das Legen der Falte entstanden ist. In denselben legt der Vortragende vier bis fünf Karten, welche ausserdem nochmals im Spiele vertreten sein müssen. Damit die Zuschauer diese Präparation nicht bemerken können, legt der Künstler das Tuch etwas kraus.

Dann lässt er die gleichen Karten, welche er in den Hohlraum legte, forciert ziehen, besehen und in das Spiel zurückgeben, wobei er sie sofort „escamotiert". Nun legt er das Spiel in die Mitte des Tuches, und zwar auf dieselbe Stelle, wo in der Falte die Karten liegen, ergreift das Tuch an den vier Zipfeln (a, c, e, f) und kann letztere jetzt ruhig verbinden lassen, da die in der Falte liegenden Karten nur nach kräftigem Schütteln hervorkommen. Hierbei verliert sich die Falte, so dass das Tuch zum Schluss zum Untersuchen gereicht werden kann.

Mundus vult decipi.

Nachdem der Künstler eine Karte ziehen und diese in das Spiel zurückgeben liess, ersucht er einen Zuschauer, zu bestimmen, als die wievielste dieselbe, von oben abgezählt, im Spiele liegen soll.

Der Künstler hat ein Spiel (32 Karten) aus 16 verschiedenen Points und Bildern bestehend, so dass jede Karte doppelt im Spiel vorhanden ist, und zwar liegen immer zwei gleiche Karten nebeneinander. Der Künstler zeigt das Spiel flüchtig vor, mischt es scheinbar (s. Falsches Mischen), so dass die Karten unverändert in ihrer ursprünglichen Reihenfolge bleiben, und lässt hierauf nochmals abheben.

Alsdann lässt er eine Karte ziehen und schlägt sofort an der Stelle, wo die Karte gezogen wurde, die Volte; hierdurch kommt diejenige Karte, welche über der gezogenen lag, nach unten. Nun überzeugt sich der Künstler, ob bei dieser noch eine gleiche liegt; ist dies der Fall, so ist eine der obersten des Spieles gleiche Karte gezogen worden. Befindet sich hin-

gegen nur eine einzelne derartige Karte unten, so „schleift“ der Künstler diese nach oben. Er präsentiert hierauf das Spiel mit der Bitte, die gezogene Karte in das Spiel zurückgeben zu wollen, und fragt:

„Die wievielste Karte soll die gezogene sein?“

Wird z. B. die erste Karte bestimmt, so braucht der Künstler nur die oberste umzukehren; wird hingegen die zwölfte gewünscht, so zählt er, von oben anfangend, elf Karten verdeckt auf den Tisch und wirft die zwölfte um. Diese ist natürlich nicht die gezogene Karte, und legt deswegen der Künstler die abgezählten Karten wieder auf das Spiel, wodurch die **vorhin erste** die **zwölfte** Karte wird. Nun reicht er dem betreffenden Zuschauer das Spiel mit der Bitte, selbst noch einmal abzählen zu wollen, wobei sich alsdann die zwölfte Karte als die gezogene erweisen wird.

Für den Fall einer Wiederholung muss der Künstler das Spiel vorher wieder ordnen. —

Das so präparierte Spiel lässt sich auch noch dazu verwenden, eine gezogene und in die Mitte des Spieles zurückgegebene Karte im gleichen Augenblick einem Herrn aus der Rocktasche zu ziehen; der Künstler muss hierzu nur die zweite, gleiche Karte vermittelst Volte auf das Spiel bringen und von hier escamotieren.

Die an die Thür genagelte Karte.

Der Künstler lässt eine Karte ziehen, merken und in das Spiel zurückgeben. Sofort wirft er dann das Spiel gegen eine Thüre und die gezogene Karte wird augenblicklich an derselben haften.

Die betreffende Karte, z. B. Coeur-Bube (Fig. 96), lässt der Künstler forciert ziehen. Ein zweiter Coeur-Bube liegt mit der Bildseite gegen jene der untersten Karte des Spieles; durch seinen Mittelpunkt ist ein Reissnagel gesteckt, dessen Spitze auf dem Rücken der Karte hervorsieht. Wirft jetzt der Künstler das

Fig. 96.