. Ungelesen wolle man die Augen desselben erraten. Um dies zu bewerkstelligen, läßt man die oberen Augen des linken Würfels mit zwei multiplizieren, fünf dazu zählen und mit ~~sechs~~ multiplizieren.

5

Die Augen des mittleren Würfels werden dazu gezählt und die Summe, die man erhält, mit 10 multipliziert. Dazu werden die Augen des rechten Würfels gezählt.

Das Produkt läßt man sich nennen und zieht davon heimlich 250 ab. Von den übrig bleibenden drei Ziffern zeigt jede einzeln die Augen eines der drei Würfel an.

8. Aus 6 Reihen Karten, deren jede 6 Blätter enthält, 6 Karten so hinwegnehmen, daß in jeder Reihe nur noch 4 oder 6 Karten liegen.

Wer den Kunstgriff nicht kennt, wird Mühe haben, das Verlangte möglich zu machen, und doch ist die Sache ganz einfach. Man nehme die Karten fort, die in der unten stehenden Figur durch ein Kreuz bezeichnet sind:



9. Die Zahl 15.

In ein Quadrat mit 6 Feldern sollen die Zahlen von 1—9 so eingeschrieben werden, daß die Summe

dreier Zahlen nach jeder Richtung hin, wagerecht, senkrecht, wie auch in der Diagonale 15 beträgt. Dies wird nur auf folgende Weise möglich sein:

8	1	6
3	5	7
4	9	2

10. Wann ist die Hälfte von 12 sieben?

Schreibt man eine römische XII und macht einen Strich hindurch, so erhält man sieben



11. Wie kann man 100 mit lauter Neunen schreiben?

Wenn man schreibt: 99 $\frac{1}{10}$.

12. Das Testament.

Ein Vater hatte in seinem Testament bestimmt, daß seine drei Söhne sich in den Weinvorrat teilen sollten. Jeder sollte gleich viel volle, gleich viel halbgefüllte und gleich viel leere Fässer erhalten. Es fanden sich aber im Keller 21 Fässer, von denen 7 ganz, 7 halb gefüllt und 7 leer waren. Wie wird die Teilung vor sich gehen müssen, damit das Testament erfüllt wird?

Von 4 halbvollen Fässern sind zwei volle zu machen, so giebt es 9 volle Fässer, 3 halb gefüllte und 9 leere.

13. Die Fortschritte der Rechenkunst.

Früher wäre es unmöglich gewesen, 22 von 20 abzuziehen, heute geht es sehr schön. Es bleibt sogar noch 88 übrig, wenn man es so macht:

$$\begin{array}{r} \text{XX} \\ - 22 \\ \hline 88 \end{array}$$

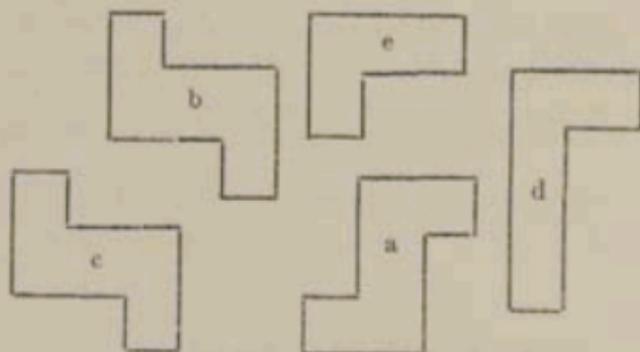
14. Eine künstliche Verteilung.

Jemand wollte 12 Armen Almosen geben, hatte aber nur 11 Groschen bei sich, und da der eine der Armen jung und stark war, also sehr wohl noch arbeiten konnte, beschloß er, ihn bei der Verteilung zu übergehen. Um aber nicht ungerecht zu erscheinen, sollte es den Anschein gewinnen, als wenn er nur zufällig nichts erhalten hätte. Er ließ daher die 12 Armen in einen Kreis treten und sich ganz nach Belieben aufstellen. Bei dem, der nichts erhalten sollte, fing er zu zählen an und zählte bis 9. Derjenige, den die Zahl 9 traf, erhielt 1 Groschen und ging beschenkt fort. Dann wurde von seinem Nachbar an wieder bis 9 gezählt und so ging es fort. Zuletzt blieb nur noch der übrig, der unbeschenkt bleiben sollte.

