

Doppelkarte liegt auf der Bildseite des Spieles, und zwar so, dass die Coeur-Neun sichtbar ist; auf dem Rücken des Spieles liegt als erste Karte der unpräparierte Coeur-König.

Letzteren lässt man zu Anfang der Pièce forciert ziehen, zu welchem Zwecke man vorher die Volte schlägt. — Da nun bei der einfachen „Volte“ (vergl. I. Jahrg., Heft 1) die Doppelkarte sichtbar werden würde, so muss man die Volte bei diesem Experimente derart schlagen, dass man das Spiel in drei Päckchen teilt und das mittelste von diesen zum obersten macht (vergl. die Figuren 18 u. 19).

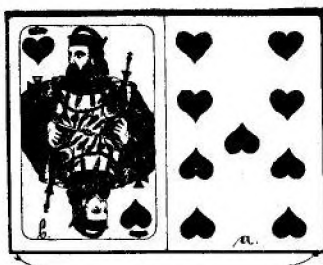


Fig. 17.

Vor der Volte.

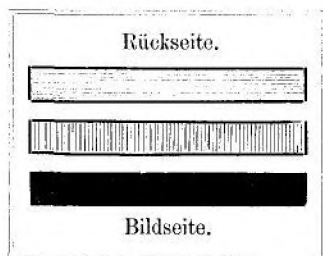


Fig. 18.

Nach der Volte.

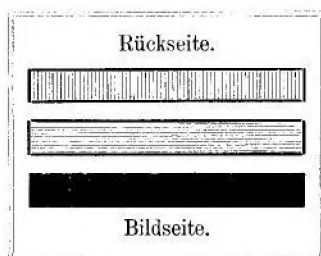


Fig. 19.

Hierauf lässt man sich den forciert gezogenen Coeur-König zurückgeben und „filiert“ ihn (vergl. I. Jahrg., Heft 2), indem man die Bildseite nach oben hält, sofort gegen die unter dem Spiele liegende Doppelkarte; hierdurch können die Zuschauer nicht verfolgen, dass die gezogene Karte mit der Doppelkarte, deren Coeur-König sie jetzt sehen, vertauscht ist. Letztere legt man nun, selbstverständlich mit dem Coeur-König nach oben, auf den Tisch und legt sodann noch zehn weitere Karten des Spieles, mit den Bildseiten nach oben, darauf. Um hierbei jedoch die Täuschung hervorzurufen, als lägen im ganzen zwölf Karten auf dem Tische, verfährt man wie folgt:

Man nimmt das Spiel zur Hand und wirft auf den auf dem Tische liegenden Coeur-König (Doppelkarte) stillschweigend drei weitere Karten; beim Hinlegen der vierten Karte des restlichen Spieles beginnt man jedoch laut zu zählen, und zwar mit: „Sechs“