

ROBERT ROBIN

Zaubererei

UND

KARTENKUNSTSTÜCKE



RUDOLPH'SCHE VERLAGSBUCHHANDLUNG



ZAUBEREIEN KARTENKUNSTSTÜCKE und andere Unterhaltungen

Eine wirklich brauchbare Zauberlehre

von Robert Robin Neu bearbeitet

von Fred Lullack

10. Auflage 86.—90. Tausend

RUDOLPH'SCHE VERLAGSBUCHHANDLUNG LINDAU I. B-

Umschlagzeichnung mit Innenillustrationen
Stephan Auer, Lindau

Alle Rechte vorbehalten

Satz und Druck: Ferd. Oechelhäusersche Buchdruckerei, Kempten (Allgäu)

INHALT

	Seite
Vorwort	5
Einige Voraussetzungen	6
<i>Genaue Ausarbeitung — Keine Wiederholungen — Der Zauberstab — Zaubertisch und Servante — Hilfsapparate — Ein wenig Fingerfertigkeit — Arbeit mit Bällen, Uhren, Ketten, Kugeln usw.</i>	
Zauberreien mit und ohne Hilfsapparat	13
<i>Die verschwundenen Handschuhe — Das wandernde Geldstück — Die geheimnisvolle Blumentüte — Die Zauberschere — Eine Zaubermühle — Verzauberte Apfelsine — Der zerstückelte Zwirnsfaden — Ein kleiner Tischscherz — Der goldene Kern — Wunderbares Erraten — Tintenzauber — Das zweite Gesicht — Das folgsame Geldstück — Chinesisches Ringspiel — Der Reisekurier — Die unzerstörbare Schnur — Das Becherspiel — Der magnetische Spazierstock — Gedächtniskunst — Schnellmalerei — Der Rauchkünstler — Der neckische Fingerhut — Der kletternde Würfel — Der Zauberwürfel — Das amerikanische Kuvert — Das verbrannte Taschentuch — Japanische Schmetterlingsspiele — Ein Faltkunststück — Die Durchdringung der Materie — Der Gang durch die Postkarte — Rätselhafte Entfesselung.</i>	

Kartenkunststücke

46

Das Kartenspiel — Aus zwanzig Karten mehrere erraten — Die unzertrennlichen vier Könige — Von 27 Karten eine gewählte erraten — Der Kartenkünstler als Hellseher — Das verzauberte Kartenspiel — Zwei Kartenquadrate — Kartenverwandlung — Die springende Karte — Rätselhafte Vorhersage — Die Wirtin und ihre drei Gäste — Die Reihenfolge der Karten anzusagen — Der Kartenkreis — Eine gezogene Karte wird ausgewürfelt — Die wiedererstandene Karte — Kunststücke mit Führungskarte: 1. Der durchdringende Blick, 2. Gezogene Karten zu erraten, 3. Die vorausbestimmte Karte — Kunststücke mit schräg beschnittenem Spiel: 1. Kartensortieren, 2. Die wiedergefundene Karte.

Zahlenkunststücke

61

Die geheimnisvollen Tabellen — Mehrere Zahlen zu erraten — Zauberquadrate — Die Augen zweier Würfel erraten — Welche Zahlen sind es? — Leichtes Zahlenraten — Das vorausbestimmte Resultat — Rückwärtsrechnen — Die Sache mit den Würfeln — Die Zahl 9 — Originelle Ergebnisse — Wie groß ist eine Billion? — Eine interessante Jahreszahl.

Allerhand Scherze

70

Streichholzspiele und anderes.

Handschattenbilder

74

Vorwort

Das vorliegende Büchlein will dem Liebhaber gründliche Anleitung geben zu leicht ausführbaren und mit geringen Kosten verknüpften Kunststücken aus dem weit verzweigten Gebiet der modernen Zauberkunst. Es hat seine Brauchbarkeit durch mehrere Auflagen bereits hinlänglich bewiesen. Wenn es jetzt nach einer durchgreifenden Neubearbeitung in zeitgemäßer Aufmachung und Gestaltung zum zehnten Male hinausgeht, so möchte es auch weiterhin die gleiche beifällige Aufnahme finden wie vor-dem. Umso mehr, als das allgemeine Interesse an der sogenannten „Salon-Magie“ keineswegs abgenommen hat, sondern augenscheinlich sogar im Steigen begriffen ist. Jedenfalls werden überzeugend vorgeführte Zaubereperimente nicht nur im engeren Familienkreise, sondern auch in größerer Gemeinschaft nach wie vor stets dankbar aufgenommen und als willkommene Abwechslung zwischen andersgearteten Darbietungen empfunden.

Besonderer Wert wurde bei der Umarbeitung des Inhalts auf ausführliche Beschreibung der verschiedenen Kunststücke und darüber hinaus auf anschauliche Darstellung der einzelnen Vorgänge durch neu angefertigte Zeichnungen gelegt. Damit ist die oft schwierig erscheinende Kunst des Zauberns im wahrsten Sinne des Wortes kinderleicht gemacht und jeder, der nur ein klein wenig Geschick besitzt, hat die Möglichkeit, sich durch Auswahl der ihm geeignet erscheinenden Nummern in kürzester Zeit ein wirkungsvolles Programm zusammenzustellen, das ihn überall beliebt und angesehen machen wird.

Fred Lullack

Einige Voraussetzungen

Die Mehrzahl der nachstehend beschriebenen Kunststücke stellt keine übermäßig großen Anforderungen an die Geschicklichkeit des Ausführenden. Eine gewisse Übung ist aber doch unumgängliche Voraussetzung zur erfolgreichen Durchführung der Experimente, denn jede Ängstlichkeit und Unsicherheit des Vortragenden überträgt sich automatisch auch auf die Zuschauer und beeinträchtigt die Wirkung des Gebotenen. Der angehende Zauberkünstler mache es sich daher zur strengen Regel, ein Kunststück erst dann vorzuführen, wenn es genau ausgearbeitet und genügend probiert ist, so daß ein Mißlingen vollständig ausgeschlossen erscheint. Nur auf diese Weise wird er die notwendige Sicherheit des Auftretens erlangen und auch unvorhergesehenen Zwischenfällen gewachsen sein.

Jede sofortige Wiederholung eines Experimentes ist zu vermeiden, weil dadurch die Wirkung abgeschwächt wird. In zwingenden Fällen sollte nur scheinbar auf den Wunsch nach Wiederholung eingegangen, tatsächlich aber ein anderes, ähnliches Kunststück gebracht oder dem bereits vorgeführten eine abweichende Form gegeben werden, damit die Zuschauer von der richtigen Lösung, die sie vielleicht gefunden haben, schnell wieder abkommen. Das gleiche Verfahren ist auch dann zu empfehlen, wenn ein Experiment durch irgendwelche Zufälle einmal mißlingt. Bei unauffälligem Übergang zu einem anderen Kunststück wird diese Tatsache den Zuschauern oft gar nicht zum Bewußtsein kommen.

Sehr wichtig ist ein guter, möglichst humoristisch gefärbter Begleitvortrag, dessen Text gegebenenfalls schon vorher, wenigstens in den Umrissen, festgelegt wurde. Mit Hilfe des gesprochenen Wortes kann die Spannung der Zuschauer wesentlich erhöht und ihrer Aufmerksamkeit eine beliebige Richtung gegeben werden. Ganz allgemein gilt: Je besser der Künstler reden und erzählen kann, desto größere Erfolge wird er mit seinen Experimenten erzielen. Das braucht aber den weniger Redegewandten keineswegs abzuschrecken. Es schadet durchaus nicht, wenn gelegentlich auch einmal offener Unsinn verzapft wird.

Handelt es sich darum, eine Anzahl ausgewählter Kunststücke in fortlaufender Folge als geschlossene Zaubervorstellung darzubieten, so muß die Reihenfolge genau festgelegt und gut überlegt sein. Die einzelnen Nummern sollen rasch aufeinander folgen. Überstürztes und fieberhaftes Arbeiten ist zwar zu vermeiden, denn es führt nur zu mißlungenen Experimenten, den Zuschauern darf aber sowohl während der Kunststücke als auch in den Zwischenpausen keine Zeit zum langen Nachdenken bleiben. Unangenehme Fragen und Einwürfe werden möglichst humoristisch beantwortet. Der Künstler wird dann zweifellos die Lacher stets auf seiner Seite haben.

Eine erhöhte Bühne ist nur in größeren Räumen erwünscht. Für Vorstellungen im kleinen Kreise genügt jede Zimmerecke, die ein wenig Bewegungsspielraum bietet und rückenfreies Arbeiten ermöglicht. Besondere Beleuchtungsanlagen sind nicht erforderlich. Die normale Zimmerbeleuchtung wird in allen Fällen das Richtige sein. Viele Experimente können ohne weiteres auch im Tageslicht gezeigt werden. Empfehlenswert ist es aber, in jedem Falle ein oder zwei Leuchter mit brennenden Kerzen in der Nähe des Künstlers aufzustellen. Der Lichtflimmer lenkt die Blicke der Zuschauer ab und verhindert eine allzu aufmerksame Beobachtung der tatsächlichen Vorgänge. Spanische Wände und andere Ausstattungsstücke sind überflüssig. Dagegen werden zwei Dinge stets gebraucht, nämlich der Zauberstab und der Zaubertisch.

Der Zauberstab

galt schon in uralten Zeiten als Wahrzeichen vermeintlicher magischer Kräfte. Er ist auch für den modernen Zauberkünstler unentbehrlich und dient in erster Linie als bequemes Mittel zur Ablenkung der Aufmerksamkeit der Zuschauer. Wird der Zauberstab in die Hand genommen, so kann diese auf ungezwungene Weise geschlossen gehalten und gleichzeitig ein beliebiger Gegenstand, z. B. eine Münze, ein Ring, ein zusammengeballtes Tuch, ein Uhr usw. darin verborgen werden. Durch scheinbar unabsichtliches Hinlegen und wieder Aufnehmen des Stabes gelingt es leicht, Gegenstände zu vertauschen, neue in die Hand zu nehmen und nicht mehr benötigte abzulegen. Der Zauberstab ist also der stets hilfsbereite Freund des Künstlers. Auf seine künstlerische Ausschmückung wurde in vergangenen Zeiten gern besonderer Wert gelegt und berühmte Meister der Zauberkunst besaßen oft sehr wertvolle Exemplare. Die käuflichen Zauberstäbe bestehen aus einem schwarz polierten

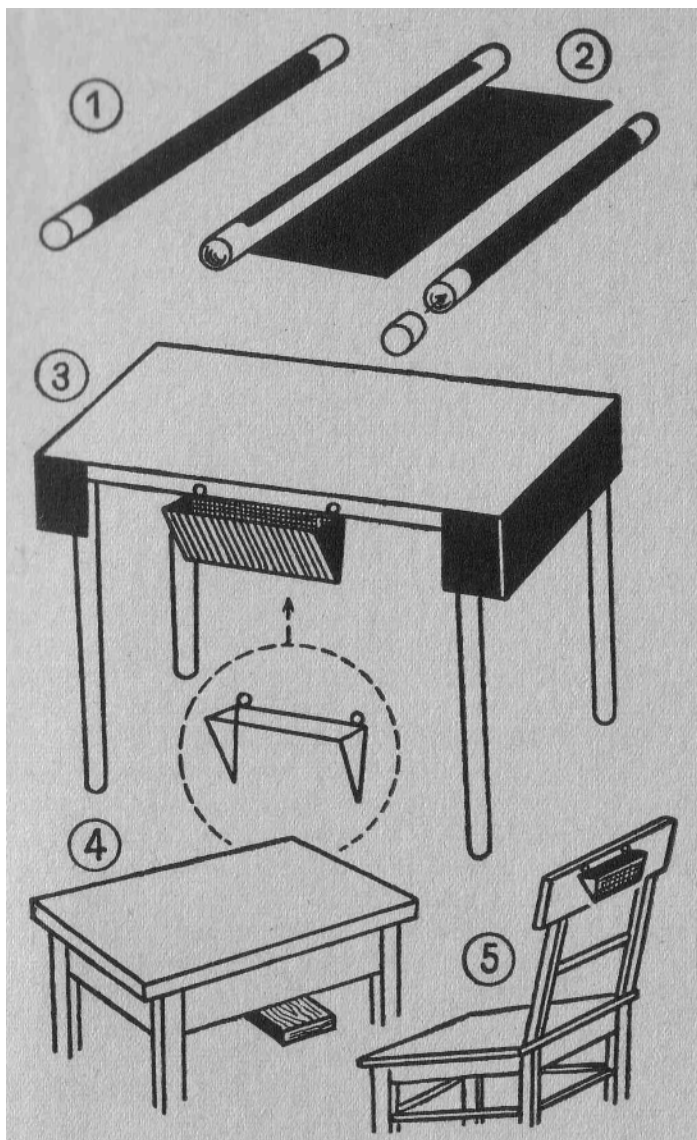
Holzstab von 10 bis 15 Millimeter Durchmesser und 30 bis 40 Zentimeter Länge, der an beiden Enden (etwa 4 Zentimeter lang) mit Elfenbein besetzt ist. Daneben sind natürlich auch einfachere Ausführungen erhältlich. Im Notfall kann aus einer runden Holzleiste, die mit schwarzem und weißem Papier entsprechend beklebt wird, ein brauchbarer Ersatz geschaffen werden (Abb. 1 S. 9).

Verschiedene Kunststücke erfordern einen Zauberstab, der innen hohl und an einem Ende offen ist. Ein solcher läßt sich aus einem Stück schwarzen Papiers, das über einer runden Leiste zu einer Rolle zusammengeleimt wird, ebenfalls leicht anfertigen. Die beiden Enden erhalten wiederum weiße Papiermanschetten. Nach dem Trocknen wird der Holzstab, der natürlich vom Klebstoff unberührt geblieben sein muß, vorsichtig herausgezogen und die Pappröhre durch Einleimen eines etwa 2 Zentimeter langen Abschnittes der Holzleiste an einem Ende verschlossen (Abb. 2 S. 9).

Zaubertisch und Servante

sind ebenfalls zwei wichtige Hilfsmittel. Als Zaubertisch kann jedes vorhandene kleine Tischchen Verwendung finden. Es erhält eine allseitig etwa 15 Zentimeter überhängende schwarze Decke aufgelegt. An der rückwärtigen Kante der Platte muß ein für den Zuschauer unsichtbarer Behälter, die sogenannte Servante (= Gauklertasche), angebracht sein. Sie dient zur Aufnahme von Gegenständen, die erst im Laufe der Vorführung erscheinen, bis dahin aber unsichtbar bleiben sollen. Umgekehrt können Gegenstände durch unbemerktes Fallenlassen in die Servante leicht zum Verschwinden gebracht werden. Gleichzeitiges Ablegen eines Gegenstandes und Herausholen eines anderen täuscht überraschende Verwandlungen vor.

Die käuflichen Zaubertische sind meist zusammenlegbar eingerichtet. Ein stativartig ausgebildeter Dreifuß dient dabei als Träger der ungefähr 40X50 Zentimeter großen Tischplatte. Die Abbildung 3 (S. 9) zeigt einen vierbeinigen Tisch, der bei Nichtgebrauch ebenfalls auseinandergenommen werden kann. Auf der Unterseite der Tischplatte aus 20 Millimeter starkem Sperrholz sind vier sogenannte Messingstangenträger (für 25 Millimeter Rohr passend) angeschraubt. Die gleichlangen Füße aus messingüberzogenem Eisenrohr (Durchmesser 25 Millimeter) werden einfach in die Stangenträger eingeschoben und durch Anziehen der Klemmschrauben festgeklemmt. Stangenträger und geeignete Füße sind in größeren Eisen-



Zauberstab (1, 2), Zaubertisch mit Servante (3, 4) und Stuhlservante (5)

warenhandlungen erhältlich. Das Zuschneiden der Sperrholzplatte besorgt jeder Tischler.

Die Zaubertische der Berufskünstler besitzen häufig noch weitere geheimnisvolle Einrichtungen, mechanische Klappen, unsichtbare Falllöcher usw. Für den Amateur genügt die bereits erwähnte Servante. Sie besteht aus einem mit schwarzem Stoff überzogenen Drahtgestell, das irgendwie an der Tischkante festgeklemt oder festgeschraubt wird (Abb. 3 S. 9). Soll die Platte nicht beschädigt werden, so kann ein an der Unterseite des Tisches befestigtes Brettchen, das etwas hervorsteht, einen brauchbaren Servanteersatz abgeben (Abb. 4 S. 9). Noch besser ist es, wenn der Tisch eine Schublade hat, die einfach ein Stück aufgezogen wird.

Häufig kommen auch sogenannte Stuhlservanten zur Verwendung (Abb. 5 S. 9). Um sie den Augen der Zuschauer zu entziehen, muß notfalls irgendein größeres Tuch scheinbar unabsichtlich über die Stuhllehne gelegt werden, sofern «diese nicht schon gepolstert (das heißt massiv) ist.

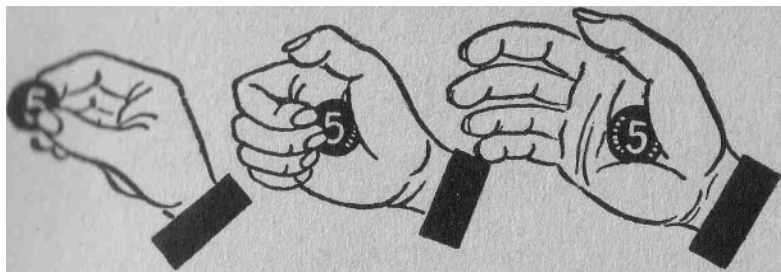
Weitere Hilfsapparate, die zur Ausführung bestimmter Experimente benötigt werden, sind im Text an entsprechender Stelle beschrieben. Sie können mit geringen Mitteln meist selbst angefertigt werden, sind aber in Spezialgeschäften für Scherz- und Zauberartikel auch käuflich erhältlich.

Ein wenig Fingerfertigkeit

Das unentbehrlichste Werkzeug des Zauberkünstlers ist und bleibt die Hand. Ihre Ausbildung darf auch der Amateur nicht vernachlässigen, denn vom Vorhandensein einer gewissen Fingerfertigkeit hängt in vielen Fällen allein der Erfolg ab. Wie bereits erwähnt, sind die nachstehend beschriebenen Kunststücke so ausgewählt, daß keine übermäßig großen Anforderungen an die Geschicklichkeit des Ausführenden gestellt werden. Einige wichtige Kunstgriffe müssen aber doch vorausgesetzt werden, nämlich das Changieren und Eskamotieren).* Darunter versteht man die Fähigkeit, einzelne Gegenstände mit freier Hand, also ohne Zuhilfenahme eines Apparates, verschwinden zu lassen oder hervorzubringen oder zu vertauschen.

Das Verschwindenlassen eines Geldstückes muß besonders gut geübt werden. Man zeigt eine Münze von der Größe eines Fünfmärkstücles mit dem Daumen und Zeigefinger der rechten Hand, legt sie scheinbar in die

*) changieren = auswechseln, eskamotieren = verschwinden lassen.



linke und schließt diese sofort. Tatsächlich hat man aber die Münze mit den beiden Mittelfingern der rechten Hand in den Handteller zurückgedrückt und hält sie mit den Daumenmuskeln und der gegenüberliegenden fleischigen Handfläche fest. Dies muß solange geübt werden, bis man die Münze bei gerade gehaltenen Fingern und ungezwungener, natürlicher Handstellung vollkommen sicher halten kann.

Das Arbeiten mit Bällen, Uhren (ohne Kette), Eiern, Kugeln usw. erfolgt in gleicher Weise. Man legt scheinbar den Gegenstand mit der rechten Hand in die linke, hält ihn aber mit dem Ballen des Daumens an die Handfläche gedrückt in der rechten zurück. Gleichzeitig schließt man die linke Hand, gibt ihr jedoch das Aussehen, als ob der betreffende Gegenstand wirklich in ihr verborgen wäre. Mit der rechten greift man jetzt nach dem Zauberstab und läßt dabei den Gegenstand unauffällig in die Servante fallen, wenn man es nicht vorzieht ihn an anderer Stelle geschickt wieder hervorzubringen. Eine ungezwungene Haltung der Hände muß den Zuschauer über diese Vorgänge hinwegtäuschen. Vorteilhaft ist es, wenn die verwendeten Gegenstände aus leichtem Material gearbeitet sind.

