

NYPL RESEARCH LIBRARIES



3 3433 01799280 5

1. Legendre's
2. Cards - Tricky
3. Mathematics - Recreations
3-5-11

The

Saram R. Ellison, M.D.,

Collection

NEW YORK

No. _____

909

THE
NEW YORK PUBLIC LIBRARY

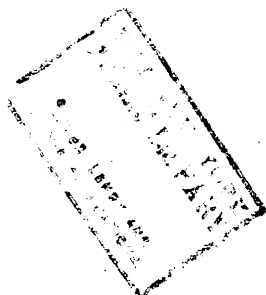
Astor, Lenox and Tilden Foundations

PRESENTED BY

SARAM R. ELLISON, M.D.

Bosco
MILANO

(200)
1012



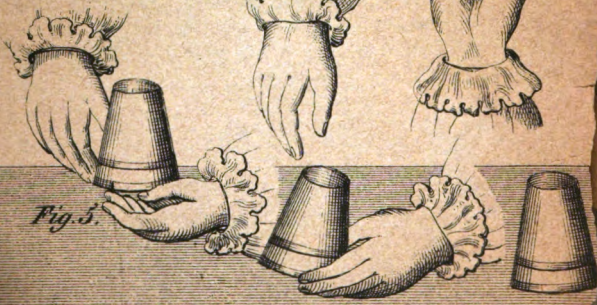
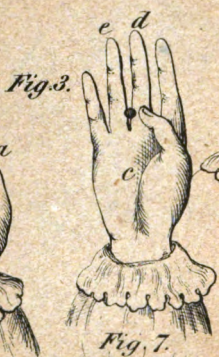
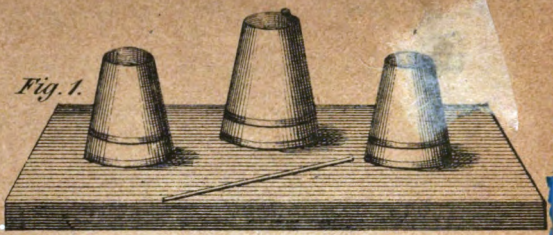




Fig. 9.

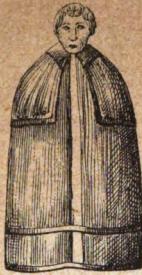


Fig. 10.



Fig. 8.



Fig. 14.



Fig. 15.



Fig. 16.



Fig. 22.

Fig. 24.



Fig. 11.



Fig. 12.



Fig. 13.



Fig. 17.



Fig. 18.



Fig. 23.



Fig. 19.

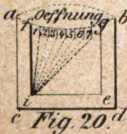


Fig. 20.

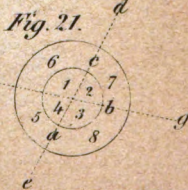


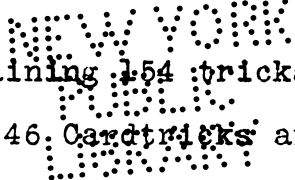
Fig. 21.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
ASTOR LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS

CARLO BOSCO'S MAGIC CABINET

or

The Whole Art of Conjuring



Containing 154 tricks on
tural magic, 46 Cardtricks and 13
thematical tricks.

by

Prof. KERNDORFER

With 24 illustrations.

1870

५०५ ५०५
५०५ ५०५
५०५ ५०५

Carlo Bosco's
Zauber-Kabinet,
oder
Das Ganze
er Taschenspielerkunst,

enthaltend:

154 Wunder erregende Kunststücke,

aus der natürlichen Magie

mit Karten, Würfeln, Kugeln, Geldstücken, Ringen &c.

nebst
46 Kunststücken mit Spielkarten,

13 der interessantesten arithmetischen Belustigungen.

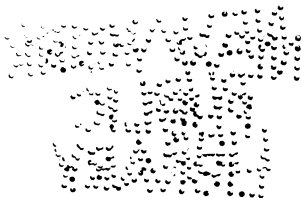
Zur
gesellschaftlichen Unterhaltung und Belehrung
herausgegeben von
Professor Kerndörfer.

Zwölfte verbesserte und vermehrte Auflage.

Mit 24 Abbildungen.

Quedlinburg & Leipzig 1870.
Verlag der Ernst'schen Buchhandlung.

THE NEW YORK
PUBLIC LIBRARY
505186
ASTOR, LENOX AND
TILDEN FOUNDATIONS.
R 1910 L



Vorwort.

Es ist eine bekannte Thatsache, daß nichts so sehr geeignet ist eine Gesellschaft angenehm zu unterhalten, als die Producirung von Taschenspielerkünsten, und der Umstand, daß sie in Privatziirkeln nur selten dazu benutzt werden, mag hauptsächlich darin seinen Grund haben, daß man sich die Sache schwieriger vorstellt, als sie es an sich ist. Der Inhalt des vorliegenden Buches wird aber Jedermann überzeugen, daß nur bei einiger Geschicklichkeit und bei Beschaffung der unentbehrlichen aber gefängsfähigen Geräthschaften sämtliche in demselben aufgeführten Kunststücke erfolgreich zu produciren sind, und wünschen wir, daß auch gegenwärtige neue und vermehrte Auflage desselben Freunde und Abnehmer finden möge. Eine nur oberflächliche Durchsicht gegenwärtiger neuer und Vergleichung mit früheren Auflagen wird sogleich ergeben, daß der Verfasser in Betracht der neu eingeschalteten Stücke sein Augenmerk hauptsächlich auf solche gerichtet hat, welche sich ohne Schwierigkeit und umständliche Vorbereitungen ausführen lassen. Außerdem dürften die in der angefügten Rubrik „Verschiedenes“ enthaltenen Anweisungen zur Anfertigung optischer, mannigfacher Anwendung fähiger Geräthschaften nicht unwillkommen sein.

Inhalt.

Einleitung	Seite. 1
----------------------	-------------

Erste Abtheilung.

Tafel- oder Taschenspieler-Künste.

(Ohne Apparate.)

1. Das beliebte und interessante Becher- und Muskatenspiel. Einleitung zu demselben	9
I. Erklärung der Hebensarten, welche in den nachstehenden Spielen häufig vorkommen	11
II. Das Verschicken der Muskatate in der Hand	12
Erstes Spiel. Das Hindurchschleusen des einen Bechers durch den oder die andern	14
Zweites Spiel. Das Verschicken der Muskatate unter einem Becher	15
Drittes Spiel. Eine Muskatate unter jeden Becher legen, und sie wieder aus demselben herausbringen	—
Viertes Spiel. Wanderung einer Muskatate durch die Becher	17
Fünftes Spiel. Mit drei Muskataten, die man unter dem Becher heimlich gelassen hat, und mit drei andern, die auf dem Tische liegen. Die drei Muskataten besonders durch jeden Becher passiren zu lassen	—
Sechstes Spiel. Eine Muskatate durch den Tisch und durch den Becher hindurchpassiren zu lassen	18
Siebentes Spiel. Mit zwei Muskataten, einer dritten, die man vorzeigt, und mit einer vierten die man heimlich in der Hand verborgen hält. Drei Muskataten unter einen Becher zu bringen	19
Achstes Spiel. Mit den drei Muskataten unter einem Becher, und mit denjenigen die man unbemerkt in der Hand ver- borgen hält. Zwei Muskataten aus einem Becher unter den andern nach dem Belieben einer Person kommen zu lassen, ohne einen von den Bechern anzurühren	—
Neuntes Spiel. Mit den drei Muskataten, die man auf den Becher gesetzt hat, und mit denjenigen, welche unter	—