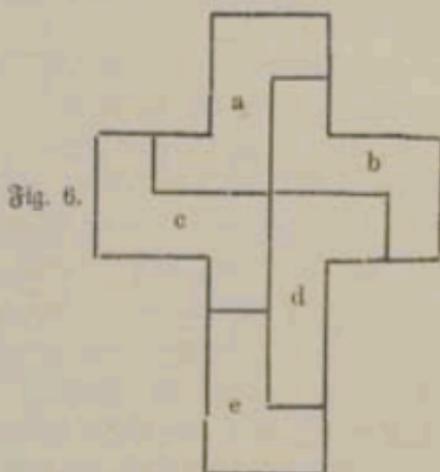
15. Das zusammengesetzte Kreuz.

Aus den folgenden 5 Figuren, die man sich am besten aus Kartonpapier schneidet, soll ein Kreuz zusammengesetzt werden:

Fig. 5.

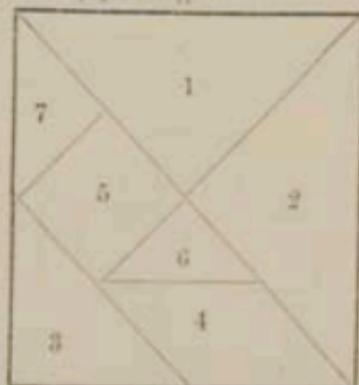


Wie dies ermöglicht wird, zeigt Fig. 6.



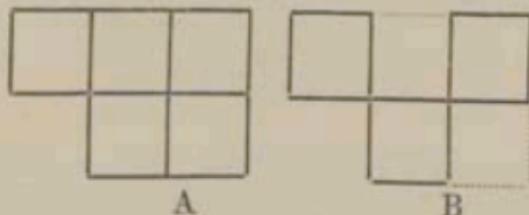
16. Das Mandarinenpiel.

Man schneidet sich aus Kartonpapier nach unten stehendem Muster 7 geometrische Figuren aus und wird überrascht sein durch die große Mannigfaltigkeit der Quadrate, Rechtecke, Dreiecke u. s. w., die sich aus diesen Figuren zusammensetzen lassen.



17. Aus fünf Quadraten durch Wegnahme dreier Linien drei Quadrate zu machen.

Man stelle die Aufgabe, aus fünfzehn kurzen geraden Linien, welche untenstehende Quadrate in Fig. A

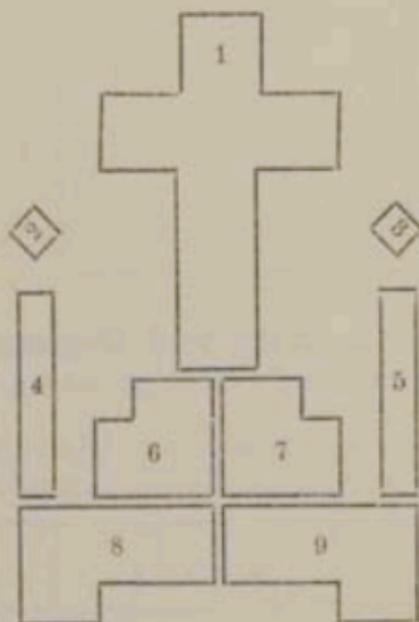


bilden, drei Linien wegzulöschen, so aber, daß drei zusammenhängende Quadrate stehen bleiben. Die Auf-

Lösung ist unter Fig. B angegeben, in der die punktierten Linien die weggelöschten bezeichnen.

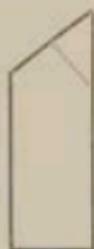
18. Der wunderbare Schnitt.

Durch einen einzigen Schnitt mit einer Schere erhält man aus einem Stück Papier die folgenden 9 Figuren, die man zu einem Altar mit einem Kreuz und zwei brennenden Lichtern zusammensetzen kann.