Eine ganz vorzügliche Gymnastik für beide Hände besteht darin, eine Münze oder dergleichen aus einer Hand in die andere zu werfen, ohne daß der Vorgang von den Zuschauern bemerkt wird. Dies wird auf folgende Weise geübt: Man legt eine Münze in die rechte Hand, bringt die linke dicht darüber und wendet beide rasch um. Das Geldstück wird dann aus der rechten in die linke Hand geflogen sein. Nun wiederholt man daselbe, aber umgekehrt, so daß die Münze von der linken zur rechten Hand fliegt. Je größere Sicherheit man in dieser Übung erlangt, desto weiter kann man die Hände auseinanderhalten. Das Fliegen der Münze bemerkt niemand, weil es nur einen kurzen Moment dauert. Ist man soweit, ein Geldstück über größere Entfernungen unsichtbar aus einer Hand in die

andere werfen zu können, so versucht man das Experiment mit zwei Geldstücken. Man verwendet möglichst verschiedene Münzen, legt die eine in die linke, die andere in die rechte Hand und läßt sie vor den Augen der Zuschauer ihre Plätze wechseln. Damit sich die Münzen im Flug nicht berühren, legt man ein Geldstück etwas vor.

Besondere Kunstgriffe mit Karten werden im Kapitel „Kartenkunststücke“ näher beschrieben.

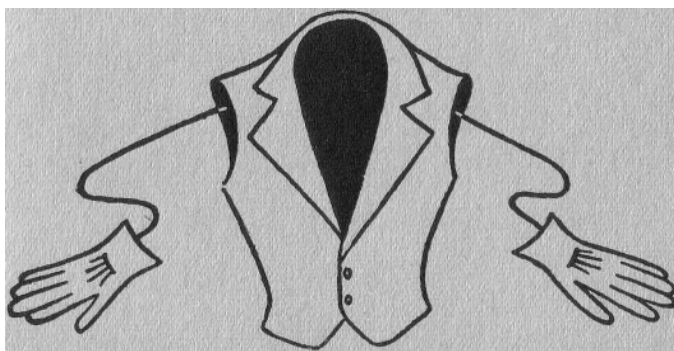
Zaubereien mit und ohne Hilfsapparat

Die verschwundenen Handschuhe

Wenn der angehende Zauberkünstler eine geschlossene Vorstellung gibt, wird er möglichst im Gesellschaftsanzug, vielleicht sogar im Frack, vor seinen Zuschauern erscheinen, und selbstverständlich auch auf den für viele Kunststücke unentbehrlichen Zylinderhut nicht verzichten. Während einer kurzen humoristisch gefärbten Begrüßungsansprache entledigt er sich dann seiner hellen Handschuhe und hat nun gleich Gelegenheit, die Reihe der Darbietungen durch das geheimnisvolle Verschwindenlassen dieser jetzt überflüssigen Kleidungsstücke recht zwanglos einzuleiten. Das Kunststück 'ist zwar vielfach bekannt, es verfehlt aber trotzdem nie seine Wirkung.

Das ganze Geheimnis besteht in zwei am Westenrücken oder an den Ansätzen der Rockärmel befestigten Gummischnüren, an deren Enden je ein Handschuh angenäht ist. Zuerst wird der rechte Handschuh ausgezogen. Der Künstler schlägt mit ihm leicht auf die linke Hand, öffnet im selben Augenblick die rechte und der Handschuh schnellt in den Ärmel zurück. In gleicher Weise wird mit dem linken Handschuh verfahren.

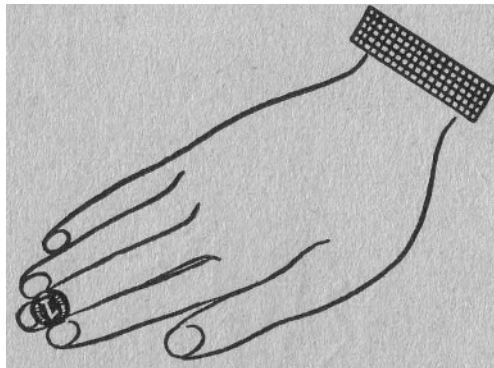
Etwas schwieriger ist es, die Handschuhe durch Eskamotieren (.s. S. 10), also ohne Gummizug, verschwinden zu lassen. In diesem Falle müssen die Handschuhe möglichst flach zusammengerollt werden. Das entstandene Päckchen wird dann scheinbar in die linke Hand gelegt, in Wirklichkeit aber in der rechten zurückbehalten und beim Ergreifen des Zauberstabes unbemerkt in die Servante befördert.



Das wandernde Geldstück

Zu diesem Kunststück sind zwei kleine, völlig gleiche Geldstücke nötig. Am besten eignen sich die leichten Aluminiummünzen der Nachkriegszeit. Man kann aber auch Einpfennig- oder Fünfpfennigstücke nehmen. Von den zwei Münzen wird die eine auf den Tisch gelegt. Die andere hat man an den Nagel des Mittelfingers der linken Hand mit ein wenig Terpentinwachs so angeklebt, daß nichts davon zu sehen ist, wenn die innere Handfläche offen vorgezeigt wird. In gleicher Weise wurde der Nagel des Mittelfingers der rechten Hand mit ein wenig Wachs bestrichen.

Man nimmt jetzt das Geldstück vom Tisch und legt es auf die rechte Handfläche in die Nähe des Ballens. Dann spreizt man die Arme, damit die Zuschauer sehen, daß sich in der linken Hand nichts befindet und daß nur in der rechten ein Geldstück liegt. Beide Hände werden hierauf geschlossen. Dabei drückt man den mit Wachs bestrichenen Nagel des Mittelfingers der rechten auf das in der Handfläche liegende Geldstück, so daß es am Nagel kleben bleibt. Das am Mittelfinger der linken Hand befestigte zweite Geldstück wird gleichzeitig mit Hilfe des Zeigefingers abgestreift und in die Handfläche befördert, öffnet man jetzt rasch beide Hände, so ist das vorher in der rechten befindliche Geldstück scheinbar in die linke gewandert.



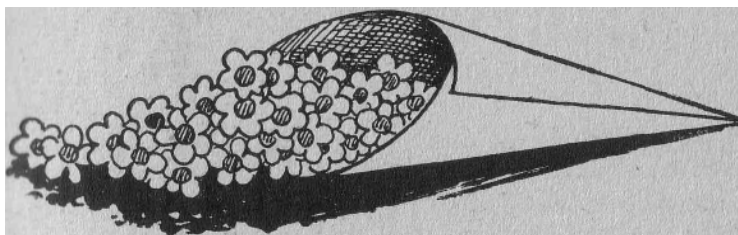
Die geheimnisvolle Blumentüte

Der Künstler bringt einen großen Bogen Papier und bittet irgendeinen Zuschauer, daraus eine Tüte zu drehen. Nachdem er die fertige Tüte entgegengenommen hat, streift er mit der Rechten über den Rand derselben

und zum allgemeinen Erstaunen ist die Tüte bis obenan mit bunten Blumen gefüllt. Der Künstler holt ein oder zwei große Tablettts und schüttet die Blumen aus, aber die Tüte scheint schier unerschöpflich zu sein, denn immer mehr Blüten quellen aus dem Innern hervor.

Zu diesem Kunststück werden käufliche Blumen aus buntem Papier verwendet, die durch eine eingeklebte schwache Feder offen gehalten werden. Sie lassen sich flach zusammenlegen und in Paketen von 50 bis 100 Stück bequem in der hohlen Hand verbergen. Die Selbstanfertigung der Blumen ist schwierig und kaum lohnend. Die käuflich erworbenen können aber wiederholt verwendet werden.

Beim Auftreten birgt der Künstler ein Paket solcher Blumen in der rechten Hand. Sobald er die fertige Tüte entgegengenommen und nochmals leer vorgezeigt hat, läßt er unbemerkt das Paket hineingleiten. Infolge der Federkraft öffnen sich die Blumen sofort und füllen die Tüte bis zum Rand. Beim Vorholen des Tablettts birgt er ein weiteres Paket Blumen in der hohlen Hand und noch ehe die letzten Blumen aus der Tüte entfernt sind, bringt er aufs neue Blumen hinein. Dies kann unter verschiedenen Vorwänden noch einige Male wiederholt werden.

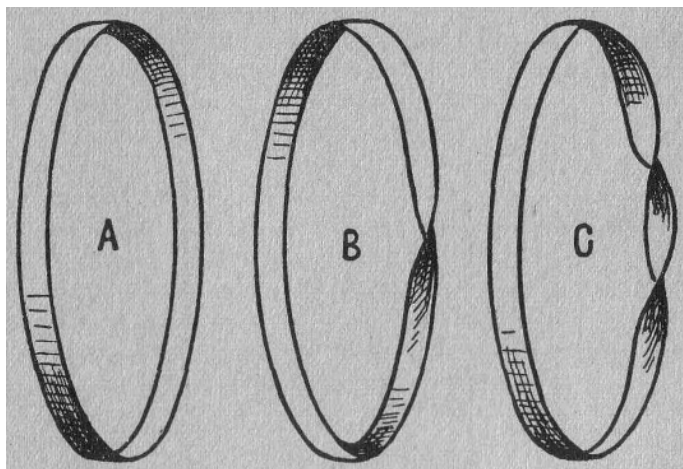


Die Zauberschere

Der Künstler zeigt den Zuschauern drei große Papierringe und erklärt, daß er diese Ringe jetzt in der Längsrichtung der Papierstreifen aufschneiden, dabei aber zu ganz verschiedenen Ergebnissen kommen werde. Er schneidet zunächst den Ring A auseinander und erhält zwei Ringe. Jetzt nimmt er den Ring B zur Hand und schneidet ihn in gleicher Weise auf. Dabei erhält er nicht zwei Ringe, sondern einen einzigen, doppelt so großen. Beim letzten Ring C entstehen zwar wiederum zwei Ringe, diese hängen aber merkwürdigerweise ineinander.

Das Geheimnis wird sofort gelüftet, wenn man erfährt, wie die ein bis zwei Meter langen und etwa fünf Zentimeter breiten Papierstreifen zusammengeleimt sind. Ring A ist normalerweise zu einem endlosen Papier-

band zusammengeklebt. Der Papierstreifen ist also nicht verdreht. Beim Ring B wurde das aufzuleimende Ende einmal, beim Ring C zweimal herumgedreht. Die Verdrehung wird umso weniger auf fallen, je länger die Papierstreifen genommen werden.



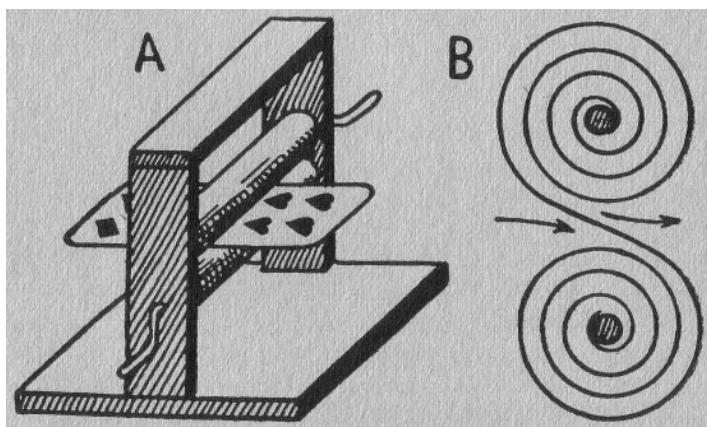
Eine Zaubermühle

Mit dem nachfolgend beschriebenen Apparat können verschiedene recht reizvolle Kunststücke ausgeführt werden. Der Künstler läßt z. B. eine Karte ziehen (angenommen Pik-König), steckt sie zwischen die Walzen der Zaubermühle und vor den Augen der Zuschauer verwandelt sie sich in Karo-As. Oder er läßt auf einer Visitenkarte eine passende Geldsumme anweisen und im Augenblick zahlt der Apparat die Summe in Papiergeld aus. Auch ein in Streifen geschnittenes Papierblatt oder ein Taschentuch wird von der Zaubermühle repariert. Ferner können beliebige Fragekarten in die entsprechenden Antwortkarten verwandelt werden.

Der Apparat ist käuflich erhältlich, er kann aber auch leicht selbst angefertigt werden. Zwei Holzwalzen sind in einem Leistengestell übereinander angebracht (A). Mit Hilfe der beiden Kurbeln kann sowohl die untere, als auch die obere Walze in Umdrehung versetzt werden. Ein etwa zwei Meter langer Papier- oder Kalikostreifen ist so um beide Walzen gelegt, daß er sich beim Drehen von der einen auf die andere wickelt (B). Da die Stirnseiten der Walzen durch die beiden senkrechten Holzleisten maskiert sind, bleibt das Umwickeln des Streifens unbemerkt.

Vor Beginn der Vorstellung steckt der Künstler die notwendigen Kartenblätter oder Geldscheine zwischen die Walzen und wickelt sie im Kalikostreifen ein, bis sie unsichtbar geworden sind. Bei der Vorführung wird dann die gezogene Karte oder die Visitenkarte mit der Anweisung auf der anderen Seite zwischen die Walzen gelegt und der Kalikostreifen umgewickelt. Dabei verschwinden die eingesteckten Blätter und die vorher aufgerollten Karten oder Geldscheine kommen zum Vorschein. Legt man die Karten möglichst genau übereinander, so wird der Eindruck der überraschenden Verwandlung noch erheblich verstärkt.

Soll der Apparat zur Beantwortung von Fragen verwendet werden, so ist eine Anzahl gleichgroße, mit beliebigen Fragen beschriebene weiße Karten oder Zettel erforderlich. Acht bis zehn Zettel werden abgesondert und mit ein und derselben Frage beschrieben. Der Künstler gibt nun die übrigen Zettel der Gesellschaft zum Mischen und läßt sich dann das Paket wieder einhängen. Während er damit zum Tische zurückgeht, legt er die abgesonderten Zettel heimlich obenauf und legt sie unbesehen, mit der Schrift nach unten einzeln auf den Tisch. Läßt er jetzt von einem Zuschauer einen beliebigen Zettel wegnehmen, so glaubt dieser frei zu wählen, in Wirklichkeit kann er jedoch nur die vorbestimmte Frage aufheben, weil alle auf dem Tisch liegenden Zettel den gleichen Text aufweisen. Während der Zuschauer nun die Frage vorliest, schiebt der Künstler die auf dem Tisch zurückgebliebenen Zettel zusammen und legt sie mit den übrigen beiseite. Der gezogene Zettel wird durch die Walzen gedreht und verwandelt sich zur Überraschung der Zuschauer in die schon vorher eingerollte Antwortkarte.



Verzauberte Apfelsine

Der Künstler zeigt einen schwarzen Ball und umschließt ihn mit beiden Händen, die in ständiger Bewegung gehalten werden. Plötzlich bringt er an Stelle des schwarzen Balles eine appetitliche runde Apfelsine zum Vorschein und präsentiert diese den Zuschauern.

Um diesen niedlichen Scherz auszuführen, nimmt man eine nicht allzu-große, recht runde Apfelsine und umwickelt sie sorgfältig mit schwarzer Strickwolle. Man zeigt diesen schwarzen Ball, legt ihn in die linke Hand, bedeckt ihn mit der rechten und streift unter steter Bewegung der Hände die Wolle ab. Während nun mit der rechten Hand die hervorgezauberte Orange gezeigt wird, läßt man die in der linken Hand zurückbehaltene Wolle unbemerkt in die Servante fallen.

Der zerstückelte Zwirnsfaden

Der Künstler zerschneidet einen etwa 50 Zentimeter langen Zwirnsfaden vor den Augen der Zuschauer in winzige Stücke. Dann nimmt er diese Stücke und verwandelt sie augenblicklich wieder in einen ganzen Faden.

Vor der Ausführung hat der Künstler einen gleichlangen zweiten Faden zu einem Knäuelchen zusammengerollt zwischen dem Zeige- und Mittelfinger der linken Hand verborgen. Er gibt sich nun den Anschein, als wolle er die zerschnittenen Stücke wieder zu einem Ganzen spinnen, zupft aber in Wirklichkeit an dem verborgen gehaltenen Kugelchen bis es sich zum ganzen Faden entwickelt hat, den er dann vorzeigt. Die zerschnittenen Stücke behält er in der rechten Hand zurück und läßt sie entweder unauffällig in die Servante fallen oder steckt sie während des Gesprächs in die Westentasche.

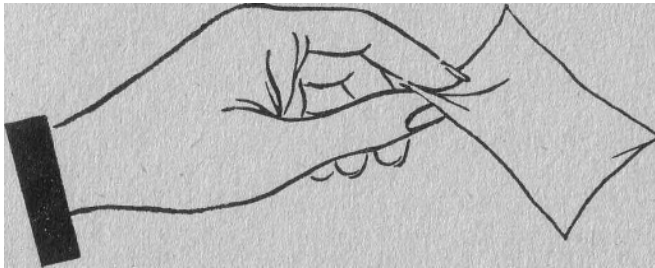
Ein kleiner Tischscherz

Der Künstler bringt ein Blatt Zigarettenpapier zum Vorschein, zerreißt es vor den Augen der Zuschauer in winzige Stücke und knetet diese zu einem kleinen Kügelchen. Unter allerlei Hokuspokus beginnt er dann das Kügelchen langsam aufzurollen, und siehe da — das Zigarettenpapier ist wieder ganz geworden.

Natürlich handelt es sich nicht um dasselbe Papier. Der Künstler hat

vielmehr ein zweites Blatt vor Beginn der Vorführung zusammengeknüllt und zwischen dem Mittel- und Zeigefinger der rechten Hand eingeklemmt. Sobald er nun aus dem zerrissenen Papier ebenfalls ein Kügelchen geformt hat, vertauscht er beide miteinander und entfaltet das heil gebliebene zweite Blatt. Das andere Kügelchen läßt er unbemerkt auf die Erde oder in die Servante fallen.

Wird das Kunststück am Tisch vorgeführt, so könnte das Fallenlassen des Kügelchens leicht bemerkt werden. Es ist deshalb besser, beim Auseinanderfalten des heilen Blattes die Fingerspitzen mit den Lippen einige Male anzufeuchten und bei dieser Gelegenheit das zerrissene Papier unauffällig in den Mund zu befördern, aus dem es später wieder entfernt werden kann. Die Zuschauer glauben dann, der Künstler hat das Zigarettenpapier mit Hilfe des Speichels repariert.



Der goldene Kern

Der Künstler stellt ein größeres Glas auf den Tisch, erbittet sich einen Trauring und legt diesen in ein vorhandenes Tuch. Dann fordert er einen Zuschauer auf, den Ring im Tuch über das Glas zu halten und ihn erst auf Kommando freizulassen. Hierauf bringt der Künstler einen Wollknäuel zum Vorschein, legt ihn neben das Glas und erklärt, er werde jetzt den Ring in den Wollknäuel hineinzaubern. Nachdem der Zuschauer auf Befragen erklärt hat, daß er den Ring noch fest in der Hand halte, kommandiert der Künstler eins - zwei - drei, zieht schnell das Tuch mit dem Ring aus der Hand des Helfers und zeigt es von beiden Seiten leer vor. Dann legt er den Wollknäuel in das Glas, läßt ihn vom selben Zuschauer abwickeln, bis endlich zu aller Überraschung der Trauring wieder zum Vorschein kommt.

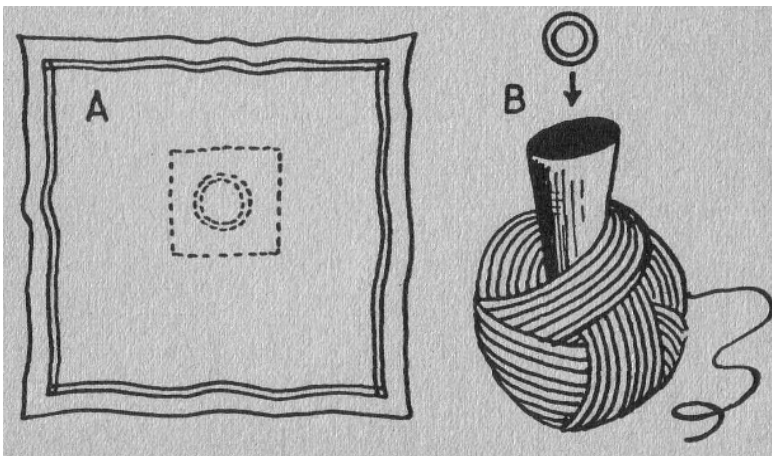
In dem Tuch ist ein zweiter Ring eingenaht. Der Künstler legt den ent-

liehenen Ring nur scheinbar hinein. In Wirklichkeit behält er ihn in der rechten Hand zurück und gibt dem Zuschauer das Tuch mit dem falschen Ring zum Halten. Wenn er ihm dann auf Kommando das Tuch aus der Hand zieht, kann er es ohne weiteres von .beiden Seiten vorzeigen. Nur kann er es nicht aus der Hand geben «und untersuchen lassen, sonst würde der Schwindel sofort entdeckt.