den mittelsten Becher versteckt geblieben ist. Unter einen Becher die Musikanten zu bringen, welche unter die andern Becher gelegen waren	20
Zehntes Spiel. Das plötzliche Verschwinden der Musikanten	21
2. Das wandernde Geldstück	22
3. Escamotage eines ungefestigten Geldstücks	23
4. Wiederergänzung eines verbrannten Fadens	24
5. Ein Geldstück aus der einen Hand in die andere zu zaubern	25
6. Zwei Schellen unbemerkt aus der einen Hand in die andere zu bringen	—
7. Das zerschnittene und wieder ganz gezauberte Band	26
8. Feuer aus dem Mund zu blasen	28
9. Ein Stück aus einem Luche schneiden zu lassen und dennoch dasselbe unbeschädigt zurückzugeben	—
10. Einen Faden zu zerstückeln und ihn dennoch schnell wieder herzustellen	29
11. Das in lauter Geldstücke verwandelte Bier, Wein oder dergleichen	30
12. Der in einem Glase nach der Musik tanzende Ring	—
13. Wasser in einem Glase anzubrennen	—
14. Einen Ring an einen Stab zu bringen	31
15. Das sich selbst unsichtbar vermehrende Geld	—
16. Ein Geldstück aus der Hand der einen Person in den Schuh, Arbeitsbeutel oder die Tasche einer andern Person zu bringen	32
17. Die vier Kleinobien	33
18. Den Platz und die Lage eines bedeckten Geldstücks zu errathen	34
19. Anzugeben, wie viel Augen mit zwei Würfeln insgeheim geworfen sind	35
20. Aus einem ganz trockenen Stiele eines Messers Wasser zu drücken	36
21. Die Wunderblume	37
22. Würste von der Schüssel fliegen zu lassen	—
23. Eine Menge Ringe über zwei Bänder zu bringen, deren Enden von zwei Personen aus der Gesellschaft gehalten werden, und diese Ringe wieder, ohne das Band zu beschädigen und ohne sie durch die drei Enden des Bandes herausziehen, dennoch wieder herauszunehmen	38
24. Einen Sechßling oder Dreier aus der Hand verschwinden zu lassen	—
25. Die wunderbare Spielmarken-Vermehrung	39
26. Ein Geldstück in der Geschwindigkeit aus der Hand eines Andern zu escamotiren	40
27. Das verschwundene Geldstück	—
28. Das nicht zu ergreifende Geldstück	41
29. Die Ring-Escamotage	—
30. Die Escamotage mit zwei Geldstücken	42

- liegen, umzukehren, sodas man nur immer diejenige umwendet, auf welche die Zahl Sieben fällt 115
21. Vier Bildkarten so aufeinander zu legen, das man von keiner die untere Bildhälfte sieht 116
22. Die Karten in der Tasche —
23. Der starke Geruchssinn 117
24. Unter 16 Karten die zu errathen, welche eine Person gewählt hat 118
25. Aus jedem von zwei Kartenhäufchen eine Karte ziehen, dieselbe besehen, dann verdeckt auf den Tisch legen, sodann mit dem Häufchen mischen lassen und dennoch aufzufinden —
26. Die auf Befehl gefundene Karten, ober: sich aus einem auf dem Tische ausgebreiteten Spiele verdeckter Karten von mehreren Personen ungelesen diejenigen Blätter geben zu lassen, welche man von ihnen verlangt 119
27. Die an die Thür genagelte Karte 120
28. Jemandem unbemerkt mehrere Kartenblätter in die Hand oder Tasche zu spielen —
29. Eine beliebig gezogene, besehene und dann wieder ins Spiel gemischte Karte durch bloßes Abwiegen aufzufinden 121
30. Eine Karte ziehen und nachdem sie besehen worden, wieder unter die übrigen mischen zu lassen, sodann drei Karten vorzeigen unter welchen die besehene Karte sich nicht befindet, sobald diese drei aber nochmals besehen werden, das sie sich doch darunter befindet —
31. Ein Coeur-Aß in ein Pique-Aß und ein Pique-Aß in ein Coeur-Aß zu verwandeln 122
32. Die beiden von jedem Zuschauer heimlich erwählten Karten zu errathen —
33. Durch ein Trinkglas zu sehen, welche Karten umgedreht worden 124
34. Von drei Karten, welche man drei Personen hinreicht, genau zu bestimmen, was für eine jede Person genommen habe —
35. Drei Bilder-Karten aus einem Becher spazieren zu lassen 125
36. Ist Ihnen ein König oder eine Dame gefällig? 126
37. Befehlen Sie, das die Zahl der Karten gleich oder ungleich sein soll? —
38. Eine Karte zu verwandeln, während sie ein Anderer in der Hand hält 127
39. Aus einem Spiele die rothen Karten von den schwarzen durch einen Zug der Hand zu trennen —
40. Die namenlose Karte —
41. Mit verbundenen Augen anzugeben, ob eine Karte ein Bild sei oder nicht 128
42. Zwei Karten zu vertauschen —
43. Das künstliche Ablegen mit abwechselndem Unterstecken —
44. Lustiges Kartenspiel 129
45. Ein anderes Kartenspiel —

	Seite.
46. Eine bemerkte Karte unter dem Tischsuch herauszufinden	130
47. Fünf Könige in fünf Damen zu verwandeln	—
48. Das räthselhafte Abwiegen	131
49. Bewunderungswerthes Ermitteln der von mehreren Personen in Sinn genommenen Karten	132
50. Die Karte unterm Tuch oder das feine Gefühl	133
51. Die Karte in der Tasche eines Andern *	134
52. Die unzertrennlichen Karten	—
53. Die wievielfte Karte?	135
54. Der Kartenspern	136
55. Eine verbrannte Karte durch einen Pistolenschuß in einer festversiegelten Schachtel wiederfinden zu lassen	137
56. Die mit einem Pistolenschuß auf ein Brett genagelte Karte	139
57. Das Kartenschlagen oder Kartenlegen	141

Vierte Abtheilung.

Chemische, magnetische und optische Kunststücke.

1. Die vier Elemente in einem Glase darzustellen	151
2. Ein Kelchglas von oben bis unten künstlich zu zerschneiden	—
3. Der geneckte lückerne Schwan	—
4. Die Farbe einer Rose zu verwandeln	152
5. Daß man einen leinenen Faden nicht verbrennen kann *	—
6. Daß ein Schnupftuch ohne zu leiden, über und über brenne	153
7. Erzeugung des Saturnusbaumes von metallischem Glanze	—
8. Den Dianenbaum schnell zu erhalten	154
9. Die Erscheinung von 2 mit einander verbundenen Spiegeln	—
10. Zu machen, daß ein Licht abwärts brennt	—
11. Der Zinnbaum	—
12. Wie man Feuer ohne Verletzung auf den Händen tragen kann	155
13. Das unter dem Wasser brennende Feuer	—
14. Feuer zu fressen	—
15. Der bezauberte Stein	156
16. Einen Kapaun in einem Sacke zu braten	—
17. Der bezauberte Brief	—
18. Lebendige Krebsse, ohne sie zu kochen, roth zu machen	157
19. Daß sich die am Spieße zum Braten steckenden Krammets- vögel überm Feuer von selbst mit sammt dem Spieße um- drehen	—
20. Daß man keine Butter machen könne	—
21. Stahl in der Hand ohne Schmerz und Gefahr zu schmelzen	158
22. Ein Wasser zu bereiten, womit, wenn man sich damit ge- waschen, man glühende Kohlen, Holzbrände und glühendes Eisen, ohne sich im mindesten zu verbrennen, angreifen kann	—
23. Rohet Rosen am Stocf in grüne zu verwandeln	—