Man nimmt dazu ein Stück Papier in der Form eines Rechtecks, ungefähr 8 cm lang und $2\frac{1}{2}$ cm breit. Zuerst wird die eine Ecke von links nach rechts umgeknipt und das Papier zeigt nun das Aussehen von

Figur 1. Knifft man nun wieder die rechte Ecke in der punktierten Linie nach links, so entsteht Figur 2. Jetzt knifft man das Papier der Länge nach in der Mitte zusammen und erhält Figur 3. Der erhaltene Streifen wird noch einmal in der Mitte der Länge nach geknifft, so daß Figur 4 entsteht. Nun nimmt man die Schere und schneidet die Figur der Länge nach in der Mitte durch und erhält jene obenstehenden Teile, aus denen sich Altar und Kreuz zusammensetzen lassen.



Figur 1.



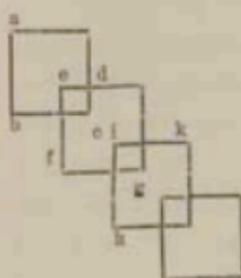
Figur 2.



Figur 3.



Figur 4.



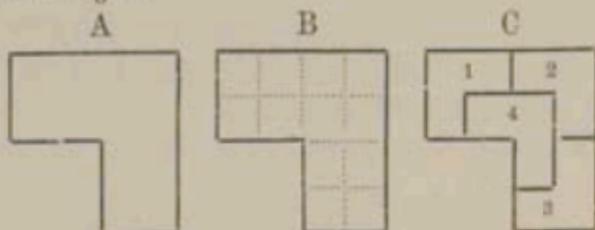
19. Vier Quadrate in einem Zuge ziehen.

Um die nebenstehenden vier Quadrate in einem Zuge, ohne abzusetzen, zu ziehen, fängt man bei a an, zieht nach b c d e f g h i k u. s. w.

20. Gerechte Teilung.

Eine Mutter hat ihren 4 Kindern vom Jahrmarkt ein Stück Kuchen mit nach Hause gebracht in der

Form wie sie uns die Zeichnung A zeigt. Jedes soll nun ein gleiches Stück in Größe und Form erhalten. Nach einigem Nachdenken gelingt es ihr auch, dies zu ermöglichen und zwar in der Weise, wie es Zeichnung B und C angiebt:



21. Das gehorsame Geldstück.

Auf einen Tisch, der mit einer Decke oder einem Tischtuch bedeckt ist, legt man ein Fünzigpfennigstück, rechts und links davon ein Dreimarkstück und stellt ein Weinglas so darüber, daß es auf den Rändern der größeren Geldstücke über der kleineren Münze steht.

Kraht man nun mit dem Fingernagel ein wenig auf der Decke vor dem Glase, so wird das kleine Geldstück nach kurzer Zeit unter dem Glase zum Vorschein kommen und es gewinnt den Eindruck, wenn man das Krahen recht leicht und unbemerkt bewerkstelligt, als wenn auf bloßes Kommando: Eins, zwei, drei, die kleine Münze anmarschiert käme.

22. Eine einfache Lösung.

Ein Wirt setzt seinen zwölf Gästen zum Abendessen Pellkartoffeln und Heringe vor. Er hat aber

nur elf Heringe. Wie macht er es, daß jeder einen ganzen Hering erhält?

Er läßt noch einen dazu holen.

23. Wie schreibt man „Erene Liebe“ mit neun Buchstaben.

T
r
L i e b e
u
e

24. Die Hilfe der Geister.

Der Zauberkünstler erzählt, um die Vorführung des Kunststücks interessanter zu machen, daß die Geister, mit denen er in Verbindung stände, ihn nie im Stich ließen und immer zu seiner Hilfe bereit wären, wenn er vielleicht seiner Zaubereien wegen gefesselt und in Ketten gelegt würde. Er wolle den Beweis liefern, man möge ihm ein Tuch geben, ihn damit fesseln. Nur eines Winkes bedürfe es, so würden die Geister zu seiner Befreiung herbeieilen, und wie von unsichtbaren Händen gelöst, würde das Tuch abfallen.

Die kleine Belustigung ist ebenso einfach als überraschend. Sobald das Tuch über dem Knie liegt, schlingt man das eine Tuchende in der Kniekehle zu einer Schleife um den Zeigefinger der andern Hand.