Der Wollknäuel ist um das Ende einer aus Konserverabüchsenblech gefertigten konischen Hülle gewickelt. Es muß so vorbereitet liegen, daß die weite Öffnung der Hülle nach oben gerichtet ist. Beim Hervorholen des Knäuels wird der in der rechten Hand zurückgehaltene Ring in die Öffnung der Hülle gesteckt. Er fällt herunter und bleibt in der Mitte des Knäuels liegen. Die Hülle wird nun rasch herausgezogen und der Knäuel ein wenig zusammengedrückt. So vorbereitet kann er auf den Tisch und nach dem Wegziehen des Tuches in das Glas gelegt werden.

Das Abwickeln des Knäuels ist etwas mühselig. Es kann strafweise einem Zuschauer übertragen werden, der sich durch vorwitzige Bemerkungen und lästige Fragen besonders hervorgetan bat. Die Wirkung des Kunststückes wird gesteigert, wenn ein Glas vorhanden ist, das sich nach unten stark verjüngt, so daß schließlich - noch ehe der Knäuel ganz abgewickelt ist - der Ring hörbar auf den Glasboden fällt.

An Stelle des Wollknäuels kann auch eine mit einem Einschnitt versehene Zitrone verwendet werden. Wenn der Künstler die Zitrone hervorholt, steckt er schnell den in der rechten Hand zurückbehaltenen echten Ring in den Einschnitt und legt die Frucht auf den Tisch.



Wunderbares Erraten

Es sollen drei Gegenstände, z.B. eine Uhr, eine Münze und ein Ring, die wir der Einfachheit halber mit 1, 2, 3 bezeichnen, von drei Personen A, B und C heimlich an sich genommen werden und der Künstler will dann erraten, welchen Gegenstand jede der drei Personen besitzt.

Zur Ausführung des Kunststückes sind 24 Kartenblätter oder Münzen (Spielmarken) erforderlich. Diese werden folgendermaßen verteilt: A erhält eine Marke oder Karte, B deren zwei und C drei. Die übrigen 18 werden auf den Tisch gelegt. Der Künstler bestimmt nun, daß derjenige, der den Gegenstand 1 hat, von den 18 noch einmal soviel wegnehmen soll, als er bereits in der Hand hält. Der den Gegenstand 2 hat, soll zweimal soviel, und der den Gegenstand 3 hat, soll schließlich viermal soviel wegnehmen als er zuvor hatte.

Nachdem die Verteilung vorgenommen ist, stellt der Künstler unauffällig fest, wieviel von den 18 Karten oder Münzen noch auf dem Tisch liegen. Er kann dann an Hand der nachstehenden Tabelle sofort sagen, welchen Gegenstand jede der drei Personen besitzt.

Zahl der übriggebliebenen Karten oder Münzen	Gegenstand		
	A	B	C
1	1	2	3
2	2	1	3
3	1	3	2
5	2	3	1
6	3	1	2
7	3	2	1

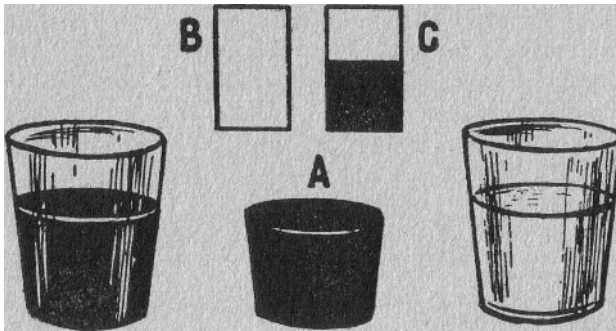
Die Zahl 4 steht nicht in der Tabelle, weil niemals 4 Stück übrig bleiben können. Hat der Künstler die Tabelle gut im Gedächtnis, so daß er sie entbehren kann, dann ist das Kunststück von überraschender Wirkung.

Tintenzauber

Der Künstler stellt ein großes Glas auf den Tisch, das angeblich mit Tinte gefüllt ist. Zum Beweis, daß es sich wirklich «um tiefschwarze Tinte handelt, taucht er eine weiße Karte bis zur Hälfte ein und zieht sie geschwärzt wieder heraus. Nach dieser Einleitung bedeckt er das Glas mit einem Tuch und erklärt, daß er die Tinte jetzt in gewöhnliches

Leitungswasser verwandeln werde. Er murmelt einen geheimnisvollen Zauberspruch, nimmt das Tuch wieder ab und statt der Tinte enthält das Glas jetzt kristallklares Wasser.

Das Glas war natürlich von Anfang an mit Wasser gefüllt. Was als Tinte erschien, war ein an die innere Wandung des Glases gelegter und durch das Wasser fest angedrückter schwarzer Stoffstreifen (A). Die Karte ist auf der Rückseite zur Hälfte mit mattem schwarzem Papier beklebt. Die Zuschauer bekommen zunächst nur die weiße Vorderseite zu sehen (B). Im Glase wird die Karte dann herumgedreht und nach dem Herausnehmen die halbschwarze Seite gezeigt (C). Beim Abnehmen des Tuches entfernt der Künstler dann gleichzeitig den schwarzen Stoff aus dem Glase und das reine Wasser bleibt übrig. Die Wirkung des Kunststückes wird noch erhöht, wenn man vor Beginn der Vorführung einen Goldfisch in das Wasser gebracht hat.



Das zweite Gesicht

Zur Abwechslung kann sich der Künstler auch einmal als Hellseher vorstellen. Er verteilt eine Anzahl kleine Zettel und bittet die Zuschauer, irgendwelche Fragen darauf zu schreiben. Ist das geschehen, werden die Zettel einzeln in Kuverts verschlossen oder auch nur zusammengefasst. Ein Zuschauer sammelt dann die Zettel wieder ein und übergibt sie dem Künstler. Dieser greift einen beliebigen heraus, hält ihn an die Stirn und nennt sofort die aufgeschriebene Frage. Nachdem er eine passende Antwort gegeben hat, entfaltet er den Zettel, um festzustellen, daß die Frage tatsächlich so lautet, wie er erraten hat. In gleicher Weise beantwortet er auch die übrigen Zettel. Zum Schluß gibt er die

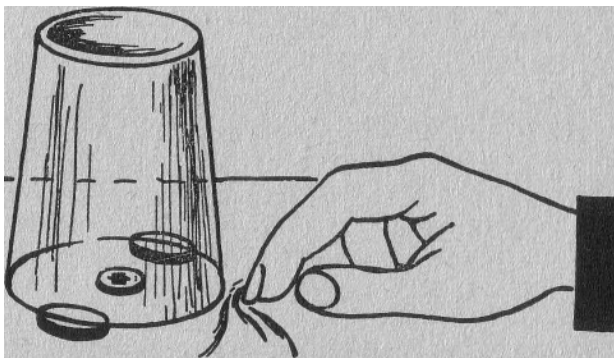
Zettel den Zuschauern zurück, damit sich jeder davon überzeugen kann, daß auch wirklich die aufgeschriebenen Fragen beantwortet wurden.

Das Geheimnis besteht darin, daß der Künstler selbst eine Frage aufgeschrieben hat. Während er den ersten Zettel, dessen Inhalt er natürlich nicht kennt, an die Stirn hält, sagt er seine eigene Frage an und beantwortet sie. Dann entfaltet er den Zettel, bestätigt den Zuschauern die Übereinstimmung und nimmt bei dieser Gelegenheit die aufgeschriebene Frage zur Kenntnis. Jetzt ergreift er den zweiten Zettel, hält ihn an die Stirn und beantwortet die soeben zur Kenntnis genommene Frage. Nachdem er auch diesen Zettel entfaltet und die aufgeschriebene Frage gelesen hat, ergreift er einen dritten und beantwortet die Frage des zweiten. So geht es fort, bis zum Schluß sein eigener Zettel an die Reihe kommt, der schon zu Beginn beantwortet wurde, und der jetzt lediglich dazu dient, die Frage des vorletztenzettels zu erledigen.

Der Künstler braucht nicht unbedingt einen eigenen Fragezettel einzuschmuggeln. Er kann auch eine vorher verabredete Frage von einem eingeweihten Zuschauer aufschreiben lassen. In jedem Falle muß aber der betreffende Zettel irgendwie gekennzeichnet sein, damit er ihn nicht versehentlich schon früher zum Vorschein bringt.

Das folgsame Geldstück

Der Künstler legt ein kleines Geldstück auf ein glatt ausgebreitetes Tischtuch oder eine Serviette. Darüber stülpt er ein umgekehrtes Glas, das mit dem Rande auf zwei Münzen aufliegt. Diese müssen etwas dicker



sein als das unter dem Glas liegende Geldstück, damit letzteres ungehindert passieren kann. Die Zuschauer werden nun aufgefordert, das Geldstück unter dem Glas hervorzuholen, ohne das Glas selbst zu berühren oder irgendwelche Hilfsmittel zur Hand zu nehmen.

Die Sache ist sehr einfach. Man braucht nur die Decke vor dem Glas durch Kratzen mit dem Fingernagel in Bewegung zu setzen. Die Fäden, auf denen das Geldstück liegt, werden dadurch abwechselnd gespannt und wieder gelockert und die Münze wird auf diese Weise vorwärtsgeschoben, bis sie zuletzt unter dem Glas hervorkommt.

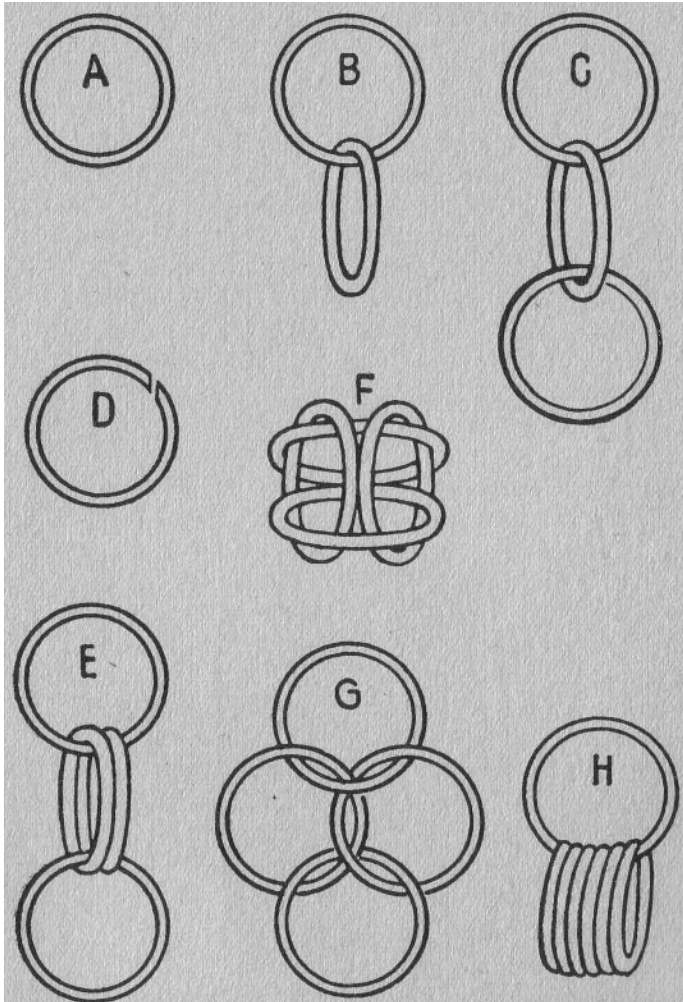
Chinesisches Ringspiel

Der Künstler zeigt eine Anzahl Ringe und gibt einige den Zuschauern zur Untersuchung. Dann nimmt er zwei davon zur Hand, bläst dagegen und verkettet sie vor den Augen der Anwesenden miteinander. Die Zuschauer können sich nochmals davon überzeugen, daß die Ringe fast verlötet und in keiner Weise präpariert sind. Nachdem er sie wieder eingesammelt hat, bildet der Künstler mit den Ringen die verschiedensten Figuren und hängt zuletzt alle übrigen an einen einzigen, den er in der Hand hält.

Zu diesem Kunststück gehören zumeist 7 Ringe. Oft werden 8, 9 oder auch mehr verwendet. Einer davon ist schräg durchschnitten (D), zwei andere sind ineinander verschlungen und so verlötet (B), die übrigen sind einzeln verlötet (A). Bei mehr als 7 Ringen können nochmals zwei oder drei ineinander verschlungen sein (C). Die Ringe sind käuflich erhältlich. Man kann sie aber aus starkem Messing oder vernickeltem Eisendraht auch anfertigen lassen. Durchmesser 10 bis 20 Zentimeter.

Die Zuschauer müssen bei diesem Kunststück unbedingt im Glauben gehalten werden, daß es sich um lauter Einzelringe handelt, die sämtlich fest verlötet sind. Der Künstler gibt deshalb zunächst einige Ringe zur Untersuchung, nimmt sie dann zurück und verkettet sie miteinander. In Wirklichkeit vertauscht er sie jedoch mit den bereits verschlungenen (B oder C) und gibt jetzt diese, sowie die soeben zurückgenommenen nochmals zum Untersuchen. Dieses Spiel kann nötigenfalls wiederholt werden, damit die Zuschauer schließlich die Überzeugung bekommen, daß tatsächlich alle Ringe untersucht sind, während sie in Wirklichkeit nur einige davon ansehen haben. Der Künstler sammelt zuletzt die Ringe endgültig

wieder ein und bildet mit ihnen verschiedene Figuren (Abb. E—G). Zum Schluß hängt er sämtliche Ringe an den durchschnittenen (H) und damit ist das Kunststück beendet.

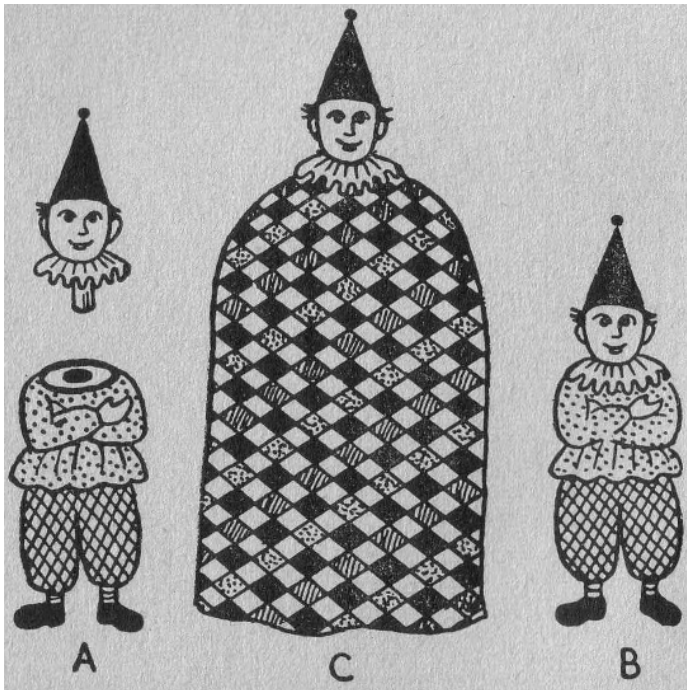


Der Reisekurier

Der Künstler stellt den Zuschauern eine kleine, etwa 10 Zentimeter hohe Figur von phantastischem Aussehen als seinen Reisekurier vor. Er hüllt das Männchen in einen weiten Reisemantel, der bis an den Hals schließt, und schickt es mit irgendwelchen Aufträgen an einen beliebigen Ort. Das heißt, er läßt es aus dem Mantel verschwinden und an anderer Stelle wieder erscheinen.

Zu diesem Kunststück werden zwei völlig gleiche Figuren (A und B) gebraucht. Die eine davon (A) besitzt einen abnehmbaren Kopf. Der Reisemantel (C) hat die Form eines Kannenwärmers. Er ist unten verhältnismäßig weit, damit die Hand des Ausführenden hineingreifen kann. Die obere mit einem Gummizug versehene Öffnung dagegen ist nur so groß, daß gerade der Kopf des Männchens hindurchgesteckt werden kann.

Während der Künstler von lobenswerten Eigenschaften seines Kuriers



berichtet, hängt er den Mantel über die Figur und steckt den Kopf durch die obere Öffnung. Dann zieht er die Hand wieder heraus und entfernt gleichzeitig den Körper des Männchens, den er unauffällig in die Servante fallen läßt. Er beginnt nun ein Gespräch mit dem Zwerge und erteilt ihm irgendeinen Auftrag. Dabei hält er die Figur mehrmals an das Ohr, als wolle er ihre Antworten vernehmen. Besitzt der Künstler vielleicht einige Fertigkeiten im Bauchreden, so daß er die Figur selbst sprechen lassen kann, dann wird die Vorführung natürlich noch interessanter. Zum Schluß läßt er den von der rechten Hand unter dem Mantel gehaltenen Kopf einige Verbeugungen machen, deckt mit der linken ein bereitgehaltenes Taschentuch über die Figur und nimmt es sogleich wieder weg. Dabei erfaßt er aber mit dem Tuch auch den Kopf des Männchens und entfernt somit beides, Tuch und Kopf. Es bleibt dann nur der leere Mantel in der rechten Hand zurück, der den Zuschauern unbesorgt zur Untersuchung gegeben werden kann. Den Kopf läßt der Künstler aus dem Tuch in die Servante gleiten. Gleichzeitig lenkt er die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf das an beliebiger Stelle des Zimmers bereits wieder erschienene Männchen. Dabei handelt es sich natürlich um die zweite Figur, die schon vorher an die fragliche Stelle gebracht wurde. Sie muß so postiert sein, daß sie nicht vorzeitig entdeckt werden kann.

Die Männchen werden aus Holz geschnitzt und entsprechend bemalt. Selbstverständlich können auch zwei käuflich erworbene Figuren entsprechend hergerichtet werden. Die Anfertigung des Reisemantels wird zweckmäßig einer hilfsbereiten weiblichen Hand übertragen.

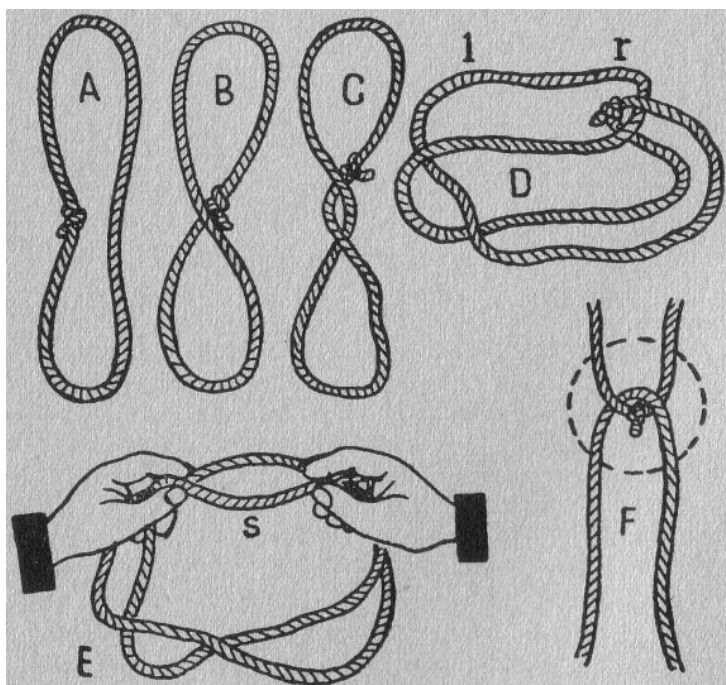
Die unzerstörbare Schnur

Eine Schnur oder ein Band von etwa 1 Meter Länge wird an beiden Enden zusammengeknüpft. Die entstandene Schlinge läßt der Ausführenden von einem Zuschauer in zwei Hälften zerschneiden, die er mit Hilfe seiner Zauberkraft in kurzer Zeit wieder zu einer Schlinge vereint.

Das Geheimnis besteht darin, dem Zuschauer die Schlinge so hinzuhalten, daß er sie nur scheinbar in zwei gleiche Hälften trennt. In Wirklichkeit schneidet er ein etwa 10 Zentimeter langes Stück heraus, das vom Ausführenden unbemerkt beseitigt wird. Die Abbildung zeigt die verknüpfte Schnur (A). Zuerst dreht man das obere Ende der Schlinge herum (B), dann das untere (C). Zuletzt schlägt man das obere Ende der nun

zweimal verdrehten Schlinge auf das untere. Die so zurechtgelegte Schlinge (D) wird nun bei l mit der linken und bei r mit der rechten Hand erfaßt, jedoch so, daß der Knoten bei r von der Hand verdeckt ist. So hält man die Schnur ausgespannt (E) und bittet einen Zuschauer, sie an der Stelle s zu durchschneiden.