	Seite.
24. Papier zuzurichten, welches an den heißen Ofen gehalten, sich alsbald entzündet	158
25. Durch einen Pistolenschuß drei brennende Lichter auszulöschen und drei nicht brennende zugleich anzuzünden	159
26. Ein Licht zu bereiten, welches sich, ins Wasser geworfen, von selbst entzündet	—
27. Nachahmung des Blutes des heiligen Januarius in Spanien	—
28. Einen todtten Frosch wieder zu beleben	160
29. Der kleine feuerspeiende Berg	—
30. Daß ein Gelbstück in bloßem heißen Wasser zerschmelze	—
31. Das sich durch einen bloßen Hammerschlag entzündende Pulver	161
32. Ein Knallpulver zu bereiten	—
33. Daß drei Metalle, wenn sie mit einander in Berührung kommen, lebhaft verbrennen	—
34. Zwei geruchlosen Materien durch bloße Vermischung mit einander einen starken Geruch zu geben	—
35. Zwei flüchtige Materien, deren jede einen eigenthümlich starken Geruch hat, durch Vermischung mit einander geruchlos zu machen	—
36. Ein Ei in einen Ring (oder auch in eine enghalsige Flasche) zu bringen, ohne es zu zerbrechen	162
37. Daß die zu siedenden Eier im Topfe über'm Feuer zu hüpfen anfangen	—
38. Eier auf dem Tische während der Mahlzeit gar zu siedern	—
39. Das im Wasser glühende Ei	163
40. Einen Vogel zu erschießen und ihn bald wieder lebendig zu machen	—
41. Der Zauberspiegel	—
42. Die vier Elemente in einem Glase darzustellen	164
43. Der Blumen=Proteus, oder die Farbe aller Blumen zu verwandeln, als weiße in gelbe, rothe in schwarze, violette in grüne, rosenfarbene in hellgrüne, ponceaufarbene, Pompadour, Ziegelroth zc.	—
44. Künstliche Wolken hervorzubringen	165
45. Der kleine Wassermann	—
46. Das Zaubergemälde	166
47. Die Wiedererstehung der Blumen vom Tode	—
48. Ein Brod im Backofen und die Erbsen im Topfe hüpfen zu lassen	167
49. Aus einer Flasche Pistolenschüsse zu thun	168
50. Das feurige Angesicht im Finstern	—
51. Leuchtende Pomabe	—
52. Eine Lampe mit gelber oder blauer Farbe brennen zu lassen	—
53. Die Gesichter der Anwesenden abscheulich aussehend zu machen	169
54. Eine ganze Gesellschaft in Mohren zu verwandeln	—

	Seite.
55. Einer ganzen Gesellschaft das Ansehen von Geistern zu geben	169
56. Künstliche Sternschnuppen	—
57. Das wasserdichte Taschentuch	—
58. Der hüpfende Apfel	170
59. Eine grüne, rothe, gelbe, orangenrothe Flamme zu machen	—
60. Einen Kanonenschlag ohne Pulver hervorzubringen	—
61. Eine Schrift unter die Schale auf das Weiße eines Eies zu schreiben	171
62. Die verwandelten Blumen	—
63. Einen verwelkten Blumenstrauß sogleich wieder frisch zu machen	—
64. Die rothe Milch	—
65. Das griechische Feuer	172
66. Grünen Salat in rothen zu verwandeln	—
67. Bier und Wasser aus einem Glase zu trinken	—
68. Rater Murr schreibt einen Liebesbrief an sein Schätzchen	173
69. Der Wasserleiter	—

Fünfte Abtheilung.

Scherzhafte Kunststücke und Belustigungen.

1. Ein noch so dünnes Geldstück mit seinem scharfen Rande auf einer Nadelspitze tanzen zu lassen	174
2. Stod und Degen mit dem Stodbande so in einander zu schlingen, daß man erstere, ohne den Vortheil zu wissen, nicht mehr aus einander bringen kann	—
3. Daß man einen Pfennig mit der Bürste nicht so leicht aus der flachen Hand kehren könne	175
4. Ein brennendes Licht unbeschadet in den Mund zu stecken	—
5. Die Zauberschlinge	—
6. Jemandes Gedanken zu erkennen	176
7. Daß ein goldener Ring sich von selbst herumbewege	—
8. Das magische Bilderbuch	—
9. Daß ein kleines Fischchen eine ganze Schüssel aussaue	178
10. Eine verbrannte Schrift auf der Hand wieder erscheinen zu lassen	—
11. Das magische Portefeulle	179
12. Magisches Tableau	—
13. Einen Stab zu zerschlagen, der auf zwei Gläsern aufsteht, ohne daß sie zerbrechen	180
14. Künstliches Gedächtniß	—
15. Einen Ring oder ein Stück Geld aus der Schüssel voll Wasser mit trockenen Fingern herauszuholen	181
16. Das Verdrußspiel	182
17. Die lebendigen Schildkröten von Papier	—
18. Die sogenannten Kopfnüsse oder Casse-têtes	—

	Seite.
19. Eine Zahl im Dunkeln zu erkennen	184
20. Einen Dominostein auf der Rückseite zu erkennen	—
21. Künstlicher Beweis, daß die Hälfte von Zwölf Sieben ist	—

Sechste Abtheilung.

Arithmetische Belustigungen.

1. Die Lieblingszahl	185
2. Die von einer Person gegebene Zahl zu errathen	186
3. Zwei in den Händen verborgen gehaltene verschiedene Zahlen zu errathen	187
4. Der Reisende	188
5. Eine Anzahl Marken oder Rechnenspennige zu errathen	—
6. Zu berechnen, in welcher Hand man Gold und in welcher man Silber habe	—
7. Aus sechs Reihen Nullen oder Marken, wenn jede Reihe sechs Stück enthält, sechs Marken so hinwegzunehmen, daß auf jeder Seite des Biercks nur noch vier Marken oder sechs liegen bleiben	—
8. Die Altersberechnung	190
9. Die Eierhändlerin	—
10. Der geprellte Wirth	191
11. Die sonderbare Familie	192
12. Das mit Diamanten besetzte Kreuz	—
13. Scherzhaftes Zahlenräthsel	193

Verschiedenes.

1. Camera obscura	194
2. Das chinesische Schattenspiel	195
3. Das Zauberportrait	—
4. Die Vorstellung eines Regenbogens im Zimmer	196
5. Der magische Guckkasten	—

Einleitung.

Unter „Magie“ wurde ursprünglich nur die geheim gehaltene Weisheit und Geschicklichkeit der Magier oder Priester der alten Aegypter und Perser verstanden; später begriff man unter diesem Namen überhaupt „Morgenländische Wissenschaft“ und unter „Magier“ morgenländische Weise. Das Volk im Allgemeinen nannte Letztere, da auch sie ihr Wissen und Treiben geheim hielten und allerlei verstanden, was den Augen des Unwissenden übernatürlich erschien, bloß „Zauberer,“ ihr Wissen „Zauberei,“ und verstand unter dieser Wissenschaft

„die Macht, menschliche Absichten mit Hülfe von Geistern und Beschwörungen, so wie mittelst gewisser Geräthschaften, welche übernatürliche Kräfte und Eigenschaften besitzen sollten, zu erreichen.“

Die für unentbehrlich gehaltenen Geräthschaften waren:

a) Der Zauberstab, ein ungefähr 18 Zoll langes, rundes Stäbchen, welches ganz besonders die Eigenschaft besitzen sollte, menschliche Absichten auf obigem Wege zu erreichen;

b) Die Wunschruthe, eine schlankte Ruthe oder Gerte von einer Haselstaude, die zu gewissen Zeiten unter abergläubigen Formeln abgeschnitten oder aus Metalldraht gefertigt wurde, die Form einer bogenförmig gekrümmten, gabelförmig ausgehenden Ruthe haben mußte und zur Entdeckung unter der Erde verborgener Schätze verhelfen sollte. Sie that dies angeblich nur in den Händen dazu besonders befähigter Personen, welche dieselbe beim Gebrauch am dünnern gabelförmigen Ende so faßten, daß die Ruthe gegen den Himmel gerichtet war. Indem dann ein solcher sogenannter Ruthenträger im Freien umherging, soll das aufgerichtete Ende der Ruthe sich da gegen den Boden geneigt haben, wo edle Metalle, Schätze, auch Quellen in demselben verborgen waren.