Auf dieselbe Weise verfährt man auch mit dem anderen Tuchende. Ist dieses geschehen, so zieht man den Zeigefinger aus seinen Schlingen und bringt jedes Tuchende wieder an derselben Seite empor, von welcher es unter das Knie gelangt war. Das Tuch wird ziemlich fest sitzen, wenn man das Knie beugt und so die Verschlingungsstelle der beiden Tuchzispel fest zusammendrückt. Das Tuch kann dann so fest gebunden werden, als es nur möglich ist, denn sobald der Darsteller das Knie ein wenig streckt, kann das Tuch mit Leichtigkeit hinweggenommen werden.

Erstaunt sehen die Zuschauer den Gefesselten von seinen Banden befreit und doch die Knoten im Taschentuch unberührt.

25. Holz unverbrennbar zu machen.

Alaun und Leim werden zu gleichen Theilen jedes für sich in stark salzigem Wasser aufgelöst. Dann vermischt man beide Lösungen, nimmt dünne Holzstäbchen und taucht dieselben hinein, sodaß sie ordentlich von der Flüssigkeit durchzogen sind. Sind sie trocken, wird das Verfahren noch einmal wiederholt. Das so präparierte Holz wird trotz aller Mühe, die man sich giebt, nicht in Brand geraten. Bei den Zuschauern sucht man natürlich, um das Kunststückchen interessanter zu machen, vor allem den Anschein, daß es präpariertes Holz sei, zu vermeiden. Man macht sich kleine Zeichen, Einschnitte oder dergleichen an den Stäben, bringt sie mit andern gewöhnlichen Holzstückchen vermischt in die

Stube, murmelt magische Sprüche darüber und erklärt nachher, den Zauber unwirksam machen zu wollen. Dies geschieht, indem man eins der andern Holzstäbe ergreift und in Brand steckt.

26. Wie macht man es möglich, durch eine Spielkarte hindurchzukriechen?

In der Mitte einer Spielkarte macht man der Länge nach einen Einschnitt, bis dicht an den Rand heran, aber ohne diesen durchzuschneiden. Dann knißt man die Karte an dem Einschnitt und macht nun in die so erhaltene Doppellarte dicht nebeneinander enge, feine Einschnitte bis dicht an den entgegengesetzten Rand, dabei die Karte immer drehend, sodaß der Schnitt erst von der einen, dann von der andern Seite gemacht wird, in derselben Weise, wie man die Ketten für den Weihnachtsbaum anzufertigen pflegt.

Zieht man dann die Karte auseinander, so erhält man einen Bickzackkreis, der groß genug ist, eine Person hindurchkriechen zu lassen.

27. Der verräterische Ring.

Mehrere Fäden Zwirn, die nicht allzulang sein dürfen, legt man in stark salziges Fluß- oder Regenwasser, aber nur bis zur Hälfte, die andere Hälfte läßt man über dem Gefäß herabhängen. Sie können

4—5 Tage in dem Wasser bleiben, dann nimmt man sie heraus und läßt sie trocknen.

Er wolle, sagt der Künstler nun, den jungen Mädchen der Gesellschaft prophezeien, welche von ihnen zuerst heiraten oder sich verloben würde. Je zwei und zwei müssen ein Ende des hervorgeholten Fadens erfassen, den er dann in der Mitte durchschneidet. An jeden Faden aber hängt er einen Ring, zündet den Faden an und erklärt, bei derjenigen, die sich zuerst verheiraten oder verloben würde, bliebe der Ring auch nach der Verbrennung des Fadens hängen. Dies geschieht in der That an dem Faden, der in dem Salzwasser gelegen. Man darf den Faden aber erst anzünden, wenn der Ring ganz ruhig hängt.

28. Ein Ei in eine Flasche bringen.

Man legt, um dies Kunststück zu ermöglichen, das Ei vorher einige Tage in Essig, wodurch die Schale weich wird. Nun nimmt man eine Flasche mit engem Hals, drückt das Ei sehr vorsichtig zusammen, bis es ganz länglich wird und läßt es, indem man die Flasche schräg hält, langsam hineintrutschen. Dann gießt man kaltes Wasser darauf. Das Ei erhält dadurch seine gewöhnliche Form wieder, und man hat das Kunststück fertig gebracht.

29. Das unverbrennbare Taschentuch.

Man thut gut zu dem ersten Versuche ein wertloses Lätzchen zu verwenden, denn er mißglückt zuweilen.