Hierauf läßt man die von der linken Hand gehaltenen Enden frei herabfallen. Das Band sieht jetzt so aus wie in F dargestellt ist. Der innerhalb des punktierten Kreises befindliche Teil wird von der Hand verdeckt. Die Zuschauer sehen also vier Enden und müssen annehmen, das Band sei wirklich in zwei gleiche Hälften getrennt. Nun bittet man einen Zuschauer, die beiden herabhängenden Enden des längeren Teiles zusammenzuknüpfen. Die über der haltenden Hand hervorstehenden Enden des kurzen Teiles aber bringt man zwischen die Lippen und zieht das Stück mit Hilfe der Zähne unbemerkt heraus, wobei man sich anstellt, als drehe



man die Enden zwischen den Lippen zusammen. Das herausgezogene Stück verbirgt man vorläufig im Munde, aus dem es später unbemerkt entfernt wird. Den langen unteren Schnürten, der vom Zuschauer inzwischen zusammengeknüpft wurde, gibt man der Gesellschaft zur Untersuchung. Mit Erstaunen wird diese feststellen, daß die Schlinge heil und unversehrt geblieben ist.

Das Zusammenlegen der Schlinge erfolgt natürlich nicht so umständlich, wie es in den Abbildungen B-D zur Verdeutlichung dargestellt ist. Nach kurzer Vorübung fällt es gar nicht schwer, die Schlinge mit einem Griff in die Stellung D zu bringen. Die Zuschauer nehmen dann an, die Schlinge sei zur Ausführung des Doppelschnitts nur einfach zusammengelegt worden. Nach dem Verbleib des ursprünglichen Knotens, der mit dem abgeschnittenen Stück beseitigt wurde, fragt selten jemand. Ein kurzer Hinweis auf diese merkwürdige Tatsache kann aber die Wirkung des Kunststückes unter Umständen noch erhöhen.

Das Becherspiel

Eines der ältesten und zugleich auch schwierigsten Zauberkunststücke ist das Becher- oder Kugelspiel. Es erfordert sehr viel Übung, bildet aber gewissermaßen die Grundlage der ganzen Taschenspielerkunst und soll deshalb hier nicht Übergängen werden.

Zur Ausführung des Becherspiels braucht man drei gleiche Metallbecher und drei kleine Kugeln. Die Becher können beliebig groß sein, doch lassen sie sich besser handhaben, wenn sie nicht allzu klein, sondern etwa 10 Zentimeter hoch sind und am offenen Ende ungefähr 7 Zentimeter Durchmesser haben. Die Kugeln werden aus Kork geschnitten (etwa 15 Millimeter Durchmesser) und dann über eine Flamme gehalten. Sobald sie anfangen zu verkohlen, nimmt man sie weg und rollt sie so lange zwischen den Händen, bis sie vollkommen rund sind. An Stelle der Korkkugeln können auch runde Muskatnüsse verwendet werden und notfalls lassen sich auch die Becher durch ähnliche Gefäße (Kaffeetassen usw.) ersetzen. Es sei aber darauf hingewiesen, daß das erforderliche Zubehör auch käuflich erhältlich ist (siehe S. 10).

Das Kunststück besteht nun darin, die drei Kugeln aus den Händen des Zauberkünstlers unter die Becher wandern zu lassen und hier wieder von einem zum ändern, so daß sie sich scheinbar unter einem Becher vermehren,

während sie aus dem ändern plötzlich verschwinden. Sind verschiedenfarbige Kugeln vorhanden, so können diese auch auf Kommando die Farbe wechseln.

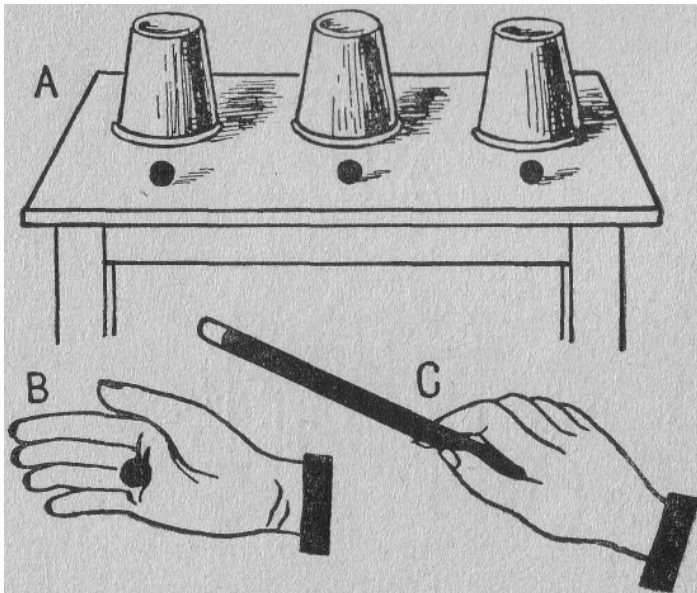
Die Becher werden umgestülpt auf den Tisch gestellt und vor jedem eine der drei Kugeln niedergelegt (A). In Wirklichkeit sind aber nicht nur drei Kugeln vorhanden, sondern der Künstler hält noch eine vierte in seiner rechten Hand verborgen. Und zwar hat er diese zwischen dem Mittel- und Ringfinger festgeklemmt. Die Kugeln sind so leicht, daß sie sich bequem halten lassen (B). Erleichtert wird das Verbergen der Kugel, wenn man den Zauberstab nachlässig zur Hand nimmt, die dann auf ungezwungene Art halbgeschlossen gehalten werden kann (C).

Jetzt hebt der Künstler den ersten Becher hoch, um ihn der Gesellschaft als leer zu zeigen. Dabei faßt er ihn mit der linken Hand am oberen Ende und legt die rechte an den 'unteren weiten Rand. Beim Niedersetzen läßt er gleichzeitig die in der rechten Hand verborgene Kugel schnell und unbemerkt unter den Becher gleiten, worauf er beide Hände leer vorzeigt.

Nun ergreift er die vor dem Becher liegende Kugel mit der rechten Hand, zeigt sie der Gesellschaft und legt sie scheinbar in die linke Hand, die er sofort schließt. Tatsächlich hat er aber die Kugel in der rechten zurückbehalten und dort wie vorher zwischen Mittel- und Ringfinger eingeklemmt. Während er nun mit der rechten Hand den Zauberstab ergreift, hält er die linke einige Sekunden geschlossen über den Becher und behauptet dann, daß die Kugel inzwischen aus der Hand unter den Becher gewandert sei. Zum nicht geringen Erstaunen der Zuschauer ist die Kugel auch wirklich aus der linken Hand verschwunden und unter dem Becher angekommen. Das gleiche Spiel wiederholt der Künstler mit den beiden anderen Bechern. Er hebt zunächst den zweiten auf, zeigt ihn als leer und läßt beim Niedersetzen die noch in der rechten Hand befindliche Kugel des ersten Bechers unbemerkt daruntergleiten. Dann fährt er fort wie zuvor beschrieben. Zum Schluß sind alle drei Kugeln unter die Becher gewandert und eine vierte hält er wiederum in der rechten Hand verborgen.

Sollen die Kugeln von einem Becher zum ändern wandern, so hebt man alle drei Becher der Reihe nach auf, um die darunter befindlichen Kugeln vorzuzeigen. Beim Niedersetzen des ersten läßt man aber gleichzeitig die in der rechten Hand verborgene vierte Kugel mit daruntergleiten. Der zweite Becher wird nicht über, sondern vor der Kugel (vom Zuschauer aus gesehen) rasch niedergestoßen, wobei die Kugel vom gekrümmten kleinen Finger der rechten Hand erfaßt, mit hinweggenommen

und wiederum zwischen Mittel- und Ringfinger verborgen wird. Der dritte Becher kommt wirklich über die zugehörige Kugel. Mit einer humoristischen Beschwörungsformel wird nun der Zauberstab über die Becher geschwungen und dann auf den Tisch zurückgelegt. Jetzt hebt man den ersten Becher auf, um zu zeigen, daß sich zu der einen Kugel überraschenderweise eine zweite gesellt hat. Beim Niedersetzen des Bechers läßt man aber sogleich die noch in der Hand verborgene vierte Kugel mit daruntergleiten. Unter dem zweiten Becher ist die Kugel tatsächlich verschwunden. Die noch unter dem dritten Becher befindliche Kugel wird auf die schon beschriebene Art beim Niedersetzen des Bechers vom kleinen Finger erfaßt und in der Hand verborgen. Nun wird der Zauberstab wieder aufgenommen und nach einer abermaligen Beschwörungsformel werden die drei Becher umgelegt und den Zuschauern die unter dem ersten Becher vereinigten drei Kugeln vorgezeigt.



Der magnetische Spazierstock

Der Künstler erbittet einen Spazierstock, hält ihn mit der linken Hand hoch und streicht mit der rechten einige Male darüber hin, um ihn magnetisch zu machen. Dann zieht er auf dem Fußboden einen magischen Kreis und nimmt innerhalb dieses Kreises auf einem Stuhle Platz. Er stellt den Stock aufrecht zwischen die Beine und wiederholt das magnetisierende Streichen der rechten Hand. Zum Erstaunen der Zuschauer bleibt der Stock frei stehen, auch wenn er nicht mehr von der Hand berührt wird.

Das Geheimnis des Kunststückes besteht in einem dünnen, schwarzen Faden, der in Höhe der Knie vom linken zum rechten Hosenbein führt. Der Faden möchte etwa 50 Zentimeter lang sein, damit er beim Gehen nicht hindert. Sobald sich der Künstler auf den Stuhl gesetzt hat, entfernt er die Knie voneinander, wodurch der Faden straff gespannt wird. Der aufrecht stehende Stock findet daran einen Halt und bleibt scheinbar frei stehen. Der Faden selbst ist schon aus kurzer Entfernung nicht mehr zu sehen. An Stelle des Spazierstockes kann auch ein anderer Gegenstand verwendet werden.



Gedächtniskunst

Der Künstler nimmt 50 Karten im Format einer Visitenkarte oder auch beliebig größer und schreibt darauf die 'umstehend angeführten Zahlen und Buchstaben. Die Karten werden verteilt und die Zuschauer auf die große Verschiedenheit der Zahlen hingewiesen. Der Künstler behauptet nun, daß er alle diese Zahlen im Kopf habe. Man brauche ihm nur die in der oberen Ecke jeder Karte befindliche Bezeichnung zu sagen, dann werde er sofort die zugehörige Zahl nennen. Tatsächlich verhält es sich auch so, wie die Zuschauer bald feststellen können.

Die Zahlen werden keinesfalls auswendig gelernt, sondern durch einfaches Kopfrechnen ermittelt. Es bedeutet nämlich: A = 10, B = 20, C = 30, D = 40 und E = 50. Die neben den Buchstaben stehende kleine Zahl wird zu dieser Grundzahl hinzugezählt. Beispielsweise: B 7 = 20 + 7 = 27. Jede Karte hat also eine bestimmte Kennzahl und mit den beiden Ziffern dieser Kennzahl werden folgende Operationen vorgenommen:

- | | |
|---|-------------------|
| 1. Beide Ziffern addieren | $2 + 7 = 9$ |
| 2. Die kleinere von der größeren subtrahieren | $7 - 2 = 5$ |
| 3. Beide Ziffern miteinander multiplizieren | $2 \times 7 = 14$ |
| 4. Die ganze Kennzahl verdoppeln | $27 + 27 = 54$ |

Die erhaltenen Resultate ergeben nebeneinandergeschrieben die Zahl auf der Karte. Für B 7 demnach 951 454.

Der Künstler muß natürlich die Ausrechnung im Kopf vornehmen. Nur das Resultat wird laut gesagt. Je mehr Karten verteilt werden, desto schwieriger erscheint das Kunststück. Sind nur wenige Zuschauer anwesend, so erhält der einzelne gegebenenfalls zwei oder drei Karten. Für einen größeren Personenkreis wird es nicht schwer fallen, die Anzahl der Karten beliebig zu vermehren. Es ist dann F = 60, G = 70, H = 80, I = 90, K = 100 usw.

A 11020	B 22040	C 33060	D 44080	E 550100
A 1 20122	B 1 31242	C 1 42362	D 1 53482	E 1 45102
A 2 31224	B 2 40444	C 2 51664	D 2 62884	E 2 7310104
A 3 42326	B 3 51646	C 3 60966	D 3 711286	E 3 8215106
A 4 53428	B 4 52848	C 4 711268	D 4 801688	E 4 9120108
A 5 64530	B 5 731050	C 5 821570	D 5 912090.	E 5 10025110
A 6 75632	B 6 841252	C 6 931872	D 6 1022492	E 6 11130112
A 7 86734	B 7 951454	C 7 1042174	D 7 1132894	E 7 12235114
A 8 97836	B 8 1061656	C 8 1152476	D 8 1243296	E 8 13340116
A 9 108938	B 9 1171858	C 9 1262778	D 9 1353698	E 9 14445118

Schnellmalerei

Um seine Vielseitigkeit zu beweisen, stellt der Künstler einen Block mit weißem Papier auf eine bereitstehende Staffelei und beginnt mit flüchtigen Strichen vor den Augen der Zuschauer lebensgroße Porträts anwesender Gäste und bekannter Persönlichkeiten, Landschaften, Karikaturen oder irgendwelche scherzhafte Darstellungen zu zeichnen. Dabei fällt es ihm gar nicht schwer, die Bilder kopfstehend zu entwerfen. Erst wenn er den Block herumgedreht hat, erkennen die Zuschauer, worum es sich eigentlich handelt.

Es gehören keine besonderen Fähigkeiten dazu, sich in dieser Weise als Schnellmaler zu produzieren. Die schon vorher gezeichneten Bilder sind mit weißer Aquarellfarbe oder mit Kreidebrei überdeckt und brauchen während der Vorführung nur einfach mit einem in Wasser getauchten großen Pinsel abgewaschen werden. Die abgenommene Farbe wird an einem bereitgehaltenen Lappen abgestreift.

Nach einem anderen Verfahren werden die Bilder mit einem Stück harter Waschseife auf weißes Glanzpapier gezeichnet. Die Striche sind aus größerer Entfernung nicht mehr zu sehen und die Zuschauer müssen annehmen, daß es sich um einen leeren Bogen handelt. Indessen nimmt der Künstler einen mit schwarzem Farbpulver eingeriebenen Wattebausch zur Hand und überfährt damit die Seifenstriche, die aus so kurzer Entfernung noch sichtbar sind. Die Seife nimmt dann die Farbe an, das Glanzpapier aber nicht.

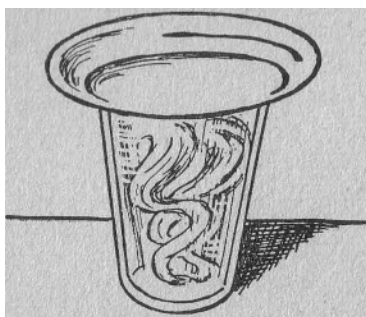
Das Übertragen der Zeichnung auf das große Format bereitet unter Umständen Schwierigkeiten. Undurchsichtige Papierbilder können mit einem Episkop auf das Glanzpapier projiziert und dort in den Umrissen nachgezeichnet werden. Sehr leicht lassen sich die Bilder auch nach photographischen Negativen herstellen, die mit Hilfe des Vergrößerungsapparates projiziert und nachgezeichnet werden.

Der Rauchkünstler

Zur Abwechslung erbittet sich der Künstler eine Zigarette, die er sofort anzündet. Dann zeigt er den Zuschauern ein leeres Glas und eine Untertasse. Das Glas stellt er auf den Tisch, legt die Untertasse darauf und bedeckt beides mit einem Tuch. Er stellt sich nun etwas abseits auf, bläst den Rauch seiner Zigarette vorsichtig in die hohle Hand, drückt ihn

scheinbar zusammen und wirft ihn dem Glas zu. Nach einiger Zeit ist der Rauch tatsächlich in dem Glas angekommen, wovon sich die Zuschauer nach Abheben des Tuches überzeugen können.

Das Kunststück beruht auf einer chemischen Reaktion: In dem Glas befinden sich 56 Tropfen Salzsäure und die Rückseite der Untertasse wurde vorher gut mit Salmiakgeist angefeuchtet. Sobald nun die beiden Flüssigkeiten aufeinander einwirken, bilden sich weiße Dämpfe, die viel Ähnlichkeit mit Zigarettenrauch haben. Glas und Untertasse sind bei Beginn der Vorführung getrennt zu halten, damit sich die Dämpfe nicht schon vorzeitig bilden können. Mit der Salzsäure muß sehr vorsichtig umgegangen werden und nach der Vorführung ist das Glas gut auszuspülen.



Der neckische Fingerhut

Ein Nähkasten ist überall vorhanden. Es wird also dem Künstler nicht schwerfallen, einen gewöhnlichen Fingerhut zu erhalten, an dem er seine Zauberkraft beweisen kann. Zunächst steckt er 'den Fingerhut an den Zeigefinger der rechten Hand und zeigt ihn dem Publikum. Dann legt er ihn in die linke, zerdrückt und zerreibt ihn und schon ist er spurlos verschwunden, um im nächsten Augenblick am Zeigefinger der rechten Hand wieder zu erscheinen. Weil das Kunststück Spaß gemacht hat, wiederholt es der Künstler noch einmal. Diesmal kommt aber der Fingerhut an einen entfernten Ort, vielleicht in der Handtasche einer Zuschauerin, zum Vorschein.

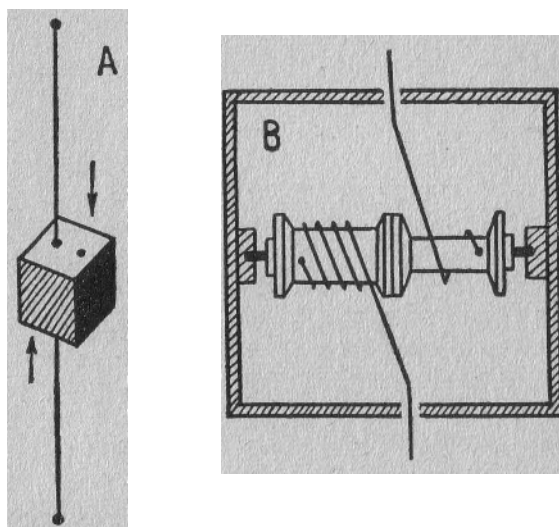
Wenn der Künstler den Fingerhut mit der linken Hand abnimmt, vertauscht er blitzschnell die Finger. Er streckt den Mittelfinger vor und legt ihn in die linke Hand, während er den Zeigefinger mit dem Fingerhut

in die rechte zurückzieht. Die Zuschauer glauben den Fingerhut jetzt in der linken und sind höchst erstaunt, wenn diese nach einiger Zeit leer vorgezeigt wird. Dem Künstler aber fällt es leicht, den verschwunden geglaubten Fingerhut ebenso schnell wieder an der rechten Hand erscheinen zu lassen, weil er nur den Zeigefinger auszustrecken braucht.

Bei der Wiederholung wird der Fingerhut zweckmäßig vom Zeigefinger abgestreift und mit dem Ballen des Daumens gegen die Innenfläche der rechten Hand gedrückt und dort verborgen (siehe S. 10). Der Künstler begibt sich nun unter die Zuschauer, greift in die Handtasche, in der sich der Fingerhut befinden soll, läßt ihn unbemerkt hineinfallen und bringt ihn im gleichen Augenblick triumphierend zum Vorschein. Leichter ist es natürlich, wenn ein zweiter Fingerhut vorhanden ist, der schon vorher an einem beliebigen Ort versteckt wurde. Den in der rechten Hand zurückbehaltenen Fingerhut läßt der Künstler dann heimlich in die Servante fallen oder er steckt ihn in die Westentasche.

Der kletternde Würfel

Durch einen mit entsprechender Bohrung versehenen Würfel führt eine etwa 80 Zentimeter lange Schnur, deren Enden dick verknötet sind, damit sie nicht versehentlich herausgezogen werden kann. Der Künstler faßt die



Schnur an beiden Enden, hält sie straff senkrecht und läßt den Würfel beliebig oft daran hinaufklettern und wieder fallen.

Der Würfel wird aus Pappe oder Zigarrenkistenholz angefertigt. Im Inneren (B) befindet sich eine leicht drehbare Holzwelle, auf der zwei Zwirnrollen befestigt sind. Die eine muß einen etwas größeren Durchmesser haben als die andere. In Wirklichkeit sind nun zwei Schnüre vorhanden, deren unsichtbare Enden an den zwei Rollen befestigt wurden. Die eine Schnur ist stets aufgewickelt, die andere abgewickelt. Der Würfel muß so gehalten werden, daß die auf der größeren Rolle aufgewickelte Schnur nach unten hängt. Zieht man die beiden freien Enden straff, so wird die Schnur der größeren Rolle abgewickelt und die der kleineren aufgewickelt. Der Würfel steigt also. Sold er wieder fallen, so müssen die Schnüre locker gehalten werden.