Der ganze frühere Glaube an die Wunschruthe ist in neuerer Zeit als Aberglaube anerkannt, da man gefunden, daß derselbe nur auf Betrug hinausgeht. Ferner

c) die sogenannten „Zauberringe,“ Ringe von Gold oder anderm Metall, welche ihren Besitzern übernatürliche Eigenschaften verleihen sollten. Z. B.: Berühmt sind in dieser Hinsicht die sieben Ringe, welche der Philosoph Apollonius von Thyana, welcher im ersten Jahrhundert n. Chr. lebte, von einem indischen Zauberer erhalten haben soll und die ihn im hohen Alter wieder verjüngten. Auch kann man den Ring einer Gemahlin Karl's des Großen dahin rechnen, welcher letztern so an seine Gemahlin fesselte, daß er selbst nach ihrem Ableben nicht von ihr lassen konnte, weil sie vor ihrem Tode den Ring im Munde verborgen hatte. Er behielt ihre Leiche bei sich und ließ erst ihre Beerdigung zu, nachdem ein Bischof den Ring an sich genommen. Jetzt aber wendete sich Karl's Zuneigung eben so diesem Bischof zu, der endlich den Ring in einen Teich bei Nachen warf, woher Karl's Vorliebe für diese Stadt rühren sollte.

Außer diesen ist noch zu erwähnen

d) der seinen Besitzer nach Belieben durch die Lüfte tragende Mantel Faust's;

e) das Wunschelhütlein des Fortunat, und

f) dessen allezeit voller Geldsäckel u. s. w.

Die Macht über gute Geister zu herrschen und durch ihren Beistand menschliche Absichten zu erlangen, nannte man „Theurgie“ oder weiße Kunst; „Dämonurgie“ oder schwarze Kunst, wenn böse Geister besonders Teufel, dabei im Spiele waren.

Nach dem spätern Untergange der höhern Kenntnisse der alten Weisen oder Magier blieben nur noch solche Leute übrig, zu deren Geschäft das Bereiten von Liebestränken und Amuletten, auch Schatzgräberei gehörte, so wie die Kunst, aus den Sternen, den Linien der Hand, den Karten &c. &c. die Lebensschicksale eines Menschen zu deuten, und das Versprechen und Heilen von allerhand Uebeln durch sympathetische Mittel verstehen zu wollen.

Obgleich es nun noch heute Unwissende genug giebt, die an dergleichen Blendwerk glauben, da zufälliges Eintreffen oder Uebereinstimmung mitunter der Sache einige Wahrscheinlichkeit geben, so hat die gründliche Aufklärung und nähere Kenntniß der Natur der neueren Zeit diesem Wahne ein nicht unbedeutendes Ziel gesetzt. Letztere z. B. lehrt uns, daß es nur Erscheinungen giebt, welche namentlich das Auge so zu täuschen vermögen, daß es an einem gewissen Orte die Gegenwart von Körpern voraussetzt, welche in der That nicht existiren. Diese Erfahrung nun war es, welche die Alten zu ihren Betrügereien besonders zu benutzen verstanden, aus ihr entstand in ältern Zeiten die Kunst, solche Erscheinungen hervorzurufen. Gegenwärtig ist diese Kunst nur noch Gegenstand

der Unterhaltung und wird mit dem Namen „natürliche Magie“ oder „Zauberkunst“ und die mit Hülfe derselben hervorgerufene Erscheinungen „Phantasmagorien“ genannt.

Es eignet sich auch wohl nicht leicht etwas mehr zu einer allgemein interessanten Ergözung und angenehmen Unterhaltung geselliger Zirkel, als Belustigungen aus der natürlichen Magie (der sogenannten Taschenspieler- oder Tafelkunst), wenn sie, dem Geschmacke der Zeit angepaßt, mit Anstand, der erforderlichen Leichtigkeit und mit Gewandtheit ausgeführt werden. Welche Vortheile dem Künstler bei dergleichen Produktionen zu Diensten stehen und wie weit er sich derselben bedienen darf, vor welchen Nachtheilen er sich zu hüten hat, und überhaupt Alles, was von einem Künstler verlangt wird, der vor gebildeten Zuschauern agiren will, soll in Nachstehendem für den vorgesezten Zweck berührt werden.

Vor allen Dingen nehme sich der Tausendkünstler wohlbedächtig vor der marktschreierischen Großsprecherei und prahlenden Lobpreisung der Künste in Acht, um sich nicht auf diese Weise in die Reihe gemeiner Gaukler zu stellen; er sei des bekannten Sprichworts in Ansehung des eigenen Lobes eingedenk und besleifige sich dagegen einer, dem gebildeten Künstler geziemenden, empfehlenden, wohlanständigen, bescheidenen Artigkeit, hiermit verbinde er eine geschmackvolle Zungengeläufigkeit und Medselligkeit, um durch seine mündliche Unterhaltung die Täuschung seiner Kunstübung zu begünstigen, indem er dadurch leicht bewirken kann, die Blicke der Zuschauer von der aufmerksamen Beobachtung seiner Hände hinweg, und ganz unwillkürlich, ohne daß sie sich dessen selbst bewußt werden, mehr auf seine Lippen zu lenken.

In der Wahl seiner Kunststücke vermeide er das allzu Gemeine, Niedrige, Alltägliche und schon oft Gesehene, so wie dasjenige, was die feine Sittlichkeit und das Zartgefühl gebildeter Zuschauer beleidigen könnte, wohin unter anderem das widrige Kopfab schneiden und dergleichen gehört. Er wähle hingegen zu seinen Kunstleistungen solche Stücke, welche sich durch den anziehenden Reiz der Neuheit und des Ungewöhnlichen auszeichnen.

Vorzüglich vermeide er solche Produktionen, welche dem genug bildeten Zuschauer zumuthen könnten, bei denselben wirkliche übernatürliche Zauberkräfte und der gesunden Vernunft widersprechende übernatürliche Einflüsse der Hexerei vorauszusetzen. Er hat wohl zu erwägen, daß die Zeiten vorüber sind, wo der Aberglaube und der Glaube an Hexerei und Zauberei ihr Spiel trieben, er bedenke daher, daß dergleichen Alfanzereien offenbare Versündigung an dem jetzt zu größerer Reife gediehenen menschlichen Verstande und der Aufklärung in neuerer Zeit sind. Wenn auch in räthselhaften

und nicht sogleich sich offenbarenden sehr natürlichen Erscheinungen Ursache und Wirkung nicht zugleich zu bemerken und ihr natürlicher Zusammenhang schwer zu begreifen ist, wodurch eben dergleichen geschickt ausgeführte Kunstleistungen desto mehr an Interesse gewinnen, so muß es dennoch bei aller Räthselhaftigkeit den Zuschauern einleuchtend bleiben, daß darin nur künstlich versteckte Täuschungen und eine erlangte Kunstfertigkeit zu Grunde liegen, und überlasse er daher bei einer nicht verhehlten unschuldigen, neckenden, heitern Schalkheit, die Aufspürung der Lösung der Räthsel seiner belustigenden Kunstleistung den Zuschauern selbst, und freue sich im Stillen des Gelingens seines kurzweiligen Unternehmens. Obgleich der gebildete Zuschauer sehr gut weiß und voraussetzen kann, daß er, in Ansehung des Räthselhaften und unbegreiflich Scheinenden dieser Kunstleistungen, bloße Täuschung zu erwarten habe, so überläßt er sich gleichwohl absichtlich sehr wohlgemuth und gern derselben, je mehr er sich davon angenehme Unterhaltung und interessanten Stoff zum Nachdenken versprechen kann, um mit befreundeten Theilnehmern der Unterhaltung der Zusammenhang derselben zu ergrübeln.

Nur erdreiste sich der Tausendkünstler nicht, solche Zauberkünste zeigen zu wollen, bei welchen eine auffallende Uebertreibung der Sache stattfindet, und wo es auch dem beschränkteren Kopfe und achtloseren Zuschauer einleuchtend sein würde, daß dabei ein plumper Betrug in einer besonderen Verabredung des Taschenspielers mit einem geheimen Gehülfen sich wirksam zeige.