Das Tuch wird gehörig durchnäht, ausgewrungen und durch starken Brantwein gezogen. Dann hält man es an einer Gabel oder Zange über eine Lichtflamme. Das Tuch brennt sogleich hell, ohne vom Feuer verzehrt zu werden, denn nur der Brantwein brennt, während das Tuch durch das darin enthaltene Wasser geschützt wird.

30. Der Rosenregen.

Es giebt Gläser, die einen doppelten Rand haben, der mit einer roten Flüssigkeit angefüllt ist, sodaß es aussieht, als sei das Glas mit Rotwein gefüllt und immer voll. Ist man zufällig im Besitz eines solchen Glases, oder vermag man sich ein solches zu verschaffen, so kann man damit bei Tische einen hübschen kleinen Scherz ausführen. Man vertauscht es unbemerkt von den Gästen mit seinem richtigen Rotweinglase, nachdem man vorher in das Zauberglas Rosenblätter hineingedrückt hat. Es in die Hand nehmend, hält man eine Rede, in die man etwa einflechtet, daß man nach alter Weise den Göttern des Hauses ein Trankopfer bringen wolle. Die Gäste werden zuerst nicht wenig erschrocken sein, wenn das Glas umgekehrt wird, und jeder fürchtet, mit dem Inhalt begossen zu werden. Um so größer ist die Überraschung, wenn nur ein Regen Rosenblätter auf alle herabgeschüttet wird.

31. Die Zauberuhr.

Zwölf kleine Kärtchen werden mit den Zahlen 1—12 beschrieben und verdeckt der Reihe nach in Kreisform,

das Zifferblatt einer Uhr nachahmend, auf den Tisch gelegt. Nun bittet man die Anwesenden, jeder derselben möge sich eine Zahl zwischen 1—12 merken und jedesmal im stillen eins hinzuzählen, wenn man mit einem Stift oder Stäbchen eins der Kärtchen berühre. Hat der Zähler die Zahl 20 erreicht, so hört er auf, wendet die bei dieser Zahl berührte Karte um, und wird dann jedesmal die Zahl finden, die er sich zuerst gemerkt hatte.

Um dies zu erreichen, hat man folgendes zu beobachten: Haben die Zuschauer sich eine Zahl gemerkt, so berührt man ganz nach Belieben 7 Karten, von einer zur andern springend. Die achte Karte aber muß stets diejenige sein, auf welcher die Zahl 12 steht. Da die Blätter verkehrt liegen, so hat man sich die Lage dieser betreffenden Karte genau einzuprägen. Von nun an berührt man, die Karten der Reihe nach rückwärts gehend, also nach der 12 die 11, 10, 9, 8 u. s. w., bis die Zähler bei der Zahl 20 angelangt sind und ihre Karte umdrehen. Für die andern wird natürlich weiter gezählt.

Angenommen, es sei die Zahl 6 gemerkt worden. Berührt man die achte Karte, so hat der Zuschauer, der sich die Zahl gemerkt hatte, bis 14 gezählt. Geht man nun der Reihe nach zurück, so trifft die Zahl 20 auf die Karte, die umgedreht die Zahl 6 aufweist. Hat einer 10 gewählt, so wird er bis 20 gekommen sein, wenn man die zweite Karte vor der mit 12 bezeichneten berührt, u. s. s. Das Kunststück macht auf alle Nichteingeweihten einen überraschenden Eindruck.

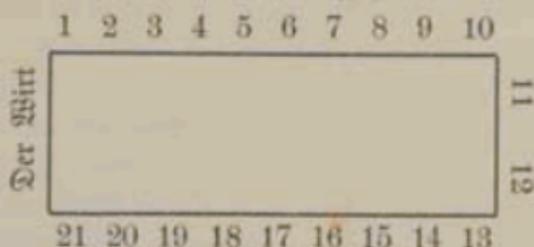
32. Ein brennendes Licht durch einen Trichter auszublasen.