Der Zauberwürfel

Vor Beginn des Kunststückes läßt der Künstler seinen Zylinderhut und den geheimnisvollen Zauberwürfel untersuchen. Dann stellt er beides nebeneinander auf den Tisch und bringt ein Futteral zum Vorschein, das genau auf den Würfel paßt. Er stülpt es probeweise darüber, nimmt es aber sogleich wieder ab und reicht es ebenfalls zur Untersuchung. Dann kündigt er an, der Würfel werde jetzt vor den Augen der Zuschauer verschwinden und im Hut wieder erscheinen. Dabei legt er den Würfel in den Hut, um festzustellen, ob er auch hineinpaßt, nimmt ihn aber sofort wieder heraus und stellt ihn an seinen ursprünglichen Platz zurück. Mit dem inzwischen untersuchten Futteral bedeckt er jetzt den Würfel, schwingt seinen Zauberstab und zählt bis drei. Tatsächlich ist der Würfel nach dem Aufheben des Futterals verschwunden und im Zylinder angekommen.

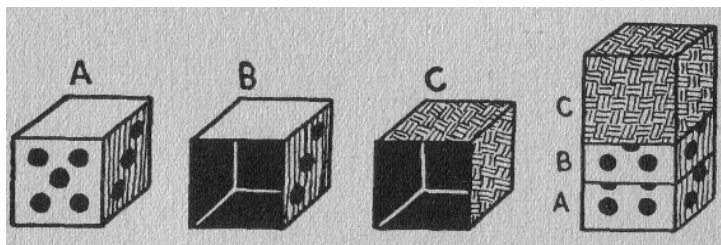
Das Geheimnis besteht darin, daß zwei Futterale vorhanden sind. Das erste, genau über den Würfel passende, gleicht diesem von außen aufs Haar. Nur ist dieser zweite Würfel innen hohl und nach einer Seite zu offen. Das zweite Futteral paßt genau aufs erste und ist außen mit farbigem Papier bezogen. Die Innenflächen beider Futterale müssen unbedingt gleichfarbig, am besten geschwärzt sein. Während nun der Künstler Hut und Würfel untersuchen läßt, befindet sich der hohle Würfel im äußeren Futteral. Er wird dann mit diesem zusammen über den massiven Würfel gestülpt und verbleibt dort. Das heißt, es wird nur das äußere

Futteral wieder abgehoben, das jetzt ebenfalls unbedenklich untersucht werden kann. Der Künstler erfaßt nun den massiven Würfel mit dem darauf befindlichen Hohlwürfel und bringt beide probeweise in den Hut. Beim Herausnehmen läßt er den massiven Würfel darin und nimmt nur das Futteral (den Hohlwürfel) wieder mit. Das inzwischen zurückerhaltene äußere Futteral wird nun über den Hohlwürfel gestülpt und mit diesem zusammen wieder aufgehoben.

Die zu diesem Kunststück erforderlichen Behelfe sind käuflich erhältlich. Sie können aber mit etwas Geschick auch selbst angefertigt werden. Der Würfel (A) besteht aus einem Holzklotz von etwa 8 Zentimeter Seitenlänge. Er wird allseitig mit weißem oder hellfarbigem Glanzpapier bezogen. Für die Augen schneidet man sich runde Scheiben aus schwarzem Papier, die nach dem Vorbild eines Spielwürfels auf die sechs Seiten geklebt werden.

Das Würfel Futteral (B) wird aus starkem Karton hergestellt. Es muß genau auf den Holzwürfel passen, sich aber leicht wieder abheben lassen. Die Außenseiten werden genau so bezogen und mit Augen beklebt wie der Würfel selbst, nur die sechste Seite fällt weg. Innen wird der Würfel entweder mit schwarzem Papier überzogen oder mit Tusche geschwärzt. Das zweite Futteral (C) wird etwas größer zugeschnitten, damit es sich leicht über den Holzwürfel schieben läßt. Es ist außen mit beliebigem Papier bezogen und innen ebenfalls geschwärzt.

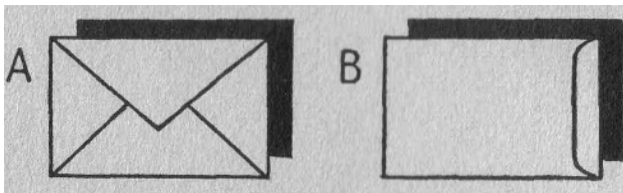
Die beiden Futterale müssen in jedem Falle so übereinanderpassen, daß ein leichter Druck auf die Seitenfläche des äußeren genügt, um den inneren Hohlwürfel am Herausrutschen zu hindern. Ebenso muß mit dem Hohlwürfel zugleich auch der darin befindliche Massivwürfel festgehalten werden können.



Das amerikanische Kuvert

Wenn der Künstler kein sogenanntes „Changierkästchen“ besitzt, kann er sich ein amerikanisches Kuvert anfertigen und darin Karten, Zettel, Papiergeld, Bilder usw. verwandeln, erscheinen oder verschwinden lassen. Ein solches Kuvert besteht aus zwei gewöhnlichen Briefumschlägen, die mit der Adressenseite aufeinandergeklebt sind, so daß sie als eines erscheinen. Soll beispielsweise eine Karte verwandelt werden, so legt man sie in den oberen Briefumschlag und klebt ihn zu. Die gewünschte Karte wurde schon vorher in den rückwärtigen Umschlag eingeschlossen. Der Künstler kann nun das Kuvert einem Zuschauer zum Halten geben oder irgendwo sichtbar aufstellen. Wenn er es wieder zur Hand nimmt, braucht er es nur unauffällig herumzudrehen und das rückwärtige Fach zu öffnen, in dem sich die vorher eingelegte Karte befindet. Während er diese den Zuschauern zur Besichtigung gibt, bringt er das Kuvert heimlich beiseite oder vertauscht es mit einem bereits geöffneten einfachen Briefumschlag, den er dann ebenso unbedenklich untersuchen lassen kann.

Die üblichen Briefumschläge (A) sind zur Anfertigung amerikanischer Kuverts nicht sonderlich geeignet, weil es leicht auffällt, wenn auf beiden Seiten dreieckförmige Klappen vorhanden sind. Besser sind Kuverts mit langen, schmalen Klappen an der kurzen Seite, die man sich notfalls selbst anfertigen kann (B).



Das verbrannte Taschentuch

Der Eigentümer eines entliehenen Taschentuches wird zwar nicht sehr erbaut sein, wenn er hört, daß sein Tuch verbrannt werden soll. Der Künstler beruhigt ihn aber und erklärt, er wolle zur Vorsicht nur einen kleinen Zipfel anbrennen. Wenn alles schief gehen sollte, erhalte er dann wenigstens den Rest des Tuches zurück. Tatsächlich hält der Künstler den

vorgestreckten Tuchzipfel über ein brennendes Streichholz oder eine Kerze und gibt ihn vor den Augen der Zuschauer den Flammen preis. Nachdem er die verbrannten Fäden sorgfältig ausgezupft hat, drückt er das Tuch zusammen, berührt es mit seinem wunderwirkenden Zauberstab und reicht es vollkommen unversehrt dem Eigentümer wieder zurück.

Beim Entleihen des Tuches muß der Künstler darauf achten, daß er ein weißes ohne farbige Kanten erhält. Er hat nämlich einen weißen Stoffzipfel in der Hand verborgen, den er dann als echten Taschentuchzipfel zum Vorschein bringt und über die Flamme hält. Von der Geschicklichkeit, mit der er diese Täuschung der Zuschauer durchführt, hängt übrigens die Wirkung des Kunststückes ab. Nach dem Verbrennen des Zipfels bleibt noch ein Stoffrest in der Hand zurück, den er unbemerkt in die Servante fallen läßt. Das entlehene Tuch kann er dann unbesorgt entfalten und den Zuschauern zur Untersuchung geben.

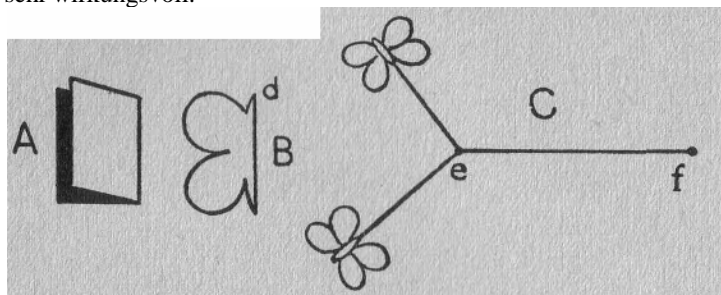


Japanische Schmetterlingsspiele

Der Künstler wirft zwei Papierschmetterlinge in die Luft und befächert sie von unten. Die Schmetterlinge fliegen hin und her, spielen miteinander und folgen dem Künstler überallhin. Zuletzt lassen sie sich auf dem dargebotenen Fächer nieder.

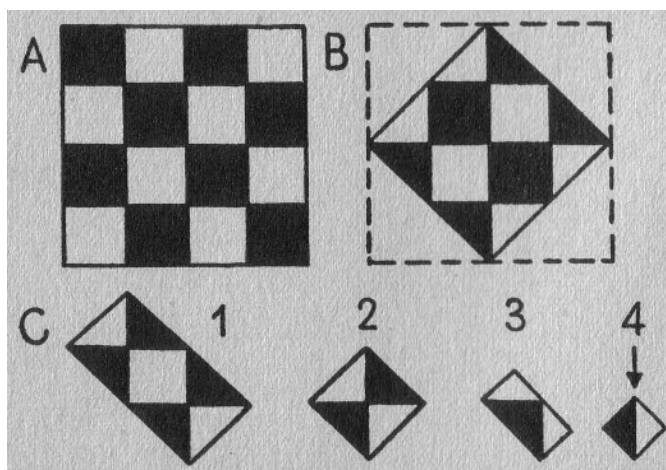
Zu diesem Kunststück sind zwei Blatt Seidenpapier und zwei lange blonde Frauenhaare erforderlich. Das Seidenpapier (in Größe einer Postkarte) wird in der Mitte gefalzt (A) und mit der Schere in Schmetterlingsform (B) zugeschnitten. Dann wird die Figur auseinandergefaltet und an der Spitze (d) ein langes Frauenhaar befestigt. Das andere Haarende

wird am Kopf des zweiten Schmetterlings festgemacht (C). Genau in der Mitte des Haares (e) wird ein längeres zweites Haar so eingeknotet, daß der Knoten sich nicht verschieben läßt. Am Ende dieses zweiten Haares ist ein winziges Wachskügelchen (f) angebracht, das der Künstler fest an seine Stirn drückt. Er wirft dann die Schmetterlinge hoch, befächert sie lebhaft und bewegt sich dabei rückwärts, damit das von den Zuschauern nicht wahrgenommene Haar stets gespannt bleibt. Zuletzt fängt er die Schmetterlinge mit dem Fächer auf. Das Kunststück erfordert viel Geduld, ist aber sehr wirkungsvoll.



Ein Faltkunststück

Ein schachbrettartig gemustertes Papier soll mit einem einzigen geraden Scherenschnitt so durchgeschnitten werden, daß sämtliche Quadrate voneinander getrennt und gleichzeitig in schwarze und weiße sortiert sind.



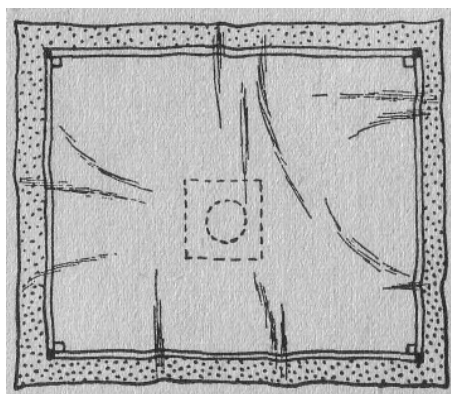
Das erscheint jedem unmöglich. Der Künstler ergreift aber das Papier, faltet es mehrere Male zusammen und macht einen Diagonalschnitt. Die Zuschauer können sich sofort überzeugen, daß tatsächlich alle Vierecke getrennt sind und daß die herabfallenden ebenso wie die in der linken Hand des Künstlers zurückgebliebenen durchweg gleich gefärbt sind.

Das Papier (A) muß folgendermaßen gefaltet werden: Zuerst werden sämtliche vier Ecken nach rückwärts umgeschlagen (B). Dann wird das so entstandene Quadrat noch viermal in der Mitte gefaltet (C 1-4), so daß es immer kleiner wird und zuletzt die Größe eines Einzelquadrates hat, das nun in Richtung der sichtbaren Diagonale durchgeschnitten wird. Entsprechend bedrucktes Papier ist im Format 31X31 Zentimeter käuflich erhältlich (siehe S. 10).

Die Durchdringung der Materie

Ein entliehenes und gezeichnetes Geldstück soll vor den Augen der Zuschauer die Tischplatte durchdringen.

Der Künstler wickelt das Geldstück in ein Taschentuch und legt es auf den Tisch. Durch Befühlen können sich die Zuschauer vom Vorhandensein der Münze überzeugen. Nachdem das zusammengefaltete Tuch mit einem Hut bedeckt wurde, hält der Künstler ein Glas oder einen Teller unter den Tisch und läßt das Geldstück auf Kommando hineinfallen. Tatsächlich ist die gezeichnete Münze unter dem Tisch angekommen, wovon sich die Zuschauer überzeugen können. Der Künstler nimmt sogleich auch den Hut vom Tisch, ergreift das Taschentuch und beweist durch Schütteln, daß die eingewickelte Münze inzwischen aus dem Tuch verschwunden ist.

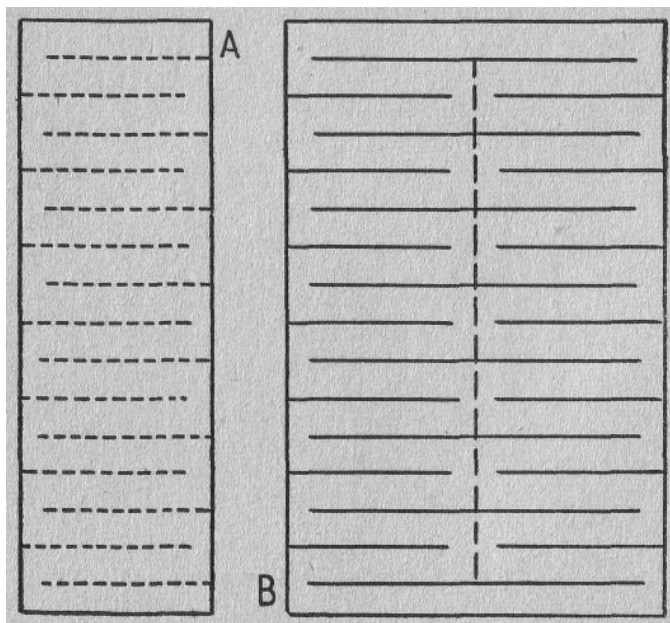


In das Taschentuch wurde vorher ein gleichgroßes Geldstück eingenäht. Das entliehene wickelt der Künstler nur scheinbar ein. Er behält es heimlich in der linken Hand und läßt es dann auf Kommando klirrend in das untergehaltene Gefäß fallen. Wenn die Zuschauer das zusammengefaltete Tuch befühlen, glauben sie die gezeichnete Münze darin verborgen. In Wirklichkeit fühlen sie nur das eingenähte Geldstück, das bei dem nachfolgenden Schütteln natürlich nicht herausfallen kann. Somit scheint die Münze tatsächlich durch die Tischplatte gewandert zu sein.

Der Gang durch die Postkarte

Wenn der Künstler erklärt, er werde jetzt vor den Augen der Zuschauer durch eine gewöhnliche Postkarte kriechen, so hat diese Ankündigung zunächst nur ein ungläubiges Lächeln zur Folge. Es handelt sich aber um eins der leichtesten Kunststücke, das vielfach noch unbekannt ist.

Eine Postkarte wird in der Länge zusammengefaltet. In den so entstandenen Streifen macht man abwechselnd von links und rechts Einschnitte, wie es die punktierten Linien bei A andeuten. Zuletzt wird noch

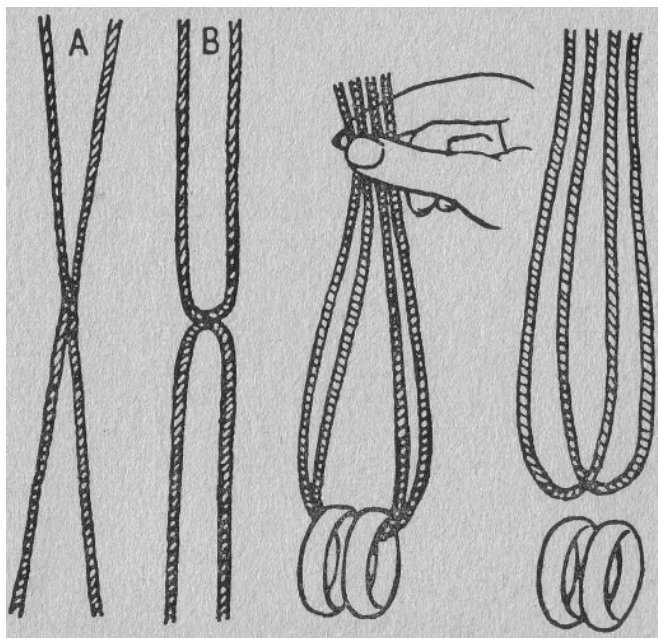


der bei B punktiert gezeichnete Teil des Falzes durchschnitten. Man braucht dann nur das entstandene Gebilde auseinanderzuziehen und über den Kopf und weiterhin über den Körper zu streifen, so ist man durch die Postkarte gegangen.

Rätselhafte Entfesselung

Der Künstler entleiht zwei oder drei Ringe und reiht sie vor den Augen der Zuschauer auf zwei gleichlange Schnüre. Dann ergreift er die vier Schnurenden mit der rechten Hand und nimmt die herabhängenden Ringe ohne die Schnur loszulassen oder zu verletzen mit der linken wieder ab.

Die beiden Schnüre sind in der Mitte mit einem ganz dünnen Faden oder einem Haar zusammengeknüpft. Sie werden in der Stellung A den Zuschauern gezeigt. Dann erfaßt der Künstler die Schnüre in der Stellung B, verbirgt dabei die Knüpfstelle in der hohlen Hand und reiht die entliehenen Ringe auf. Wenn er jetzt die Schnurenden in die rechte Hand nimmt, genügt ein leichter Ruck, um den dünnen Faden zu sprengen und die Ringe wieder abzunehmen. Die Zuschauer dürfen sich dann überzeugen, daß die Schnüre tatsächlich unverletzt geblieben sind.



Kartenkunststücke

Das Kartenspiel

In den Beschreibungen sind die Bezeichnungen der sogenannten französischen Karte gebraucht, weil diese mit Vorliebe zu Kartenkunststücken verwendet wird. Wer nur deutsche Karten gewöhnt ist, kann sich an nachstehender Übersicht orientieren:

Französische Karte		Deutsche Karte
Herz	=	Rot
Pik	=	Grün
Karo	=	Schellen
Kreuz	=	Eichel

Die Reihenfolge der Karten und ihre Bewertung

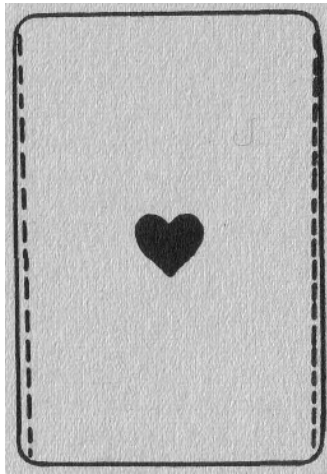
Französische Karte	Deutsche Karte	Wert
As	As (Daus)	11
König	König	4
Dame	Ober	3
Bube	Unter (Wenzel)	2
Zehn	Zehn	10
Neun	Neun	9
Acht	Acht	8
Sieben	Sieben	7

Zu einigen Kunststücken wird ein aus 52 Karten bestehendes Spiel gebraucht. Dieses enthält außer den oben genannten noch Sechs, Fünf, Vier, Drei und Zwei.

Ausdrücke wie „Mischen“, „Abheben“ usw. dürften bekannt sein. Besondere Handfertigkeit (Volteschlagen usw.) werden nicht vorausgesetzt. Einzelne Kunststücke erfordern aber präparierte Spiele, die auch käuflich erhältlich sind (siehe S. 10). Und zwar kommen in Betracht:

1. Spiele, die aus gleichen Blättern bestehen (z. B. 32 Blatt Karo-Zehn).
2. Spiele, die konisch (schräg) beschnitten sind. Jedes gewöhnliche Spiel kann nach der nebenstehenden Abbildung konisch beschnitten werden. Die eine Schmalseite ist dann etwa 2 Millimeter kürzer als die andere. Der (punktiert gezeichnete) Schnitt muß aber sehr sauber und auf beiden Seiten gleichmäßig ausgeführt sein. Zweckmäßig überträgt man die Arbeit des Beschneidens einem Buchbinder.