Dieses würde z. B. der Fall sein, wenn der Tausendkünstler eine von den anwesenden Personen auffordern wollte, sich den Namen eines Andern, oder einer beliebigen größeren oder kleineren Zahl, oder eines Kartenblattes aus der deutschen, oder aus der französischen; oder der Tarok-Karte, oder irgend eines anderen Gegenstandes bloß für sich in den Sinn zu nehmen und bloß zu denken, und er ungeachtet des beobachteten stillschweigenden Geheimhaltens das bloß Gedachte gleich namhaft machen wollte. Hier müßte es auch dem beschränktesten Kopfe sogleich klar werden, daß ein verabredetes Einverständnis des vorgeblichen Wissens geheimer Gedanken in einem vertrauten Gehülfen obwalte, welcher die Gefälligkeit für ihn hatte, die von dem Hexenmeister laut erklärte Erkenntniß der ertheilten Antwort des Ersteren, vorgeblich als den wahren bloß gedachten Gedanken zu erklären. Dies müßte sich sogleich unwidersprechlich bestätigen, wenn ein Anderer von der Gesellschaft aus gerechtem Unwillen über einen so groben, alle Delikatesse verletzenden Betrug in den vorgeblichen Kenner bloßer Gedanken dringen sollte, diese seine Wunderkraft an ihm selbst zu

beweisen. Seine Verlegenheit und unausbleibliche Verweigerung der ihm gemachten Aufforderung müßten ihn schlechterdings verathen und den unverschämten plumpen Betrüger sammt seinen eben so verächtlichen Helfershelfern der wohlverdienten allgemeinen Beschämung bloßstellen. Anders würde es sich verhalten, wenn eine dergleichen Aufgabe nach Art der folgenden ersten Belustigung geordnet würde.

Der Beistand sogenannter Steften oder geheimer Gehülfen ist zwar in vielen Fällen für den Taschenspieler sehr ersprießlich, indem dadurch allerdings sehr interessante und überraschende Taschenspielerkünste auszuführen sind; aber hierbei ist eine besonders vorsichtige und kluge Wahl des Steften nothwendig, wenn der Erfolg dem Zwecke entsprechend ausfallen soll.

Die eigentliche Taschenspielerlei, oder die in neuerer Zeit sogenannte Tafelkunst wird überhaupt in verschiedene Hauptklassen abgetheilt, wovon die folgenden: Belustigungen Beispiele liefern, nämlich in solche, welche durch Mitwirkung geheimer Gehülfen oder Steften, und andere, welche ohne fremde Beihülfe von dem Kunstgeber allein ausgeführt werden. Eine dritte Klasse von dergleichen Belustigungen beruht auf besonders dazu eingerichteten Instrumenten und Maschinen. Die Kunstleistungen der natürlichen Magie beruhen hingegen vornehmlich theils auf der Kenntniß und Benutzung gewisser Naturkräfte, theils auf der Bekanntschaft und Anwendung besonderer wissenschaftlicher Gegenstände, wie namentlich der Mechanik, der Optik, der Mathematik, der Arithmetik, der Geometrie u. dergl.

Was nun die erstgenannte Klasse solcher Belustigungen anbelangt, zu deren Ausführung die Mitwirkung eines geheimen Gehülfen oder Steften erforderlich wird, so sind hierbei folgende Maßregeln zu beobachten.

Man wähle zu dergleichen Steften Personen von gewisser Bildung und von Geschmack, welche hinreichende Gewandtheit und Geschicklichkeit besitzen, die mit ihnen getroffene geheime Verabredung, ohne die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf sich zu ziehen, zweckmäßig und mit Leichtigkeit zu befolgen.

Es liegt in der Natur und Beschaffenheit der Sache selbst, und die Erfahrung bestätigt es, daß selbst lebensfrohe Personen gebildeter Stände Vergnügen daran finden, und es ihnen Spaß macht, die Theilnehmer und Gehülfen von dergleichen Belustigungen abzugeben, um Andere leichtfertig und schalkhaft necken zu helfen, so daß sie sich gern zu der erbetenen Beihülfe bereitwillig finden lassen, um das Vergnügen zu haben, Mitwisser der bewunderten Räthsel der Kunstleistung zu sein, über deren Lösung sich die

übrige Gesellschaft den Kopf zerbricht. Dergleichen Personen eignen sich vorzüglich zu geheimen Gehülfen, insofern auf sie am wenigsten der Verdacht ihrer Beihülfe fallen kann.

Der Gehülfe mische sich unbefangen und ohne eine nähere Bekanntschaft mit dem Kunstgeber und seinen Leistungen zu verathen, unter die Gesellschaft und wähle seinen Platz in der Nähe seines Vertrauten, wo er von diesem leicht kann gesehen werden, um die verabredeten Zeichen und geheimen Andeutungen leicht bemerken zu können. Er verrathe sich nicht durch eine auffallende Geschäftigkeit, sondern verweile ruhig und unbefangen an der Seite seiner Nachbarn. In seiner Unterhaltung mit diesen ist es der Klugheit gemäß, weder eine affectirte kalte Gleichgültigkeit gegen die gezeigte Kunstleistung zu äußern, noch auch sich in zu große Lobpreisung und übertriebene Bewunderung der einen oder der anderen Belustigung auszulassen, indem jene wie diese sehr leicht Verdacht gegen ihn und seine als ganz unerklärbar und unbegreiflich gerühmten Zauberkünste erwecken können. Das wirklich Interessante und Bewundernswürdige lobt sich schon durch sich selbst, und bedarf fremder Lobeserhebung und Bewunderung nicht.

In Ansehung der verabredeten Zeichen und Andeutungen ist es erforderlich, daß sie so einfach als möglich bestimmt werden, so daß sie, ohne große Mühe und Anstrengung zu machen, von dem Künstler selbst leicht zu verstehen sind, ohne einiges Auffallen bei den Zuschauern zu erregen.

Im Allgemeinen ist es dem Kunstgeber besonders anzurathen, daß er seine zu produzierenden Kunststücke nicht vorschnell ruhmredig namhaft mache, in der irrigen Meinung, dadurch die bewundernde Aufmerksamkeit der Zuschauer im Voraus darauf zu spannen. Es muß ihm vor allen Dingen daran gelegen sein, seine Zuschauer mit seinen Kunstleistungen angenehm zu überraschen, was nur durch schnelles Eintreten des Unerwarteten erfolgen kann; hingegen würden sie ungemein geschwächt und vermindert werden, wenn er durch vorlaute Geschwägigkeit das Wesentliche der Sache vorher ausplaudern wollte.

Wenn nun irgend einmal in der einen oder der anderen der folgenden Belustigungen der bei aller Vorsicht nicht immer ganz zu vermeidende Fall sich ereignen und unvermuthet ein nicht vor-
auszusehender verdrießlicher Umstand eintreten sollte, wodurch die beabsichtigte Kunstleistung gestört würde, so ist dem Kunstgeber wohlweislich anzurathen, sich dadurch nicht auffallend stören und in Verwirrung bringen zu lassen, sondern diese zu unterdrücken und von sich zu verschweigen. Noch weniger darf ihn ein solcher

Unfall so sehr außer Fassung bringen, daß er sich gezwungen sähe, den Zuschauern mit schüchterner Verlegenheit zu eröffnen, daß er bei dem besten Willen dennoch nicht im Stande sei, zu vollenden, was er sich vorgenommen habe. Ein solches allgemein störendes Bekenntniß würde nur den Unmuth der Zuschauer erregen und sie veranlassen, seinen ferneren Leistungen die gewünschte gespannte Aufmerksamkeit zu versagen. Vielmehr würden sie mit einem unangenehmen Mißtrauen gegen seine Kunstfertigkeit erfüllt werden. Dadurch würde denn auch sehr begreiflich das Interessante seiner Leistungen und das Ergögende derselben ungemein verlieren.

Aus diesem Grunde muß er sich also sehr hüten, die Beschaffenheit seines vorhabenden Kunststückes nicht unflug voreilig auszusprechen, und dadurch die schon erregte Erwartung zu schwächen, sondern er muß auch mit den nöthigen Kunstfertigkeiten vertraut genug sein, um Hülfsmittel zu kennen, wodurch er mit ruhiger Fassung und immer wachsender Geistesgegenwart schnell im Stande sein kann, sein eigentliches Vorhaben, worüber die Zuschauer im Dunkeln erhalten werden, im Einzelnen geschickt genug abzuändern, daß es im Ganzen das erforderliche Interesse desselben nicht verliere, und die Ausführung des Stückes durchaus nicht fehlschlagen kann.