Eine brennende Kerze läßt sich durch einen Trichter hindurch nicht ohne weiteres ausblasen, wie der Versuch zeigt. Selbstredend ist die Abflußöffnung des Trichters an den Mund zu setzen, nicht umgekehrt. Hat man keinen Trichter zur Hand, so rollt man einen Bogen Papier zu einer kegelförmigen Röhre zusammen und versucht nun, das Licht durch die Röhre, deren weite Öffnung dem Lichte zugekehrt ist, auszublasen. Der Versuch zeigt, daß das Licht nicht erlöscht, die Flamme der Kerze bewegt sich kaum, so sehr man auch den Trichter dem Lichte nähert. Der Grund dieser Erscheinung ist der, daß die Luft an der Innenwand des Trichters oder der Röhre hinströmt und somit in der Richtung des Halses des Trichters die Flamme nicht trifft. Dagegen wird die Kerze ausgeblasen, wenn man den Hohlkörper so neigt, daß der an irgend einer Stelle des Innenrandes hinfließende Luftstrom die Flamme trifft.

33. Der geprellte Wirt.

In einem Gasthause saßen 21 lustige Studenten um einen Tisch herum, an dessen einer schmalen Seite der Wirt Platz genommen hatte. Die Studenten, die dem Wirt schon längst gern einen Streich gespielt hätten, weil er ihnen den Wein allzusehr taufte, tranken ihm fleißig zu. Dann schlugen sie ihm vor, daß

derjenige von ihnen die Zechen bezahlen sollte, der zuletzt übrig bliebe, wenn nach und nach jeder siebente Mann ausgezählt worden wäre. Der Wirt ging auf den Scherz ein. Einmal, dachte er im stillen, wird bei dem Auszählen ja auch die Reihe an dich kommen. Aber siehe da, er hatte sich getäuscht. Jeder siebente verließ nach und nach den Tisch und das Wirtshaus, und der geprellte Wirt blieb zuletzt allein übrig und hatte den Schaden und das Nachsehen.



Beginnt man bei Nummer 6 zur linken Hand des Wirtes zu zählen, so wird man sehen, wie diese Rechnung stimmte.

34. Zwei gedachte einzifferige Zahlen gleichzeitig zu erraten.

Einer der Zuschauer denkt sich 2 einzifferige Zahlen. Man lasse die eine der beiden Zahlen mit 8, die andere mit 9 multiplizieren und die erhaltenen Zahlen addieren; dann lasse man sich das Ergebnis nennen.

Wenn man nun diese Zahl durch 9 | dividiert und den dabei erhaltenen Rest von 9 abzieht, so

erhält man die erste Zahl; dividiert man durch 8, so ist der Rest die andere Zahl.

3. B.: Gedacht sind 3 und 5. $3 \times 8 = 24$, $5 \times 9 = 45$, zusammen 69; dividiert durch 9, giebt Rest 6, von 9 abgezogen = 3; dividiert durch 8 giebt Rest 5.

Bleibt bei der Division durch 8 kein Rest, so ist die gedachte Zahl 8. Bleibt Rest 1, so ist die gedachte Zahl 9, wenn das Produkt größer war als 81, aber 1, wenn das Produkt kleiner war als 81.

35. Der kluge Gefangene.

Einem Gefangenen wurde die Freiheit versprochen, wenn er folgende Aufgabe löste:

Sein Gefängnis bestand aus 64 Zellen, von denen je acht in einer Reihe liegen, sodaß sie also ein Quadrat bildeten:

1	2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31	32
33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48
49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64

Jede Zelle stand mit dem anstoßenden durch Thüren in Verbindung. Die äußeren Zellen hatten also deren drei, die mittleren vier. Der Gefangene saß in der Zelle Nr. 1. Er sollte nun eine Wanderung durch sein Gefängnis antreten, auf derselben jede Zelle nur einmal berühren, ausgenommen eine einzige, die er zweimal betreten durfte. Gelangte er unter diesen Bedingungen nach der Zelle 64, die allein einen Ausgang ins Freie besaß, so sollte er das Gefängnis verlassen dürfen und frei sein.

Nach einigem Nachdenken gelang es dem Gefangenen, die Aufgabe zu lösen und sich auf diese Weise die Freiheit zu verschaffen.

Er ging von 1—8, von 8—56, 56—55, 55—15, 15—9, 9—17, 17—22, 22—54, 54—53, 53—29, 29—25, 25—33, 33—36, 36—52, 52—51, 51—43, 43—41, 41—57, 57—58, 58—50 und wieder zurück nach 58 und von da zur Ausgangszelle 64.