3. Spiele mit einer breiten oder langen Karte. Das sind Spiele, bei denen ein vom Künstler gewähltes Blatt etwa 2 Millimeter breiter oder länger ist als die übrigen. Es kann somit jederzeit herausgefühlt werden. Natürlich lassen sich auch beide Karten in einem Spiel verwenden. Soll ein gewöhnliches Spiel in ein solches mit langer oder breiter Führungskarte verwandelt werden, so nimmt man die gewünschte Karte heraus und verkürzt die übrigen in der Breite oder in der Höhe, indem man auf beiden Seiten etwa 1 Millimeter wegschneidet. Ein Kartenkünstler sollte stets verschiedene Spiele besitzen, einige gewöhnliche und einige präparierte, die er je nach Bedarf miteinander vertauscht. Selbstverständlich müssen alle Spiele gleiche Größe und gleiche Rückseiten haben.



Aus zwanzig Karten mehrere erraten

Man legt zwanzig Karten paarweise auf den Tisch und fordert einen oder mehrere Zuschauer auf, sich jeweils zwei nebeneinanderliegende Karten zu merken. Dann nimmt man alle Karten wieder auf und bildet daraus vier Reihen zu je 5 Karten. Nachdem die Zuschauer angegeben haben, in welchen Querreihen (1-4) die vorher gemerkten Karten liegen, kann man sofort die Namen der Karten angeben.

Beim Zusammennehmen der Karten dürfen die nebeneinanderliegenden

nicht getrennt werden. Sie müssen also aufeinander zu liegen kommen. Die 20 Blätter werden dann nach folgendem Schema gruppiert:

M	U	T	U	S
1	3	5	4	7
D	E	D	I	T
15	14	16	17	6
N	O	M	E	N
9	11	2	13	10
C	O	C	I	S
19	12	20	18	8

Es kommen also die vorher nebeneinander befindlichen zwei Karten jeden Paares stets auf gleiche Buchstaben zu liegen. Man kann den Vers anfangs zur Übung auf den Tisch schreiben, wird aber bald den Text im Kopf behalten und das Auflegen aus dem Gedächtnis vornehmen können.

Wenn alle zwanzig Karten aufgelegt sind, läßt man sich von jedem Zuschauer die Reihen angeben, in denen sich die gemerkten zwei Karten befinden. Da diese stets gleiche Buchstaben decken, können sie mit Hilfe des Schemas leicht aufgefunden werden. Nennt der Zuschauer beispielsweise die 2. und 3. Reihe, so sind es die Blätter 13 und 14, die auf den beiden E liegen.

Die unzertrennlichen vier Könige

Man läßt von einem Zuschauer die vier Könige aus dem Kartenspiel heraussuchen. Dann bittet man ihn, sie in beliebige Reihenfolge zu legen und sich diese Reihenfolge gut zu merken. Inzwischen legt man das übrige Spiel wieder zusammen, hält es dem Zuschauer hin und läßt die vier Könige verdeckt obenauf legen. Hierauf ersucht man eine andere Person, die vier Könige einzeln abzuheben und sie, ohne anzusehen, an vier verschiedenen, vom Zuschauer beliebig gewählten Stellen in das Spiel zu stecken. Sodann schlägt man mit der flachen rechten Hand auf das in der linken befindliche Spiel, läßt es abheben und dann durchsehen. Zum größten Erstaunen der Zuschauer sind die vier Könige wieder beisammen, und zwar in derselben Reihenfolge, in der sie auf das Spiel gelegt wurden.

Wenn die Könige herausgesucht sind, schiebt man die übrigen Karten zusammen und legt das Päckchen flach auf die linke Hand. Während nun die Zuschauer noch mit den vier Königen beschäftigt sind, bedeckt man das

Spiel unbefangen mit der rechten Hand und zieht bei dieser Gelegenheit die obersten vier Blätter ab, die man im Innern der rechten Hand verbirgt. Nachdem die Könige aufgelegt sind, erfaßt man das Spiel mit der vollen rechten Hand und bringt unbemerkt die vier abgezogenen Blätter wieder obenauf. Wenn nun der zweite Zuschauer die vermeintlichen vier Könige abhebt und in das Spiel steckt, beseitigt er in Wirklichkeit die vier aufgelegten Deckblätter. Die Könige bleiben in ihrer ursprünglichen Reihenfolge obenauf liegen. Sie wandern aber durch das nachfolgende Abheben in die Mitte des Spiels und die Zuschauer können sich nicht erklären, auf welche Weise sie in gleicher Rangordnung wieder zusammengekommen sind.

Das Kunststück kann durch eine Erzählung von vier Königen, die verschiedenen Zielen zureisen und doch wieder zusammentreffen, beliebig ausgeschmückt werden.

Von 27 Karten eine gewählte erraten

Der Künstler nimmt von einem gewöhnlichen Kartenspiel fünf Blätter weg, teilt die übrigen 27 Blätter in drei Päckchen zu je 9 Stück und legt sie auf den Tisch. Er fordert einen Zuschauer auf, nach freier Wahl ein Päckchen wegzunehmen, es durchzublüättern und ein beliebiges Blatt daraus zu merken. Ist das geschehen, so läßt er sich das Päckchen zurückgeben und legt es mit den ändern zusammen, jedoch so, daß es zwischen die beiden übrigen Päckchen zu liegen kommt. Hierauf ordnet er alle Blätter in drei Reihen zu je 9 Stück auf den Tisch und bittet um Angabe, in welcher der drei Reihen sich die gewählte Karte befindet. Dann schiebt er die drei Reihen zusammen und legt das Päckchen, in dem sich die gemerkte Karte befindet, wiederum zwischen die beiden anderen. Dann bildet er abermals drei Reihen und bittet um Angabe, in welcher das gemerkte Blatt sich jetzt befindet. Es wird in der betreffenden Reihe stets an fünfter Stelle, also in der Mitte liegen und der Künstler braucht es nur zu nennen.

Beim Auflegen der Karten muß nachstehende Reihenfolge eingehalten werden:

I. Reihe	1	4	7	10	13	16	19	22	25
II. Reihe	2	5	8	11	14	17	20	23	26
III. Reihe	3	6	9	12	15	18	21	24	27

Beim Zusammenlegen darf die Reihenfolge der Karten von links nach rechts nicht verändert werden, wenigstens nicht in der vom Zuschauer angegebenen Reihe mit der gewählten Karte.

Das Kunststück wird häufig auch mit 21 Karten ausgeführt. Jedes Päckchen besteht dann aus sieben Karten. Steht ein Spiel mit 52 Karten zur Verfügung, so können auch 33, 39 und auch 45 oder 51 Karten verwendet werden. Bedingung ist lediglich, daß die entstehenden Päckchen eine ungerade Zahl enthalten.

Der Kartenkünstler als Hellseher

Ein Spiel Karten wird einem Zuschauer mit der Bitte übergeben, es gut zu mischen, dann zwölf beliebige Blätter herauszuziehen und diese offen in einer Reihe nebeneinander auf den Tisch zu legen. Ist das geschehen, so entfernt sich der Künstler aus dem Zimmer oder er dreht sich mit dem Gesicht gegen die Wand, so daß er nicht sehen kann, was hinter seinem Rücken vorgeht. Währenddessen berührt der Zuschauer eine der zwölf aufliegenden Karten leise mit der Hand. Obgleich der Künstler nicht sehen konnte, welche Karte berührt wurde, nennt er sie doch, sobald er sich umgewandt und den Tisch flüchtig überblickt hat.

Das Geheimnis dieses Kunststücks beruht auf der Mitwirkung eines Gehilfen, der sich unter den Zuschauern befindet. Die berührte Karte wird dem Künstler nach vorher getroffener Abmachung durch die Zahl der ausgestreckten Finger einer oder beider Hände bekanntgegeben. Wurde die elfte Karte berührt, so ballt der Gehilfe die linke und bei der zwölften die rechte Hand zur Faust. Gut ausgeführt ist dies eines der überraschendsten Kartenkunststücke.

Das verzauberte Kartenspiel

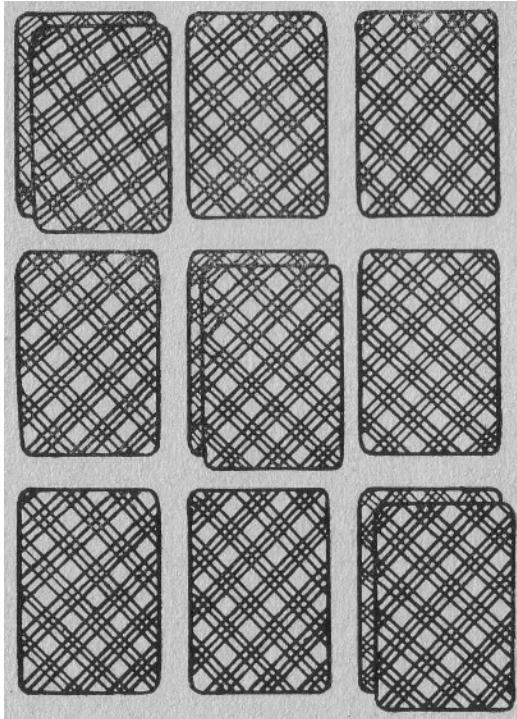
Der Künstler behauptet, ein Kartenspiel so in die Luft werfen zu können, daß die Blätter erst auf der Erde auseinanderfallen.

Hierzu verwendet man ein Spiel, das mit einem Menschenhaar zusammengebunden ist. Das Haar wird erst zerreißen, wenn die Karten auf den Boden prallen. Bis dahin hält es das Spiel zusammen.

Zwei Kartenquadrate

I. Neun Karten werden in drei Reihen aufgelegt, so daß jede Reihe aus drei Blättern besteht. Drei weitere Karten sollen nun so hinzugefügt werden, daß man in jeder Reihe und nach jeder Richtung nicht mehr drei, sondern vier Karten zählt.

Das erste der drei übrigen Blätter kommt auf das erste Blatt der ersten Reihe, das zweite auf das zweite Blatt der zweiten und das dritte auf das dritte Blatt der letzten Reihe zu liegen. Jetzt kann man in jeder Reihe, sowohl von links nach rechts, als auch von oben nach unten und umgekehrt stets vier Karten zählen.



II. Aus einem Spiel werden sämtliche Augenkarten (7,8,9,10) entfernt, so daß nur die 12 Figurenkarten (König, Dame, Bube) und die vier As übrigbleiben. Diese Karten sollen in vier Reihen zu je vier Stück aufgelegt werden. Es dürfen sich aber in keiner waagerechten oder senkrechten Reihe und in keiner der beiden Diagonalreihen gleiche Farben und gleiche Bilder vorfinden. Nachstehendes Schema zeigt die Lösung:

Pik	Kreuz	Karo	Herz
As	Bube	Dame	König
Karo	Herz	Pik	Kreuz
König	Dame	Bube	As
Herz	Karo	Kreuz	Pik
Bube	As	König	Dame
Kreuz	Pik	Herz	Karo
Dame	König	As	Bube

Leichter wird die Aufgabe, wenn man die beiden Diagonalreihen von der gestellten Bedingung ausnimmt. Die Lösung sieht dann so aus:

Herz	Kreuz	Karo	Pik
As	Dame	König	Bube
Pik	Karo	Kreuz	Herz
Dame	As	Bube	König
Kreuz	Herz	Pik	Karo
König	Bube	As	Dame
Karo	Pik	Herz	Kreuz
Bube	König	Dame	As

Kartenverwandlung

Zu diesem Kunststück braucht man zwei sogenannte amerikanische Kuverts (siehe S. 40). Sie müssen so groß sein, daß ein gewöhnliches Kartenblatt hineingesteckt werden kann. Ferner benötigt man ein Spiel, das durch eine breite oder lange Karte in zwei Hälften geteilt ist. Jede Hälfte enthält lauter Karten. Die eine beispielsweise Herz-As und die andere Pik-Dame. Vorher hat man in dem rückwärtigen Umschlag des einen

Kuverts ein Herz-As und in den des zweiten eine Pik-Dame eingeschlossen.

Jetzt läßt man einen Zuschauer aus dem oberen Teil des Spieles, der aus lauter Herz-As besteht, eine Karte ziehen, zeigt sie den Anwesenden und legt sie in den noch offenen Umschlag desjenigen Kuverts, in dem sich bereits die Pik-Dame befindet. Das Kuvert wird verschlossen und so aufgeteilt, daß die Zuschauer es im Auge behalten können. Von einem zweiten Zuschauer läßt man nun eine Karte aus dem unteren Teil des Spieles ziehen, der aus lauter Pik-Damen besteht. Die Karte wird ebenfalls gezeigt und dann in den noch offenen Umschlag des zweiten Kuverts eingeschlossen, in dem sich bereits Herz-As befindet. Das Kuvert wird ebenfalls sichtbar aufgestellt.

Nach einem kurzen Zauberspruch öffnet man zunächst das erste Kuvert und bringt zum Erstaunen der Zuschauer an Stelle des eingelegten Herz-As die im rückwärtigen Umschlag befindliche Pik-Dame zum Vorschein. Sodann entnimmt man dem zweiten Kuvert an Stelle der Pik-Dame das eingeschlossene Herz-As. Die Karten haben sich also scheinbar verwandelt oder ihre Plätze gewechselt.

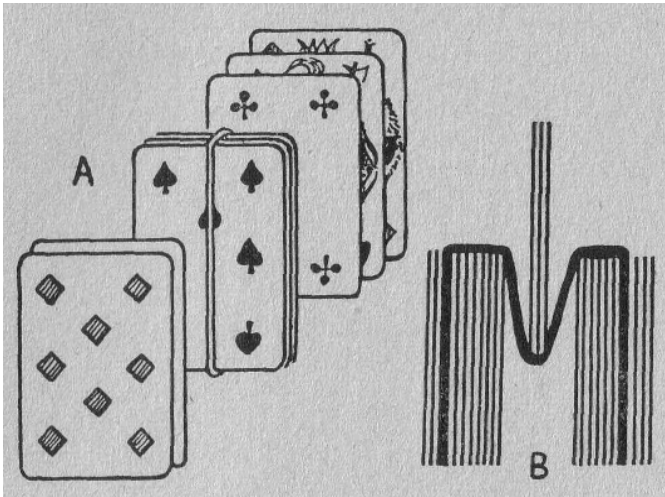
Beide Kuverts müssen unauffällig beseitigt oder mit zwei gleichgroßen Umschlägen vertauscht werden, die vorher zugeklebt und dann wieder aufgeschnitten wurden. Sie können den Zuschauern unbedenklich zur Untersuchung gereicht werden.

Die springende Karte

Aus einem gut gemischten Spiel läßt der Künstler zwei oder drei Karten ziehen und von den Anwesenden besichtigen. Nachdem er die Karten zurückerhalten und unbesehen in das Spiel gesteckt hat, hält er das Päckchen mit der rechten Hand hoch und läßt die gezogenen Blätter, die er selbst nicht kennt, auf Kommando herausspringen.

Sobald die Karten gezogen sind, streift der Künstler unbemerkt einen nicht zu engen Gummiring über den mittleren Teil des Spiels (A). Die vorn und hinten aufliegenden losen Kartenblätter verbergen den Gummi vor den Augen der Zuschauer. Wenn nun der Künstler die gezogenen Karten zurückerhält, schiebt er sie in den mittleren Teil des Spiels, wobei der Gummi gespannt wird (B). Solange er die Blätter fest zusammenpreßt, bleiben die Karten im Spiel, sobald aber der Druck aufhört, springen sie, durch den Gummi emporgetrieben, heraus.

Während die herausgesprungenen Karten aufgehoben werden, entfernt der Künstler heimlich den Gummiring aus dem Spiel und läßt es dann ebenfalls untersuchen.



Rätselhafte Vorhersage

Man entnimmt einem Spiel eine Anzahl Karten und bildet daraus zwei Päckchen. Dann schreibt man eine Zahl auf ein Blatt Papier, faltet es zusammen und übergibt es einem Zuschauer. Ein anderer wird aufgefordert, eines der beiden Päckchen zu wählen, worauf man den ersten bittet, das Blatt zu entfalten und die aufgeschriebene Zahl zu nennen. Sie wird stets den Inhalt des Päckchens angeben.

In das eine Päckchen legt man sieben Figurenkarten und in das andere zwei oder drei Karten mit der Augenzahl sieben. Auf das Papier schreibt man ebenfalls 7. Der Zuschauer kann nun wählen, wie er will, die aufgeschriebene Zahl ist stets richtig; denn das eine Päckchen enthält genau sieben Karten, das andere aber nur Karten mit sieben Augen. Natürlich kann man das Kunststück auch mit den Achten, Neunen und Zehnen ausführen. Es sollte aber nicht wiederholt werden.

Die Wirtin und ihre drei Gäste

Man legt heimlich einen von den drei Buben oben auf das Spiel, nimmt die drei ändern und eine Dame heraus und legt sie auf den Tisch. Dann zeigt man die drei Buben und erzählt von drei lustigen Brüdern, die in einem Wirtshaus wacker getrunken haben, von denen aber einer kein Geld hat. Sie bereden sich, durchzugehen, ohne die Wirtin - nämlich die Dame - zu bezahlen. Sie bitten also die Wirtin, noch einmal Wein aus dem Keller zu holen und verschwinden inzwischen, der eine dahin, der andere dorthin. Bei diesen Worten legt man einen von den Buben auf das Spiel, den anderen in die Mitte und den dritten zu unterst. Als die Wirtin wieder zurückkommt und ihre Gäste nicht mehr vorfindet, läuft sie ihnen nach. Dabei legt man die Dame oben auf das Spiel, läßt abheben und findet sie bei Durchsicht der Karten wieder mit den Buben vereint.

Die Reihenfolge der Karten anzusagen

Der Künstler läßt ein gewöhnliches Spiel gut durchmischen und er bietet sich dann, die Reihenfolge der Karten zu nennen, ohne sie anzusehen. Er stellt sich an einem Tisch so auf, daß er sämtliche Zuschauer vor sich hat. Sodann legt er rasch und unbemerkt das ganze Spiel genau in der Mitte mit der Rückseite der Blätter zusammen. Er merkt sich rasch die vorderste Karte, hält das Spiel dann in Stirnhöhe so vor sich, daß die Zuschauer diese vordere Karte sehen können und nennt ihren Namen.

Bei dieser Gelegenheit betrachtet er, ohne daß die Zuschauer es ahnen, die hintere Karte. Während er nun die ebengenannte vordere Karte abzieht und weglegt, dreht er rasch das Spiel um, so daß jetzt die hintere Karte den Zuschauern zugewandt ist. Da er sie vorher gesehen hat, kann er sie ohne weiteres nennen und bei dieser Gelegenheit die nächste Karte betrachten. Beim Abziehen der vorderen Karte dreht er wieder unbemerkt das Spiel um und fährt fort, bis er alle Karten genannt hat. Das Spiel kann nach jedem Abheben hinter den Rücken gebracht und dort unauffällig herumgedreht werden.

Kartenkreis

Vierzehn Karten, die im Kreise auf dem Tisch liegen, sollen nach und nach sämtlich umgekehrt werden, indem man stets nur die siebente Karte umlegt.

Die Aufgabe kann nur gelöst werden, wenn man sich die Anfangskarte genau merkt. Man legt sie zuerst um, beginnt auf ihr die Zahlenreihe mit eins, kehrt dann die siebente um und beginnt auf dieser wiederum mit eins, usw. Die Anfangskarte wird aber in der Folge nicht mehr mitgezählt, sondern stets übersprungen.

Eine gezogene Karte wird ausgewürfelt

Man läßt ein gewöhnliches Spiel gut mischen und nimmt es dann wieder zurück. Während man Würfel und Becher herbeiholt, vertauscht man schnell und unbemerkt dieses Spiel mit einem in der Weste verborgen gehaltenen oder auf der Servante liegenden Spiel, das aus lauter gleichen Blättern besteht, und legt dieses an Stelle des zuerst vorhandenen auf den Tisch.

Ein Zuschauer zieht nun aus diesem Spiel gleicher Blätter eine Karte, zeigt sie den Zuschauern und steckt sie wieder in das Spiel, das dann vom Künstler noch einige Male gemischt und dann wieder auf den Tisch gelegt wird. Um die Zuschauer zu überzeugen, daß die herbeigeholten Würfel nicht präpariert sind, läßt man einige Würfe damit machen und übergibt drei Zuschauern je einen Würfel.

Dann läßt man den ersten einen Wurf machen und hebt von dem Kartenspiel **so** viele Päckchen ab, als der Würfel Augen anzeigt. Der zweite macht ebenfalls einen Wurf, dessen Augenzahl dasjenige Päckchen bestimmt, in dem sich die gezogene Karte befinden soll. Sollte die Augenzahl des zweiten Wurfes größer sein als die des ersten, so läßt man vom ersten Zuschauer noch einen zweiten Wurf machen und vermehrt die Anzahl der Päckchen entsprechend.