An Stoff zu der erwähnten einleitenden und die jedesmalige Belustigung begleitenden mündlichen Unterhaltung mit den Zuschauern kann es dem gebildeten Künstler nie fehlen, wozu ihn unter anderem die Unterhaltung über die Taschenspielerkunst, ihre Benennung, das Geschichtliche derselben und ihr Unterschied von der natürlichen Magie und dergleichen schon Gelegenheit genug darbietet.

Er kann zunächst die Gesellschaft auf das Geschichtliche dieser Kunst hinleiten und macht sie hierdurch darauf aufmerksam, daß die Benennung Taschenspielerkunst sich auf die Anwendung der sogenannten Gauklertasche gründe, welche aus einer eigenen Tasche oder einer Art von Arbeitsbeutel von beliebigem Stoff besteht, den der Taschenspieler in früherer Zeit vor sich um die Hüften band, und worin er die nöthigen Geräthschaften aufbewahrte, um sie, besonders bei seinen Geschwindstücken, schnell und unbemerkt zum Gebrauche leichter aufzugreifen, so wie auch darin behende verbergen zu können.

Von den ältesten Zeiten an waren die verschiedenen Kunststücke der Taschenspielerkunst (die in neuerer Zeit auch Tafelkunst genannt wird) die beliebtesten, indem dadurch mittelst gewisser gewandter Geschicklichkeiten und Behendigkeit der Hände sehr frappante und äußerst räthselhafte Ueberraschungen bewirkt

wurden. Aus diesem Grunde beruht auf ihnen das Wesentlichste der gesammten Taschenspielerkunst.

Zu dergleichen Kunststücken gehören ungeachtet des jetzt herrschenden veränderten Zeitgeschmacks nach den dahingeschwundenen Jahren alter Zeit noch immer vornehmlich die sehr beliebten Belustigungen des Becher- und Muskatenspiels, mit welchem als der Grundlage der ganzen Taschenspielerkunst, in diesen Blättern auch begonnen worden ist.

In mehr als einer Hinsicht verdient, vornehmlich wegen der dazu unumgänglich nöthigen Voraussetzung besonderer Kunstfertigkeit, die sogenannte Escamotage unsere Beachtung. Diese Benennung schreibt sich daher, weil dazu hauptsächlich die sogenannten Escamoten erforderlich sind. Diese bestehen gemeinlich aus kleinen, aus Korkholz geschnittenen, den Muskatnüssen ähnlichen Kugeln und Bällen, weshalb sie im Becherspiele Muskaten oder Bälle genannt werden.

Dabei ist noch zu bemerken, daß keine der damit ausgeführten Belustigungen, sowie auch kein anderes der folgenden Kunststücke, aus wohlervogenen Ursachen mehr als einmal ausgeführt werden darf. Nicht allein, daß eine dergleichen augenblickliche Wiederholung schon an sich selbst dem Kunststücke den Reiz der Neuheit und das Angenehme der Ueberraschung rauben würde, so kann auch die Wiederholung sehr leicht den einen oder den andern scharf beobachtenden Zuschauer auf die rechte Spur der wahren Beschaffenheit der Kunstleistung und ihres räthselhaften Zusammenhangs hinleiten. Sollte ja irgend einmal dem Besuch um die Wiederholung eines besonders interessanten Stückes nicht füglich auszuweichen sein, so erfordert es wenigstens die Klugheit, diese Wiederholung nicht unmittelbar an die vorige Kunstleistung anzuschließen, sondern erst eine von den andern Belustigungen einzuschalten und sie alsdann in Nebendingen abzuändern, um den Zuschauer in seiner Vermuthung des Zusammenhangs irre zu führen.

Erste Abtheilung.

Tafel- und Taschenspieler-Künste.

(Ohne Apparate.)

1. Das beliebte und sehr interessante Becher- und Muskatenspiel.

Einleitung zu demselben.

Das aus den ältesten Zeiten herkommende und sich bis in die neueste Zeit fortgepflanzte Becher- und Muskatenspiel ist in Ansehung der dabei nöthigen Geschicklichkeit und besondern Gewandtheit, in allen sogenannten Geschwindstücken als die wesentliche Grundlage der ganzen Taschenspielerkunst vorzüglich merkwürdig. Ungeachtet seines hohen Alterthums hat es sich einer ausgezeichneten Vorliebe bis auf unsere neueste Zeit zu erfreuen, wenn es mit Berücksichtigung des verfeinerten Geschmacks geübt wird, was namentlich auch auf die erläuterte Escamotage sich bezieht.

Die Hauptsachen hierbei sind gewöhnlich drei gleichgeformte, mäßig große, etwa fünf Zoll hohe, oben bis gegen vier Zoll weite und unten ungefähr zwei Zoll im Durchmesser haltende, schmal zulaufende blanke Becher, in Form abgekürzter Kegels, in welchen unten an dem vorragenden Theil derselben sich ein nach dem Innern der Becher concaver, etwas vertieft gehöhlter Boden eingelöthet befindet (Fig. 1, a, b, c.)

Die Becher sind von gelbem oder auch von weißem Blech gefertigt, an deren oberem weiten Rande ein einer starken Schnure ähnlicher Wulst, und einen Zoll darüber ein zweiter dergleichen ringsherum gehender Ring nach außen hin getrieben ist, damit die Becher umgekehrt übereinander gestülpt, zwischen den Boden derselben Raum dazu offen lassen, um eine von den dazu gehörigen Muskatenspielen unter den, über den untern Becher zu stülpenden

zweiten Becher einlegen zu können, ohne sich durch ein Schwanken des obern Bechers zu verrathen.

Ferner gehört zu diesen Belustigungen ein ungefähr 10 bis 12 Zoll langes und einen halben Zoll starkes, aus Buchsbaum oder auch aus Ebenholz gedrechseltes, einer dünnen Tabakspfeifenröhre ähnliches Stäbchen, welches an beiden Enden mit einem ungefähr einen Zoll langen Beschlag von Elfenbein verziert ist, und der Jakobsstab oder auch Zauberstab genannt wird, (Fig. 1. f.)

Nebst diesem Jakobsstabe hält der Tausendkünstler noch ein zweites, dem ersten vollkommen gleiches Stäbchen unter seinen Geräthschaften verborgen, das aber nur eine der Länge nach, an beiden Enden offene, durchbohrte Röhre bildet, und zu verschiedenen anderen sehr überraschenden, interessanten Belustigungen der natürlichen Zauberkunst gebraucht wird, von welchen ein Mehreres weiterhin folgt. Hierzu gehört ein von gleichem Holze als der Jakobsstab geschnittenes dünnes rundes Stäbchen, das genau in die Röhre paßt, und auf dessen oberm Ende eine eben solche elfenbeinerne Einfassung, wie auf dem Jakobsstabe, befestigt ist, an welcher sich das Stäbchen, wie der Stempel einer kleinen Handspritze, in die Röhre hineinstoßen und wieder herausziehen läßt. An dem untern Ende der Röhre ist eine ähnliche, aber hohle, zwingenartige Einfassung angefügt, die der Einfassung am untern Ende des erstgenannten Jakobsstabes gleicht. Eben so ist auch die untere Spitze dieses Stempels mit einem ungefähr einen halben Zoll langen, mit dem Stäbchen gleich dünnen, und mit diesem ein Ganzes bildenden elfenbeinernen Aufsatz besetzt, so daß dieser das offene Ende der Röhre genau ausfüllt und durchaus nicht wahrgenommen werden kann, daß dieser zweite Jakobsstab aus zwei Stücken besteht.