36. Das Glas Wasser.

Man bedarf zur Vorführung dieses Kunststückes eines Glases, das ziemlich bis zum Rand mit Wasser gefüllt ist, und das man auf einen mit Wachstuch überzogenen Tisch stellt. Man behauptet nun, man werde das Glas so stellen, daß niemand es aufheben könne, ohne das Glas zu verschütten, man selbst aber werde es aufheben können, ohne etwas zu verschütten.

Um das Kunststück, daß einige Übung erfordert, auszuführen, legt man nun ein Stück Schreibpapier

auf den Rand des Glases, deckt die flache Hand auf das Papier, drückt dies fest an den Rand und kehrt schnell das Glas um; das Wasser bleibt nun, wenn man es senkrecht hält, im Glase, auch wenn man die Hand wegnimmt. Jetzt stellt man das Glas kopfunten auf den Tisch, drückt es leise an und zieht vorsichtig das Papier hinweg; so kann niemand das Glas wegnehmen, ohne den Inhalt zu verschütten.

Schiebt man das Papier wieder darunter und zieht es mit dem Glase nach dem Rande des Tisches hin, so kann man es wieder umkehren und aufrichten.

Druck von Wilhelm Gerdter in Weidenheimbren.

Bibliothek des Nützlichen und Angenehmen.

- Neuer Polterabend-Dichter.** Eine Sammlung von Original-Polterabend-Gedichten von E. Kallmann. 6. vermehrte Auflage M. 1.—
- Für Polterabend und Hochzeit.** Carmina, Festspiele, Kranzgedichte, Coaste, Singspiele u. von Gustav Kletz, Vorsitzender des Vereins Eulenspiegel zu Berlin. M. 1.—
- Tafellieder** erfrischen und heitern Inhalts. Nach bekannten Melodien von Gustav Kletz. M. 1.—
- Original-Vorträge und Complets** des Vereins Eulenspiegel in Berlin. Mit Beiträgen von Mitgliedern des Berliner, Deutschen, Chaisa-Theaters. 15 Hefte à M. 1.50.
- Neuer Tafel-Redner.** Eine Sammlung Original-Coaste und Tischreden von E. Kallmann. Das Buch ist keine Zusammenstellung alter bekannter bereits in anderen Werken enthaltener Coaste, sondern Original von A.—J. 3. Aufl. M. 2.— Geb. M. 3.—
- Das große Buch der Geburtslagswünsche** v. Eise von Kanch. M. 1.—
- Das große Buch der Weihnachts- u. Neujahrswünsche** v. Eise von Kanch. M. 1.—
- Das große Buch der Kartenkunststücke** von Willy Hermann. Enthaltend die überraschendsten Kartenkunststücke, Kartenorakel u. M. 1.50.
- Das große Buch der Gesellschaftsspiele** von Eise von Kanch. Eine Sammlung der amüsantesten Spiele, Rätselaufgaben, Scherzfragen für gesellige Kreise. M. 1.50, eleg. geb. M. 2.25.
- Das große Buch der Patiences.** Enthaltend 23 Patience-Spiele sowie 14 leichtere Kartenspiele von Willy Hermann. Illustriert. M. 1.50, gebunden M. 2.25.
- Das große Buch der Kartenspiele.** Skat — Whist — l'Hombre — Boston — Piquet — Ecarté — Besigne — Imperial — Carof. Mit einem Anhang: Kartenkunststücke und Patiences von Ernst Lange. Mit Illustrationen. M. 1.50, eleg. geb. M. 2.25.
- Der gute Ton.** Handbuch der feinen Lebensart und guten Sitte. Nach den neuesten Anstandsregeln bearbeitet von E. Kallmann. 3. Aufl. M. 2.— In Prachtband m. Goldschm. M. 3.—
- Allerlei Kurzweil.** 100 amüsante Salon-Scherze und Schnurrpschereien auf wissenschaftlicher Grundlage für Groß und Klein von Dr. H. Kade. Mit 61 Illustrationen. M. 2.— Geb. M. 3.—
- Großer Muster-Briefsteller** nebst Ratgeber für alle Angelegenheiten des modernen Schriftverkehrs von Dr. H. Kade. M. 3.— Geb. M. 4.—
- Wem bring' ich wohl das erste Glas? Erste und heitere Original-Tischreden** f. alle Verhältnisse v. Dr. E. Ker. Elegant geb. M. 2.—
- Heitere und ernste Vorträge für fröhliche Kreise, Gesellschaften und Vereine** von H. Schürck. M. 1.—
- Der Vergnügungsdirektor.** Allerlei Neues und Erprobtes f. Gesellschafts- und Vereins-Veranstaltungen. Fest-Arrangements, Festspenden, Theater-Aufführungen. Pantomimisches, Lieder, Vortragsachen, lebende Bilder u. von H. Schürck. M. 1.—
- Roulotte.** Originelle Aufführungen für fröhliche Kreise, Gesellschaften und Vereine von H. Schürck. M. 1.—
- Das große Buch der Bewegungsspiele im Freien** von E. v. Kanch. Ballspiele, deutsches Ballspiel, Base-Ball, Lawn-Tennis. Cricket, Fußball, Voccia, Mailspiel, Croquet, Lauffpiel u. u. M. 1.50, geb. M. 2.25.
- Das große Buch der Wahrsagekunst** von H. Merlau. M. 1.50, geb. M. 2.25.