Schließlich läßt man auch den dritten Zuschauer noch einen Wurf machen, dessen Augen anzeigen, das wievielte Blatt das gezogene in dem vorher durch den Wurf des zweiten Zuschauers bestimmten Kartenpäckchen sein soll. Man zählt nun soviel Blätter von oben einzeln ab (ohne sie zu besehen oder besehen zu lassen), als der Wurf anzeigt, und in dem letzten offen auf den Tisch gelegten Blatt wird man die vorher gezogene Karte wieder erkennen. Die übrigen Karten werden zusammengelegt und beim Abräumen des Würfelbeckers wieder mit dem ersten Spiel vertauscht.

Die wiedererstandene Karte

Zu diesem Kunststück braucht man ein Spiel aus lauter gleichen Karten, z. B. Herz-Dame. Eine Anzahl ebensolcher Blätter entnimmt man einem Spiel kleiner Kinderkarten und verbirgt sie an mehreren Stellen des Zimmers. Außerdem verwendet man ein sogenanntes amerikanisches Kuvert (siehe S. 40), in dessen rückwärtigen Umschlag man vorher ein Blatt aus dem genannten Spiel gleicher Karten eingeschlossen hat. Die Kinderkarten sollten die gleiche oder eine ähnliche Rückseite haben wie das große Spiel.

Man läßt nun aus dem größeren Spiel eine Karte ziehen, zeigt sie den Anwesenden und verbrennt sie. Während man ein Licht herbeiholt, wird das Spiel gleicher Karten mit einem gewöhnlichen vertauscht, aus dem die gezogene Karte entfernt ist. Die Asche des verbrannten Blattes sammelt man dann auf einem Blatt Papier, ballt dieses zu einem Kügelchen zusammen und eskamotiert es (siehe S. 10). Das heißt, man legt es scheinbar in die linke Hand, zeigt diese leer vor und läßt es aus der rechten irgendwie verschwinden. Hierauf fordert man die Zuschauer auf, eine Stelle im Zimmer zu bestimmen, an der das verbrannte Blatt wieder entstehen soll. Man schlägt hierfür die Stellen vor, an denen vorher die Karten des Kinderspieles verborgen wurden.

Wenn das Blatt an der gewählten Stelle zum Vorschein kommt, stellt man sich höchst erstaunt, daß es scheinbar im Wachstum etwas zurückgeblieben ist und verspricht, diesen Fehler sofort zu korrigieren. Man nimmt das amerikanische Kuvert zur Hand, zeigt es leer vor und schließt die Miniaturkarte ein. Dann hält man das Kuvert über die Lichtflamme, murmelt einen Zauberspruch und öffnet den rückwärtigen Umschlag, in dem sich die vorher eingelegte Karte befindet, die man den Zuschauern als das gezogene und verbrannte Blatt überreicht.

Kunststücke mit Führungskarte

Nachstehende Kunststücke erfordern ein Spiel mit langer oder breiter Führungskarte, wie es auf Seite 47 beschrieben wurde:

1. Der durchdringende Blick

Man läßt ein Spiel mit breiter Führungskarte gut mischen, nimmt es wieder zurück und läßt bestimmen, in wieviel Päckchen das Spiel geteilt werden soll. Wenn man jetzt hierzu abhebt, geschieht das zuerst bei der breiten Karte die man kennt. Sie muß als oberste Karte auf dem ersten Päckchen liegen. Dann werden die übrigen verlangten Päckchen abgehoben und der Reihe nach auf den Tisch gelegt.

Hierauf er bietet man sich, sämtliche oberen Karten der Päckchen zu nennen, weil man die Karten mit geübtem Blick von der Rückseite her zu durchdringen und erkennen in der Lage sei.

Zuerst nennt man die auf dem ersten Päckchen liegende breite Karte, zieht aber nicht diese, sondern das obenauf liegende Blatt des letzten Päckchens ab. Es wird nicht der Gesellschaft gezeigt, sondern nur flüchtig gesehen und in die linke Hand gelegt. Sodann nennt man das soeben abgehobene Blatt und nimmt dabei das obere Blatt des vorletzten Päckchens ab. Ebenso verfährt man mit den übrigen Päckchen, indem man jedesmal das zuletzt genommene Blatt nennt, während man das oberste des folgenden Päckchens abnimmt. Zuletzt hebt man die auf dem ersten Päckchen liegende breite Karte ab und nennt dabei das vom vorhergehenden Päckchen abgenommene Blatt.

Die abgezogenen Karten werden nun der Reihe nach auf den Tisch gelegt und die Zuschauer können feststellen, daß es wirklich die Karten sind, die soeben genannt wurden.

2. Gezogene Karten zu erraten

Man ordnet das Spiel in zwei Teile und sondert diese durch eine lange Karte voneinander ab. In dem einen Teil befinden sich sämtliche schwarze Karten, im anderen sämtliche rote. Man mischt nun angeblich das ganze Spiel, in Wirklichkeit aber nur den oberen Teil, dessen letzte Karte die lange ist. Dann hebt man bei dieser Karte ab und macht zwei Päckchen.

Aus dem ersten läßt man von einer oder mehreren Personen 2 bis 3 Karten ziehen und legt es wieder auf den Tisch. In gleicher Weise verfährt man mit dem anderen Päckchen. Wenn man nun die gezogenen Karten wieder einsteckt, vertauscht man sie unbemerkt. Das heißt, die aus dem ersten Päckchen gezogenen Karten kommen in das zweite und die aus dem zweiten gezogenen umgekehrt in das erste Päckchen zurück. Dann legt man beide Päckchen zusammen und mischt das Spiel wie vorher, nämlich nur den oberen Teil. Sieht man dann das Spiel durch, so ist es leicht, die gezogenen Karten herauszufinden, weil sie sich durch ihre Farbe von den übrigen unterscheiden.

3. Die voraus bestimmte Karte

Man übergibt der Gesellschaft ein Spiel mit langer Karte zum Mischen und schreibt inzwischen den Namen dieser (langen) Karte auf ein Blatt Papier, das zusammengefaltet und einem Zuschauer zur Aufbewahrung übergeben wird.

Dann läßt man sich das Spiel wieder einhändigen, hebt bei der langen Karte ab und setzt den darunter befindlichen Teil obenauf, so daß die lange Karte zu unterst kommt. Diese untere Karte zeigt man den Anwesenden, läßt sie herausziehen, sich einprägen und wieder einmischen.

Jetzt fordert man den ersten Zuschauer auf, das beschriebene Papier zu entfalten und vorzulesen. Mit Erstaunen werden die Anwesenden den Namen derjenigen Karte hören, die soeben besehen und eingemischt wurde.

Kunststücke mit schräg beschnittenem Spiel

Das auf Seite 46 beschriebene schräg beschnittene Spiel dient zu nachstehenden Kunststücken:

1. Kartensortieren

Man zeigt das Spiel, mischt es und läßt dann bestimmen, in welcher Hand die Figuren- und in welcher die Augenkarten sich befinden sollen. Vorher hat man sämtliche Figurenkarten herumgedreht, so daß die verkürzten Schmalseiten entgegengesetzt liegen. Beim Mischen ist natürlich

darauf zu achten, daß kein Blatt umgekehrt wird. Ist bestimmt worden, in welcher Hand die Figuren- und in welcher die Augenkarten liegen sollen, so faßt man das Spiel mit dem Daumen und Zeigefinger beider Hände in der Mitte der Längsseite und zieht es auseinander.

In gleicher Weise können auch die schwarzen Karten von den roten getrennt werden.

2. Die wiedergefundene Karte

Bei diesem Kunststück muß das schräg beschnittene Spiel so geordnet sein, daß die Breit- und Schmalseiten sämtlicher Blätter gleichliegen. Nachdem das Spiel einige Male vorsichtig gemischt wurde, wobei kein Blatt aus seiner Lage kommen darf, läßt man eine oder mehrere Karten ziehen, diese ansehen und mit der Rückseite nach oben wieder ins Spiel stecken. Dabei dreht man aber das Spiel unauffällig um, so daß die gezogenen Karten verkehrt zu liegen kommen. Vorausgesetzt, daß sie in der gleichen Lage zurückgegeben werden, so muß selbstverständlich das Spiel in der alten Lage bleiben. Man hält dann das ganze Spiel hinter den Rücken oder steckt es in die Tasche eines Zuschauers und kann dort leicht die verkehrt liegenden gezogenen Karten herausfinden, indem man mit den Fingern an den Längsseiten des Spieles entlangfährt.

Zahlenkunststücke

Die geheimnisvollen Tabellen

Mit Hilfe der umstehenden Zahlenreihen kann der Künstler <das Alter einer Person, ihren Geburtstag und Geburtsmonat, sowie überhaupt jede beliebige Zahl zwischen 1 und 100 erraten. Zu diesem Zweck werden die Zahlenreihen auf sieben gleichgroße Karten oder Papptafeln geschrieben. Im Notfall genügen kleine Visitenkarten. Nachdem eine Zahl gewählt ist, legt 'der Künstler die Karten zur Besichtigung vor und läßt nachsehen, auf welchen die gedachte Zahl verzeichnet steht. Die betreffenden Karten nimmt er zurück und braucht nun bloß die Anfangszahlen der Reihen zu addieren, um die gedachte Zahl zu finden.

Angenommen, es sei die Zahl 23 gewählt worden, oder die fragliche Person sei ebensoviel Jahre alt. Die Zahl ist auf den Karten I, II, III und V enthalten. Die Anfangszahlen der Reihen sind 1, 2, 4, 16 und ergeben zusammenaddiert genau 23.

Noch wirksamer wird das Kunststück, wenn der Vorführende die Anfangszahlen aller sieben Reihen (1, 2, 4, 16, 32 und 64) im Kopfe behalten und das Resultat, ohne die Karten gesehen zu haben, nennen kann.

Es empfiehlt sich, die Schlüsselzahlen nicht an den Beginn der Reihen, sondern besser an die zweite oder dritte Stelle zu setzen, damit sie nicht unnötig ins Auge fallen. Wird die Höchstzahl auf 60 festgelegt, so sind alle Zahlen über 60 zu streichen. Die siebente Reihe kann in diesem Falle ganz wegbleiben. Für die Zahlen von 1 bis 30 wären entsprechend nur 5 Karten erforderlich.

I	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19
	21	23	25	27	29	31	33	35	37	39
	41	43	45	47	49	51	53	55	57	59
	61	63	65	67	69	71	73	75	77	79
	81	83	85	87	89	91	93	95	97	99
II	2	3	6	7	10	11	14	15	18	19
	22	23	26	27	30	31	34	35	38	39
	42	43	46	47	50	51	54	55	58	59
	62	63	66	67	70	71	74	75	78	79
	82	83	86	87	90	91	94	95	98	99
III	4	5	6	7	12	13	14	15	20	21
	22	23	28	29	30	31	36	37	38	39
	44	45	46	47	52	53	54	55	60	61
	62	63	68	69	70	71	76	77	78	79
	84	85	86	87	92	93	94	95		
IV	8	9	10	11	12	13	14	15	24	25
	26	27	28	29	30	31	40	41	42	43
	44	45	46	47	56	57	58	59	60	61
	62	63	72	73	74	75	76	77	78	79
	88	89	90	91	92	93	94	95		
V	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30	31	48	49	50	51
	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61
	62	63	80	81	82	83	84	85	86	87
	88	89	90	91	92	93	94	95		
VI	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	96	97	98	99				
VII	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73
	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83
	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93
	94	95	96	97	98	99				

Mehrere Zahlen zu erraten

Man lasse jemand von den Zahlen 1-10 zwei, drei oder vier beliebige wählen und niederschreiben.

Die erste Zahl wird verdoppelt, 5 hinzugezählt, die Summe mit 5 multipliziert und nochmals 10 hinzuaddiert.

Zu dem erhaltenen Resultat wird die zweite der gewählten Zahlen addiert und die Summe mit 10 multipliziert.

Jetzt wird die dritte Zahl hinzugezählt und das Ganze nochmals mit 10 multipliziert.

Zuletzt wird noch die vierte Zahl hinzuaddiert. Dann läßt man sich das Resultat nennen, zieht davon heimlich die Zahl 3500 ab und erhält damit die vier gewählten Zahlen in ihrer ursprünglichen Reihenfolge.

Beispiel: Es wären die Zahlen 3, 5, 8 und 2 gewählt.

I. Zahl $3 \times 2 = 6$

+ 5

$11 \times 5 = 55$

+ 10

65

II. Zahl + 5

$70 \times 10 = 700$

III. Zahl + 8

$708 \times 10 = 7080$

IV. Zahl + 2

7082

Von dieser letzten Summe (7082), die man sich nennen läßt, zieht man insgeheim 3500 ab:

7082

-3500

3582

Es verbleiben also die vier gewählten Zahlen 3, 5, 8 und 2.

Wären nur drei Zahlen gewählt, so müßten von 708 die Zahl 350, bei zwei Zahlen von 70 entsprechend die Zahl 35 abgezogen werden.

Zauberquadrate

Der Künstler gibt den Zuschauern 9 mit Zahlen beschriebene Kartenblätter und läßt sie in drei Reihen zu je drei Zahlen so ordnen, daß sowohl die waagerechten, als auch die senkrechten und schrägen Reihen zusammenaddiert stets die gleiche Summe ergeben. Bei den Zahlen 1—9 (Quadrat I) beträgt diese Summe stets 15, werden die Zahlen 2-10 verwendet (Quadrat II), so ergibt sich 18 als Quersumme. Das gleiche Spiel kann auch mit 16 Kartenblättern (Zahlen 1-16) vorgenommen werden. Die Quersumme beträgt dann stets 34, die Additionsmöglichkeiten sind aber hier bedeutend vielfältiger. Teilt man z. B. das große Quadrat in vier kleine, so daß im ersten die Zahlen 1, 15, 12 und 6 stehen, so ergeben deren Summen wiederum 34.

4	9	2
3	5	7
8	1	6

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

5	10	3
4	6	8
9	2	7

Bekannt sind auch die aus Buchstaben gebildeten magischen Quadrate, bei denen die Worte der waagerechten Reihen mit denen der senkrechten übereinstimmen. Nachstehend einige Beispiele:

E	L	B	E
L	A	U	S
B	U	D	E
E	S	E	L

M	A	L
A	D	E
L	E	O

U	N	K	E
N	E	I	N
K	I	N	D
E	N	D	E

Die Augen zweier Würfel erraten

Man läßt jemand mit zwei Würfeln einen Wurf tun. Ohne das Resultat zur Kenntnis zu nehmen, läßt man die Augenzahl des ersten Würfels mit 10 multiplizieren und die Augenzahl des zweiten Würfels, die vorher noch um eine beliebige Zahl, sagen wir 5, vermehrt wurde, hinzu addieren. Von der Summe, die man sich nennen läßt, braucht man nur die vorher zugezählte Zahl (5) wieder abziehen und erhält in den Ziffern der verbleibenden Zahl die Augenzahlen der beiden Würfel.

Beispiel: Es wären 6 und 3 geworfen worden.

$$6 \times 10 = 60$$

$$\begin{array}{r} 3 + 5 = 8 \\ \hline \text{Summe} = 68 \end{array}$$

Diese Zahl läßt man sich nennen, zieht davon heimlich 5 ab und erhält 63, also die Augenzahlen der beiden Würfel.

Welche Zahlen sind es?

Wird von zwei Zahlen die größere um 1 verkleinert, die kleinere aber um 1 vergrößert, so erhält man zwei einander gleiche Zahlen.

Wird dagegen die kleinere um 1 verkleinert, die größere jedoch um 1 vergrößert, so ist die letzte Zahl doppelt so groß als die erste. Welche Zahlen sind es?

Von den beiden Zahlen muß die eine unbedingt die andere um 2 übertreffen. Auch können es nur einstellige Zahlen sein. Wählt man 3 und 5, 4 und 6, 5 und 7, 6 und 8, so wird man bald sehen, daß es nur 5 und 7 sein kann, denn:

$$7 - 1 = 6$$

$$5 - 1 = 4$$

$$5 + 1 = 6$$

$$7 + 1 = 8$$

Im ersten Fall sind die erhaltenen Zahlen einander gleich, im zweiten Fall ist die eine Zahl doppelt so groß als die andere.

Leichtes Zahlenraten

Man fordert jemand auf, irgendeine Zahl zu wählen und diese zu verdoppeln. Dann nennt man selbst eine beliebige gerade Zahl (z. B. 8), läßt diese hinzuaddieren und die entstandene Summe halbieren. Das Resultat läßt man sich nennen, zieht in Gedanken die Hälfte der vorher zugezählten geraden Zahl (in diesem Falle 4) ab und erhält damit die gedachte Zahl.

Beispiel: Die gedachte Zahl wäre 12.

$$\begin{array}{r} 12 \times 2 = 24 \\ + 8 \\ \hline 32 : 2 = 16 \\ \hline 4 \\ \hline 12 \end{array}$$

Das vorausbestimmte Resultat

Der Künstler übergibt einem Zuschauer ein verschlossenes Kuvert und behauptet, daß darin das Resultat einer jetzt vorzunehmenden Rechnung schon aufgezeichnet sei. Er läßt eine beliebige Zahl aufschreiben, sie mit 4 multiplizieren, dann halbieren, hierauf wieder mit 16 und zuletzt noch mit 2 multiplizieren. Das Resultat wird durch die gewählte Zahl dividiert und es verbleibt in jedem Falle 64. Die gleiche Zahl ist aber auch im Kuvert aufgeschrieben.

Beispiel: Die gewählte Zahl wäre 123.

$$123 \times 4 = 492 : 2 = 246 \times 16 = 3936 \times 2 = 7872 : 123 = 64$$

Läßt der Künstler zur Endzahl (64), die er sich nicht nennen lassen braucht, weil sie bekannt ist, die Anfangszahl (123) hinzuzählen und die Summe nennen, so braucht er nur heimlich die 64 wieder abziehen und kann dann die zuerst aufgeschriebene, das heißt die vom Zuschauer gewählte Zahl angeben.

Rückwärtsrechnen

Man zeigt einer Person, folgendes Resultat:

$$\begin{array}{r} \dots \\ \dots \\ \dots \\ \hline 19998 \end{array}$$

Dann bittet man, zwei der Punktreihen mit beliebigen Zahlen auszufüllen. Zum Beispiel:

$$\begin{array}{r} 3721 \\ \dots \\ 6\ 584 \\ \hline 19998 \end{array}$$

Die beiden übrigen Reiben füllt man selbst aus. Und zwar werden die einzelnen Zahlen so gewählt, daß sie mit der darüberstehenden jeweils 9 ergeben. Obiges Exempel wäre also folgendermaßen zu ergänzen:

$$\begin{array}{r} 3721 \\ 6278 \\ 6584 \\ \hline 3415 \\ 19998 \end{array}$$

Das Resultat muß immer stimmen, weil ja $9999 + 9999$ ebenfalls $19\ 998$ ergibt.

Die Sache mit den Würfeln

Wenn man drei Würfel übereinanderstellt und der obere zwei Augen zeigt, wieviel Augen sind dann verdeckt?

Antwort: 19, weil die entgegengesetzten Seiten eines Würfels immer zusammen 7 Augen haben

$$(3 \times 7 = 21 - 2 = 19).$$

Die Zahl 9

Man fordert jemand auf, eine beliebige Zahl von 2 bis 10 mit 9 zu multiplizieren. Dann bittet man, die beiden Zahlen des Resultates zu addieren. Sobald das geschehen ist, nennt man ungefragt die Zahl 9 und wird in jedem Falle richtig geraten haben, denn:

$1 \times 9 = 9$	$= 9$
$2 \times 9 = 18$	$1 + 8 = 9$
$3 \times 9 = 27$	$2 + 7 = 9$
$4 \times 9 = 36$	$3 + 6 = 9$
$5 \times 9 = 45$	$4 + 5 = 9$
$6 \times 9 = 54$	$5 + 4 = 9$
$7 \times 9 = 63$	$6 + 3 = 9$
$8 \times 9 = 72$	$7 + 2 = 9$
$9 \times 9 = 81$	$8 + 1 = 9$
$10 \times 9 = 90$	$9 + 0 = 9$

Originelle Ergebnisse

Multipliziert man die Zahl 12345679 (acht bleibt weg!) nacheinander mit 1×9 , 2×9 , 3×9 usw., so ergeben sich folgende Resultate:

$$\begin{array}{l} 1 \times 9 = 9 \\ 2 \times 9 = 18 \\ 3 \times 9 = 27 \\ 4 \times 9 = 36 \\ 5 \times 9 = 45 \\ 6 \times 9 = 54 \\ 7 \times 9 = 63 \\ 8 \times 9 = 72 \\ 9 \times 9 = 81 \end{array} \left. \vphantom{\begin{array}{l} 1 \times 9 = 9 \\ 2 \times 9 = 18 \\ 3 \times 9 = 27 \\ 4 \times 9 = 36 \\ 5 \times 9 = 45 \\ 6 \times 9 = 54 \\ 7 \times 9 = 63 \\ 8 \times 9 = 72 \\ 9 \times 9 = 81 \end{array}} \right\} \times 12345679 = \begin{array}{l} 11111111 \\ 22222222 \\ 33333333 \\ 44444444 \\ 55555555 \\ 66666666 \\ 77777777 \\ 88888888 \\ 99999999 \end{array}$$

Wie groß ist eine Billion?