Der eine wie der andere von diesen beiden, nach Befinden des auszuführenden Kunststücks mit einander schnell und unbemerkbar zu vertauschenden Jakobs- oder Zauberstäbchen dient hierbei bloß dem Tausendkünstler dazu, nicht nur mit dem vorderen Ende desselben auf die Becher zu klopfen, sondern auch, ihn in der Hand schwingend, das gebietende Commando bei der Ausführung des Stücks zu unterstützen, wird aber noch dazu gebraucht, desto leichter die in der Hand versteckte Muskate unter den darüber gekrümmten Fingern den Augen der Zuschauer zu entziehen.

Nunmehr kommt es nur noch darauf an, die Hände vor den Augen der Zuschauer offen empor gehalten als leer zu zeigen, gleichwohl aber die Muskate darin versteckt zu halten, und dies

geschieht in einer, einige Schritte weiten Entfernung von den Zuschauern auf folgende Art:

Gewöhnlich wird die Muskate zwischen dem Ballen und die flache Hand der linken Hand gepreßt, und ein wenig der Daumen darüber gelegt, während in der andern rechten Hand der Daumen dazu gebraucht wird. Oder die Muskate wird auch zwischen den untern Theil des Zeigefingers und des Mittelfingers, oder auch zwischen den Mittelfinger und den vierten sogenannten Goldfinger gepreßt und dazwischen festgehalten, und zwar so, daß bloß ein kleiner Theil der Muskate zwischen den beiden Fingern schwebt, um sie desto unbemerkbarer verborgen zu halten. Durch Uebung ist sehr bald hierin eine solche Fertigkeit zu gewinnen, daß nicht bloß eine Muskate, sondern auch zwei und drei zugleich zwischen den Fingern verborgen, und bald die flache Hand, bald der Rücken derselben gezeigt werden kann; indem bei der Wendung der Hand behende die Muskate nach der Vorder- und dann nach der Rückseite der Hand gepreßt wird.

Die ganze Kunst bei diesen Manövers besteht also besonders darin, sehr geschickt eine Muskate in der rechten Hand verbergen, und sie eben so geschickt zwischen den ersten Finger derselben Hand zum Vorschein bringen zu können.

I. Erklärung der Redensarten, welche in den nachstehenden Spielen häufig vorkommen.

a) Die Muskate unter den Becher setzen heißt, sie wirklich unter diesen Becher mittels der beiden ersten Finger der rechten oder linken Hand legen.

b) Die Muskate unter den Becher oder in die Hand legen, heißt so viel, als sie verstecken, indem man sich stellt, als lege man sie in die linke Hand, die man hernach selbst öffnet, um so die Zuschauer glaubend zu machen, daß man sie unter diesen Becher oder anderswo hinlege.

c) Die Muskate unter den Becher spazieren lassen, bedeutet diejenige Muskate, welche man zwischen dem Gold- und Mittelfinger versteckt hält, heimlich darunter bringen.

d) Die Muskate zwischen den Becher spazieren lassen, heißt eben so viel, ausgenommen, daß man sie innerhalb zwischen die Boden der beiden Becher bringt.

e) Die Muskate verschwinden machen, welche zwischen zwei Bechern ist, heißt mit großer Behendigkeit und Geschicklichkeit denjenigen Becher, über dessen Boden sie liegt, hin-

wegnehmen, und zugleich den andern Becher, der darüber steht, auf den Tisch herabsetzen, unter welchem dann die Muskatate liegen wird.

f) Die Muskatate nehmen, bedeutet, sie zwischen die beiden Finger der rechten Hand nehmen, und sie vorzeigen, (wie Fig. 4), bevor man sie verbirgt.

g) Die Muskatate unter einem Becher wegnehmen, ist so viel, als sie wirklich mit den Fingern vor den Augen der Zuschauer wegnehmen.

h) Die Muskatate herausziehen, heißt, sich anstellen, als ob man sie aus dem Jakobsstabe, aus dem Becher oder aus einem andern Orte herausbrächte, indem man diejenige, die in der Hand verborgen, gegen die Finger hineinbringt.

i) Die Muskatate durch den Becher hindurch werfen, heißt, sie verbergen, indem man sich anstellt, als ob man sie wüßte.

k) Die Becher aufheben. Dies geschieht auf dreierlei Art, nämlich mit der rechten Hand, wenn man heimlich eine Muskatate hineinbringen will, indem man den Becher wieder an seinen Platz setzt, oder mit dem Jacobsstäbchen, welches man auf den obern Theil der Becher setzt, um sie umzulegen, damit man die Muskatate zeige, die man unter die Becher hat spazieren lassen. Oder auch mit den beiden Fingern der linken Hand, wenn man zeigen will, daß keine Muskataten unter dem fraglichen Becher sind, oder, daß einige darunter spaziert sind.

l) Einen Becher bedecken, heißt, mit der rechten Hand denjenigen Becher nehmen, den man auf den andern setzen will, und zugleich die Muskatate zwischen beide hineinbringen.

m) Einen Becher wieder zudecken, bedeutet, mit der linken Hand den Becher ergreifen, den man darüber setzen will, ohne etwas in denselben hineinzubringen.

II. Das Verschicken der Muskatate in die Hand.

Man nimmt die Muskatate, und nachdem man sie in die rechte Hand gelegt, zwischen die Stelle des Daumens a (Fig. 2) und zwischen die Spitze des Zeigefingers b, so leitet man sie mit dem Daumen; und läßt sie an den Fingern nach c hin fortgehen. Alsdann thut man den Mittelfinger d und den Finger e (Fig. 3) etwas auseinander und schiebt die Muskatate bei c unbemerkt dazwischen. Ihre Leichtigkeit verhindert sie schon daselbst herauszufallen, wenn man sie nur ein wenig zwischen genannten beiden Fingern geflemmt hält. Will man die Muskatate aber wiederum

zum Vorschein bringen, so führt man sie auf gleiche Weise vermittels des Daumens wieder zurück. So oft man sie verschickt oder wieder herbeischafft, muß die innere Handfläche stets gegen die Fläche des Tisches gewendet sein, auf welchem man das Spiel producirt. Wenn man die Muskatte verbirgt, so giebt man vor, daß man sie unter einen Becher oder in die andere Hand gehen lasse, wobei man im ersten Falle mit der Hand eine Bewegung macht, als wolle man sie in den Becher werfen, macht sie aber während dieser Bewegung auf eben beschriebene Weise unsichtbar. Nach dem letzteren Vorgeben verschickt man sie, indem man den Daumen und Zeigefinger der rechten Hand gegen die geöffnete linke Hand nähert und dabei eine kleine Bewegung macht, als lege man die Muskatte aus der rechten Hand in die linke hinein, worauf man täuschungshalber die linke Hand sogleich schließt.

Wenn man sich anstellt, als ob man eine Muskatte unter einen Becher lege, so muß sich dieselbe stets in der linken Hand befinden. Man hebt hierauf den Becher mit der rechten Hand in die Höhe (wie Fig. 5 zeigt), öffnet die linke Hand, setzt ihn in eben demselben Augenblicke auf die Höhlung dieser Hand und läßt ihn endlich an den Fingern hinabgleiten.

Will man eine Muskatte heimlich unter den Becher legen, so muß sie dann zwischen den beiden ersten Fingern der rechten Hand sich befinden. Hierauf hebe man den Becher mit derselben Hand auf, und indem man ihn wieder auf den Tisch hinsetzt, läßt man die Muskatte los, welche der Lage zufolge wie Fig. 6 sich an dem Rande und ein wenig unter dem Becher, den man in die Hand genommen, befinden muß.

Will man aber die Muskatte heimlich zwischen zwei Becher hineinlegen, so muß man sie, während man sie losläßt, gegen den Boden des Bechers, den man hält, gleichsam hinauffsprengen, und letzteren plötzlich auf denjenigen setzen, auf welchen man will, daß er sich befinden soll. Wenn eine Muskatte zwischen zwei Bechern liegt, und man will machen, daß sie verschwinden soll, so muß man mit der rechten Hand die beiden Becher über den Tisch heben. Hierauf nimmt man schnell mit der rechten Hand den untern, unter welchem die Muskatte ist, hinweg, und setzt in demselben Augenblicke mit der linken Hand den andern Becher, unter welchem sie hernach liegt, herab.