$$26 \times 2 + 5 \times 5 + 9 \times 10 + 40 =$$

$$52 + 5$$

$$27 \times 5 = 135 + 9 = 1440 + 40 = 1480$$

$$\begin{array}{r} - 250 \\ \hline 1240 \end{array}$$

1480

$$18 \times 50 = 900$$

$$18 + 5 = 23 \times 50 = 1150 + 40 = 1190$$

$$\begin{array}{r} 1190 \\ - 115 \\ \hline 1075 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 1190 \\ 365 \\ \hline 825 \\ 115 \\ \hline 940 \end{array}$$

484

26 . 9 . 40

$$52 + 5 = 57 \times 5 = 285 + 9 = 2940 + 40$$

$$\begin{array}{r} 2980 \\ 250 \\ \hline 2730 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 2980 \\ 340 \\ \hline 2640 \end{array}$$

$$26 \times 2 + 50 \times 50 + 9 \times 100 + 40$$

$$52 + 50 = 102 \times 50 =$$

$$\begin{array}{r} 26940 \\ 84000 \\ \hline 610940 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 510940 \\ 584000 \\ \hline 26940 \end{array}$$

26. 9. 40

5. 10. 39

$$5 \times 2 = 10 + 50 = 60 \times 50 = 3000 + 9 = 3009$$

$$\times 10 = 300900 + 39 = 300939$$

$$\begin{array}{r}
 300939 \\
 484000 \\
 \hline
 939
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 301000 \\
 39 \\
 \hline
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 301039 \\
 - 484000 \\
 \hline
 039
 \end{array}$$

26. 9. ~~40~~ 40

$\times 2$ 285 2940

$$\begin{array}{r}
 52 \\
 + 5 \\
 \hline
 57
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 294 \\
 \times 10 \\
 \hline
 2940
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 2940 \\
 - 40 \\
 \hline
 29.40
 \end{array}$$

285

29440

- 2500

$$\begin{array}{r}
 29440 \\
 - 2500 \\
 \hline
 26940
 \end{array}$$

26. 9. 40.

$$52 + 5 = 57 \times 5 = 2850 + 40 = 2890$$

$$\begin{array}{r} 2890 \\ 250 \\ \hline 2640 \end{array}$$

$$\begin{array}{r} 594 \\ 250 \\ \hline 4 \end{array}$$

$$4 \times 2 + 5 \times 5 + 1 + 10 + 4$$

$$13 \times 5 = 654$$

$$\begin{array}{r} 250 \\ \hline 414 \end{array}$$

$$0 \times 2 + 5 \times 5 + 1 \times 10 + 0$$

$$0 + 5 \times 5 + 1 \times 10 + 0$$

$$25 + 1 \times 10 + 0$$

$$26 \times 10 + 0$$

$$\begin{array}{r} 260 \\ 250 \\ \hline 010 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 3.10 \\
 \times 2 \\
 \hline
 10 \\
 +5 \\
 \hline
 15 \\
 \times 5 \\
 \hline
 75
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 10 \\
 75 \\
 \hline
 85 \\
 \times 100 \\
 \hline
 8500
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 39 \\
 8500 \\
 \hline
 8539 \\
 -2500 \\
 \hline
 6.039
 \end{array}$$