Wir haben in der unseligen Inflationszeit zuletzt gar mit Billionen gerechnet, aber nur wenige werden sich eine Vorstellung von der Größe dieser Zahl machen können. Deshalb ist folgende, Frage sehr lehrreich:

Wieviel Billionen Sekunden sind seit Beginn des Jahres 1, also seit Christi Geburt vergangen?

Antwort: Keine Billion, sondern nur etwa der 16. Teil davon.

Rundet man das Jahr auf 365 Tage ab und führt man die Rechnung der Einfachheit halber für 2000 Jahre aus, so ergibt sich:

$$\begin{array}{r} 60 \times 60 \text{ (Minuten)} \\ 3600 \times 24 \text{ (Stunden)} \\ 7200 \\ \underline{14400} \\ 86400 \times 365 \text{ (Tage)} \\ 259200 \\ 518400 \\ \underline{432000} \\ 31536000 \times 2000 \text{ (Jahre)} \\ 63072000000 \end{array}$$

Es werden also im Jahre 2000 insgesamt 63 Milliarden 72 Millionen Sekunden vergangen sein. Die Billion wird erst im Jahre 31 710 erreicht.

Eine interessante Jahreszahl

Welche Jahreszahl in diesem Jahrhundert kann auch umgekehrt richtig abgelesen werden?

Antwort: 1961. Die 9 wird zur 6, die 6 zur 9 und die 1 bleibt unverändert.

Allerhand Scherze

Kann die Hälfte von 12 auch einmal 7 sein?

Ja. Wenn man die Zwölf mit römischen Ziffern XII schreibt und die untere Hälfte auslöscht oder abdeckt, wird stets VII übrig bleiben.

*

Wie verhält es sich aber mit der Hälfte von acht?

Schreibt man die Zahl 8 und löscht die untere Hälfte aus, so bleibt in jedem Falle 0 = nichts.

*

Ein Siebentel von einem Ganzen weggenommen bleibt ein Achtel. Wie ist das möglich?

Man schreibt das aus sieben Buchstaben bestehende Wort „Wachtel“, löscht daraus den Buchstaben W (= ein Siebentel) und es bleibt (ein) „Achtel“.

*

Kann man es einer Person unmöglich machen, einen Degen in die zugehörige Scheide zu stecken?

Ja. Man gibt den Degengriff in die eine Hand und das geschlossene Ende der Scheide in die andere. Da die Armlänge normalerweise nicht ausreicht, ist es ganz unmöglich, den Degen in die Scheide zu stecken.

*

Wie kann man mit ausgestreckten Armen einen Gegenstand aus einer Hand in die andere bringen?

Man legt den in der einen Hand befindlichen, Gegenstand irgendwo ab, dreht sich um (mit ausgestreckten Armen) und nimmt ihn mit der ändern Hand wieder auf.

*

Wie kann man ein Geldstück unter einer Tasse wegnehmen, ohne die Tasse selbst zu berühren?

Man legt das Geldstück unter die Tasse, nimmt heimlich ein zweites in die Hand und bringt es nach einigen geheimnisvollen Manipulationen zum Vorschein. Irgendein Vorwitziger wird jetzt bestimmt die Tasse aufheben, um nachzusehen, ob es auch wirklich das gleiche Geldstück ist. Im selben Augenblick greift man schnell zu und nimmt die darunterliegende Münze weg, ohne die Tasse zu berühren.

Kann man „Wildbret“, „Fisch“ und „Es elsgeschrei“ in einem Wort ausdrücken?

Ja. Man schreibt das lateinische Wort „Realia“. Nämlich:

Re (Reh) = Wildbret

al (Aal) = Fisch

ia (i-a) = Esels geschrei

*

Von drei nebeneinanderliegenden Karten soll man die zweite aus der Mitte herausnehmen, ohne sie zu berühren. Wie ist das möglich?

Man nimmt eine der beiden äußeren Karten weg und legt sie auf die andere Seite. Die mittlere Karte wird dadurch zur äußeren.

*

Jemand hält etwas, was alle sehen, was er aber selbst nicht sehen kann. Was ist das?

Er hält mit der rechten Hand seine Ohrmuschel.

*

Wie kann man leicht die Gedanken eines anderen erraten?

Man läßt aus einem Spiel Karten ein Blatt ziehen, betrachtet es und stellt sich, als denke man über die Karte nach. Dann läßt man einige Karten ziehen und verfährt ebenso. Schließlich geht man zu der Person, deren Gedanken man erraten soll und hält ihr das Spiel hin. Sie wird nun bestimmt glauben, daß sie ebenfalls eine Karte ziehen soll und die Hand nach den Karten ausstrecken. In diesem Augenblick zieht man das Spiel zurück und sagt: „Ah, Sie dachten, daß Sie ebenfalls eine Karte ziehen sollen.“ So hat man die Gedanken der Person erraten.

*

Wie muß man es anstellen, daß vier Personen einen Stuhl nicht forttragen können?

Man gruppiert die Personen um den Stuhl, läßt alle vier sich bücken und - die Hände von hinten durch die Beine hindurchgesteckt - jeweils ein Stuhlbein ergreifen. Sobald sich nun eine Person in Bewegung setzt, werden die ändern unweigerlich hinfallen. Noch besser als ein Stuhl eignet sich ein dreibeiniger Schemel zu dem Scherz.

*

Wie kann man die Zahl 1000 ohne Nullen schreiben?

Man schreibe 999V», oder (mit römischen Ziffern) M.

Wann kann jemand einen auf der Erde liegenden Gegenstand nicht aufheben?

Wenn er sich so stellen muß, daß Fersen und Waden die Zimmerwand berühren. Er kann sich dann nicht vorwärtsbeugen, ohne 'das Gleichgewicht zu verlieren.

*

Wie muß man einen Gegenstand hinlegen, damit es jedem unmöglich wird, darüber hinwegzuspringen? Man legt den Gegenstand -dicht an die Wand.

*

Kann man einen Schritt vorwärts und zwei Schritte rückwärts gehen und doch ans Ziel kommen?

Ja. Man geht einen Schritt vorwärts, dreht sich um und geht zwei Schritte rückwärts, dreht sich wieder um und geht einen Schritt vorwärts usw., bis man das Ziel erreicht hat.

*

Kann man ein auf der Hand liegendes Geldstück mit einer Bürste herauskehren?

Nein! Man mache die Hand ganz flach, lege einen Pfennig in die Mitte und versuche, diesen mit einer Bürste herauszukehren. Es wird nicht gelingen.

*

Wie kann man einen kleineren Gegenstand, etwa eine Streichholzschachtel, vor einer bestimmten Person verbergen, allen übrigen Anwesenden aber sichtbar machen?

Man lege den Gegenstand der betreffenden Person auf den Kopf.

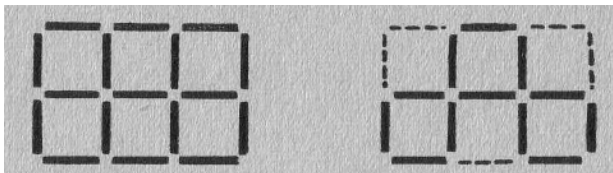
*

Wie kann man zwei Geldstücke sehen lassen, wenn man doch nur eines in die Hand genommen hat?

Man hält das Geldstück nach allerhand geheimnisvollen Vorbereitungen schließlich vor einen Spiegel.

Streichholzspiele

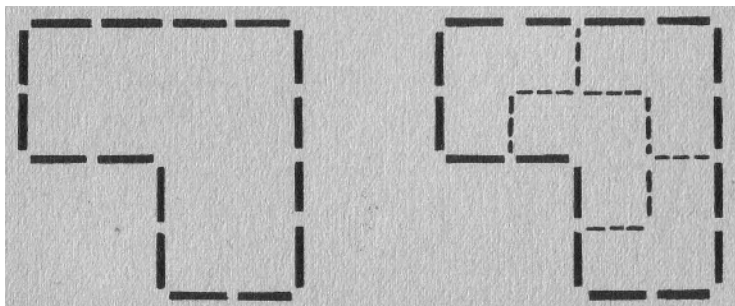
1. Man legt 17 Streichhölzer nach Figur 1 auf den Tisch. Es sollen nun 5 Hölzer entfernt werden, so daß nur noch 3 von den 6 Quadraten übrig bleiben.



2. Von den 18 Streichhölzern der Figur 2 sollen 6 entfernt werden, so daß nur noch 6 Dreiecke übrig bleiben.



3. Die Figur 3 soll mit Hilfe von 8 Streichhölzern in vier gleich große Teile geteilt werden, ideren jeder genau dieselbe Form hat wie das Ganze.



Handschattenbilder

Die früher so beliebten Handschattenspiele sind leider in unserer durch technische Errungenschaften übersättigten Zeit nahezu ganz in Vergessenheit geraten. Das ist im Grunde sehr bedauerlich. Gut ausgeführt, vermögen sie unendlich viel zur Unterhaltung und Erheiterung einer Gesellschaft beizutragen. Sie verdienen deshalb sehr wohl der Vergessenheit entrissen zu werden. Um so mehr, als sie auch mit einfachen Hilfsmitteln leicht auszuführen sind.

Als Lichtquelle kann jede elektrische Birne, aber auch schließlich eine Fahrradkarbidlampe oder sogar eine Petroleumlampe verwendet werden. Sehr gut eignen sich die für Photozwecke bestimmten „Heimlampen“, deren Lichtkegel im Bedarfsfall durch eine vorgeschaltete Blende (das ist eine Pappscheibe mit rundem oder eckigem Ausschnitt) der Größe des Bildschirms angepaßt wird. Steht keine Heimlampe zur Verfügung, so hängt man eine Glühlampe in einen mit entsprechendem Ausschnitt versehenen Kasten, der innen mit weißem Glanzpapier beklebt oder mit irgendeinem reflektierenden Anstrich versehen wurde (Luftloch nicht vergessen!).

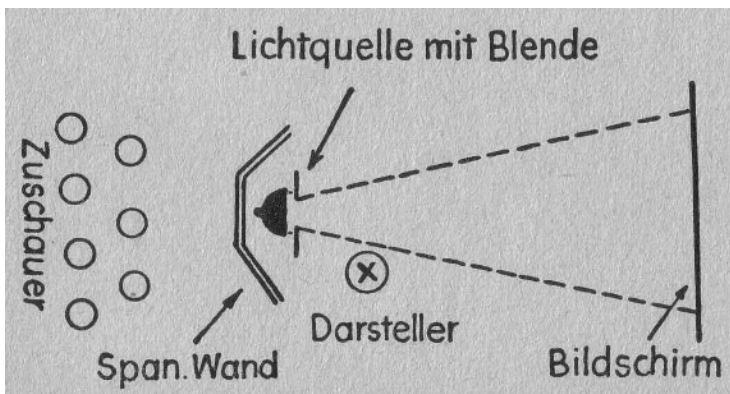
Die Bilder werden entweder auf einer hellen (möglichst weißen) Zimmerwand oder auf einem besonderen Bildschirm aufgefangen. Hierzu kann ein großer Bogen Papier oder Karton verwendet werden, wenn man es nicht vorzieht, ein weißes Tuch (Bettlaken oder Tischtuch) an der Wand oder besser in einer Türöffnung straff aufzuspannen. Um jede Faltenbildung zu vermeiden, wird die Leinwand vorher etwas angefeuchtet.

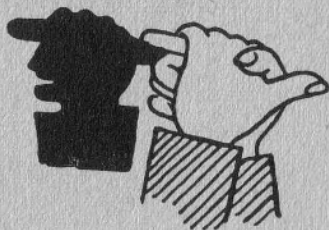
Der Darsteller nimmt zwischen Lichtquelle und Bildschirm Platz. Zu beachten ist dabei, daß die auf der Bildwand erscheinenden Schatten um so kleiner werden, je mehr sich die Hand von der Lichtquelle entfernt. Umgekehrt vergrößern sie sich mit wachsender Annäherung. Im letzteren Falle werden aber die Umrisse der Bilder immer verschwommener und gleichzeitig verlieren die Schatten an Intensität, sie hellen auf. Die richtige Entfernung der Hände, die nebenbei auch von der Größe der Bildwand abhängt, muß in jedem Falle ausprobiert werden.

Störendes Nebenlicht beeinträchtigt ebenfalls die Bildgüte. Die Zimmerbeleuchtung muß natürlich ohnehin soweit als möglich ausgeschaltet werden. Zweckmäßig verdeckt man weiterhin Lichtquelle und Darsteller durch eine spanische Wand, so daß die dahinter sitzenden Zuschauer lediglich die beleuchtete Bildwand zu sehen bekommen. Da die Zuschauer über die spanische Wand hinwegblicken müssen, darf diese nicht allzu hoch sein. In vielen Fällen wird es notwendig werden, den Lichtkegel der Lampe ein wenig schräg nach oben zu richten. Man kann die Zuschauer auch vor dem Bildschirm placieren, Lichtquelle und Darsteller aber dahinter. Dann muß der Bildschirm durchscheinend sein. Entweder verwendet man transparentes Pauspapier oder man feuchtet die Leinwand, die nicht allzu dicht gewebt sein darf, etwas an.

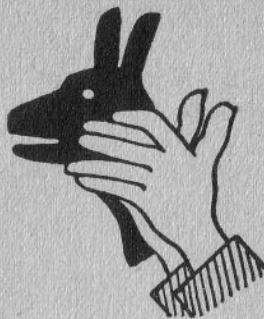
Die einzelnen Schattenbilder müssen rasch nacheinander vorgeführt werden, wenn sie nicht langweilen sollen. Wichtigste Voraussetzung sind geschmeidige Hände und Finger. Durch gelegentliche, auf Spaziergängen oder bei anderen Anlässen betriebene Fingergymnastik kann die notwendige Geschicklichkeit leicht erworben werden. Das Einstudieren der Figuren wird dann kaum noch Schwierigkeiten bereiten, und mit etwas Phantasie kann man schließlich sogar ganze Szenen aufführen.

Jedenfalls lohnt unbedingt ein Versuch in dieser alten Kunst. Die beigegebenen Abbildungen dürften genügend Anregungen geben und bald wird man erkennen, daß die Ausführung der Figuren leichter ist als anfangs anzunehmen war. Die Freude am Erfolg regt dann ohnehin zur weiteren Ausgestaltung an.





Bauer



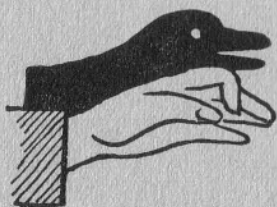
Esel



Löwe



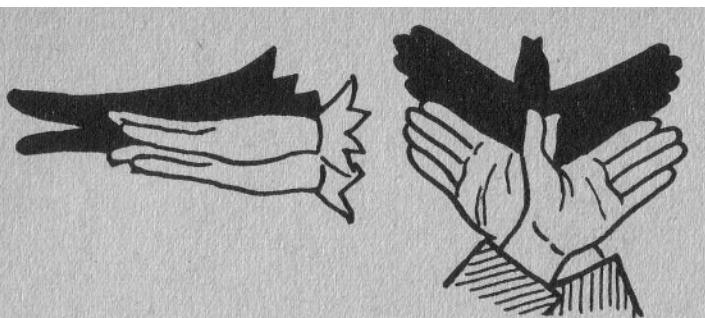
Nilpferd



Gans



Neger

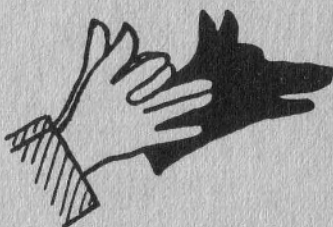


Krokodil

Taube



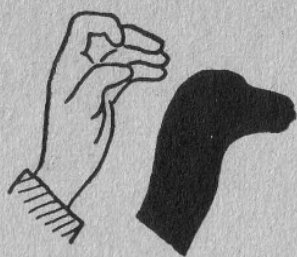
Ziege



Fuchs



Schwan



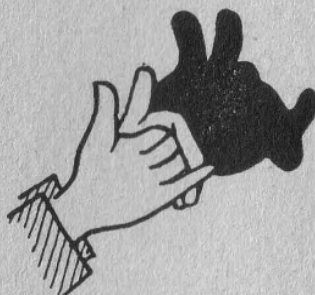
Kamel



Pferd



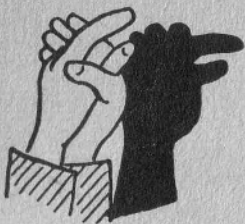
Clown



Nashorn



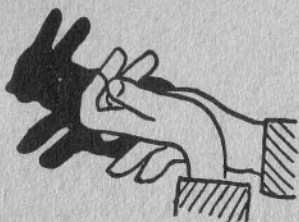
Doppeladler



Hahn



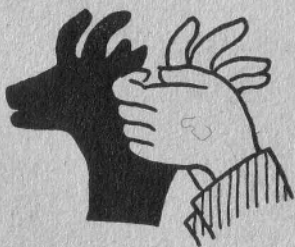
Wolf



Kaninchen



Papagei



Gemse

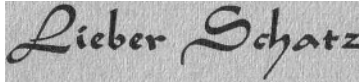


Dogge

RUDOLPH'SGHE VERLAGSBUCHHANDLUNG LINDAUL.

Der vollkommene Liebesbriefsteller

400.000 Exemplare dieses Buches wurden bisher verkauft



VON O. RAFFELSBURG

für die heutige Zeit passend. 175 vorzügliche und Tollständige Liebesbriefe, unzählige Briefanfänge für jede Gelegenheit, praktische Anleitungen. Durch diesen Liebesbriefsteller sind schon viele zu ihrem Glück gekommen; fast alle diese Briefe wirken bezaubernd. Aus dem Inhalt: Briefe, die zum Herzen sprechen — Der Liebesbrief — Wie setze ich eine zufällige Bekanntschaft fort — Kartengrüße — Wie lade ich ein — Dank für Einladungen — ablehnende Antworten — Das Heiratsinserat — Das erste Rendezvous — Brief in Krankheitsfällen — Beileidschreiben — Briefanfänge aller Art — Schlußformeln für Briefe aller Art — Briefe die Freundschaft und Liebe fördern — Reife Menschen fänden sich — Eheglück durch Einheirat — Stammbuchverse — Der Heiratsantrag — Verlobungsanzeige — usw. Dieses Buch ist für Damen und Herren in allen Fällen ein treuer Führer. Wirklich erfolgreiche Briefe vom Anfang der Bekanntschaft bis zur glücklichen Verlobung und Heirat.

DM 3.80

DIE KUNST ZU PLAUDERN UND GEWANDT ZU UNTERHALTEN

VON ERWIN WULFF

Der amüsante, schlagfertige, witzige Plauderer ist der Liebling jeder Gesellschaft. Die Herren bewundern und beneiden ihn, und die Herzen der Damen fliegen ihm zu, ohne daß er es weiß. Das Geheimnis dieser Kunst entschleiert dieses Buch. Es ist eine praktische Anleitung, geschickt Gespräche anzuknüpfen, nett zu plaudern. Gespräche daheim und auf der Reise, bei Vergnügungen und sonstigen Gelegenheiten aller Art. Sie stehen nicht mehr unbeachtet abseits, Ihr Selbstvertrauen wächst, wenn Sie die praktischen Ratschläge dieses weitverbreiteten Buches befolgen.

Aus dem Inhalt: Vorbedingungen gewandter Unterhaltung — Der äußere Mensch — Ablegung ungünstiger Gewohnheiten — Quellen der Unterhaltung — Wovon man sprechen soll — Die ersten Schritte in der Gesellschaft — Der gute Ton — Gespräche mit dem schönen Geschlecht — Der erste Besuch — Überschätzung der Mitmenschen — Die Beobachtung als Lehrmeister — Der Gesichtsausdruck — Der Spiegel als Erzieher — Die Stimme ist der Mensch — Der Nutzen des Lebens — Wie stärkt man das Gedächtnis? — Drei wichtige Forderungen — Menschenkenntnis — Vorbilder — Höhepunkte der Unterhaltung — Religion und Politik — Die Kunst des Kompliments — Vom Widersprechen — Gespräche bei den verschiedenen gesellschaftlichen Anlässen — Liebesgespräche — Flirt — Unterhaltung im Vortragssaal, Theater und bei Konzerten — Die beliebtesten Gesprächsstoffe — in allen Sätteln gerecht!

Von diesem Buch wurden bisher mehr als 400 000 Exemplare verkauft. DM 3.80. Zu

beziehen durch die Buchhandlung, die Ihnen dieses Buch geliefert hat