Erstes Spiel.

Das Hindurchwerfen des einen Bechers durch den oder die andern.

Diese, an sich zwar sehr einfache, aber dessen ungeachtet angenehme Belustigung, wenn sie nicht zu lange fortgesetzt, sondern nur wenige Male wiederholt wird, dient sehr gut zu einer vorbereitenden Einleitung des folgenden Becher- und Muskatenspiels.

Es werden die sämtlichen drei Becher, a, b und c (Fig 1) neben einander gestellt, wobei noch zu bemerken ist, daß über diesen noch eine dunkelgrüne rauhe Tuchdecke gedeckt ist, damit die Muskatens in den folgenden Spielen nicht auf dem unbedeckten glatten Tische hinwegrollen können.

Unter einer die Aufmerksamkeit des Zuschauers in Beschlag nehmenden, zweckmäßigen, kurzen, mündlichen Unterhaltung des Becherspielers mit den Zuschauern über diese Becher, ergreift er den ersten Becher mit der linken Hand, hält ihn über dem Tische unter den in der rechten Hand haltenden zweiten Becher, und wirft diesen durch den Boden des ersten Bechers, und ebenso wirft er auch den dritten Becher durch den in der Hand festgehaltenen ersten Becher, wobei das Räthelhafte dieses Becherspiels darin besteht, wie es möglich zu machen ist, durch den spitzig zulaufenden Becher und dessen darin fest eingelötheten Boden einen andern gleich großen Becher zu werfen.

Dieses Durcheinanderwerfen der Becher ist jedoch nur scheinbar und geschieht auf folgende täuschende Art. Es wird der erste Becher zwischen dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand an dem obern Rande desselben locker gefaßt und also über den Tisch gehalten, daß er nicht senkrecht, sondern in einer mäßig rückwärts gehenden schrägen Richtung zwischen den Fingern herabhängt. Hierauf wird der zweite Becher mit der rechten Hand auf den vorderen Rand des schräggehaltenen ersten Bechers stark niedergeworfen, so daß jener erste Becher aus der linken Hand hinab auf den Tisch gleiten muß, indem der hineingeworfene zweite Becher behend zwischen den Fingern gefaßt, und wie vorhin schräg gehalten wird, um eben so auch den dritten Becher in den schräg gehaltenen zweiten Becher zu werfen, und diesen auf den Tisch hinabfallen zu lassen, um den dritten Becher in der linken Hand dafür fest zu halten.

Die Geschwindigkeit, womit dies geschieht, verhindert, daß die Zuschauer es gewahr werden, daß keineswegs, wie es den Anschein hat, fortwährend immer nur der erste Becher in der linken Hand behalten und die andern beiden durch diesen nur scheinbar geworfen werden.

Zweites Spiel.

Das Verschicken der Muskaté unter einen Becher.

Das im Becher- und Muskatenspiele sogenannte Verschicken der Muskaté besteht darin, daß eine Muskaté zwischen den Fingerspitzen des Daumens und des Zeigefingers der rechten Hand emporgehalten, den Zuschauern gezeigt und scheinbar in die linke Hand gelegt wird, worauf der leere Becher mit der rechten auf dem Spieltische umgestülpt, alsdann aber die in der Linken eingeschlossene Muskaté scheinbar nach dem umgestülpten Becher geschleudert wird, worauf sich die fortgeschleuderte Muskaté unter dem aufgehobenen Becher zeigen muß.

Hiermit aber verhält es sich folgendermaßen:

Indem die zwischen den Fingerspitzen der rechten Hand gezeigte Muskaté in die linke Hand, jedoch nur zum Schein, gelegt, und diese zugemacht wird, schiebt sie der geübte Becherspieler behend und unentdeckt zwischen den Ballen und den darüber gelegten Daumen der rechten Hand, und zieht sie aus der zugebrückten Linken zurück. Wenn er hierauf mit der rechten den Becher erhebt und ihn auf den Tisch umstülpt, so läßt er die in der rechten Hand versteckt gehaltene Muskaté in diesem Augenblicke geschwind unter den Becher fallen. Unter einer passenden Zauberformel ergreift er sein Jakobsstäbchen mit der rechten Hand, schwingt dasselbe über dem Becher, während er die in der linken Hand vermeintlich befindliche Muskaté nach dem Becher hinschleudert, und die Muskaté wirklich unter dem umgestoßenen Becher verschickt gefunden wird.

Drittes Spiel.

Eine Muskaté unter jeden Becher legen, und sie wieder aus demselben herausbringen.

Wenn die drei Becher und der Jakobsstab *f* auf dem Tische liegen, wie in Fig. 1 zu sehen, und die vorigen beiden Spiele gleichsam als Vorspiele producirt werden, beginnt man dieses dritte Spiel mit einer lustigen Rede über den Ursprung des Jakobsstabes und der Becher; denn bei dieser Belustigung ist es gut, viel zu reden, um die bisweilen gar zu aufmerksamen Augen der Zuschauer abzulenken.

Man kann zu diesem Endzwecke ohngefähr wie folgt, schwadroniren: Es giebt viel Personen, welche sich damit abgeben, das Becherspiel zu produciren, ohne etwas Tüchtiges davon zu

verstehen. Ich selbst, obgleich ich mich unterstehe, Ihnen dieses interessante Spiel zeigen zu wollen, weiß nur wenig davon. Ich schäme mich nicht, Ihnen offen zu gestehen, daß ich vor einiger Zeit noch sehr ungeschickt darin war, indem ich sogar auf die Idee kam, mit gläsernen Bechern vor einer zahlreichen Gesellschaft zu spielen. Sie können leicht denken, daß ich wenig Ruhm dabei erntete. Gegenwärtig bediene ich mich dieser Art nur dann, wenn ich Blinde vor mir habe. Eben so wenig spiele ich auch mit Schalen von Porzellan, aus Sorge, ich möchte, wenn ich mich stellte als ob ich die Henkel daran zerbrechen wollte, sie im Ernste zerbrechen. Sehen Sie hier die Becher, deren ich mich bediene; sie sind aus Metallen zusammengesetzt, welche die Alchymisten dem Jupiter und Mars zuschreiben, oder, um mich menschlicher und verständiger auszudrücken, sie sind von gelbem Messingblech. Sehen sie einmal und untersuchen Sie diese Becher (man zeigt sie bei diesen Worten der Gesellschaft, und setzt sie dann wieder auf den Tisch); meine ganze Wissenschaft, und hierin ist sie vortrefflich, besteht darin, daß ich Ihre Augen bezaubern, und die Muskaten unter die Becher bringen kann, ohne daß Sie es gewahr werden. Ich erinnere Sie also genau auf meine Worte Acht zu haben.

Sehen Sie ferner hier den kleinen Jakobstab (man zeigt denselben mit der linken Hand), das ist das Magazin, aus welchem ich alle meine Muskaten hernehme (man nimmt bei diesen Worte eine Muskate aus der Tasche, die man unbemerkt zwischen den Fingern verbirgt.) Es ist — fährt man fort — kein solches Magazin in ganz Amsterdam zu finden, das eben so gut mit Muskaten versehen wäre, als dieses Stäbchen, denn je mehr man heraus nimmt, desto mehr bleiben noch darin. Ich ziehe also die Muskate (stehe Nr. I. h) heraus (man zeigt sie, und setzt sie dann nach Nr. I. a, auf den Tisch), sehen Sie, daß nichts unter diesen Bechern ist (man zeigt hierbei seine offenen Hände), ich nehme (Nr. I. f) diese Muskate, ich lege sie, (Nr. I. b) unter diesen ersten Becher. Indem man sich nach links wendet, fährt man fort: ich ziehe (Nr. I. b) eine andere Muskate aus meinem kleinen Stabe, und lege sie unter den zweiten Becher. Ich muß hierbei erinnern, daß der größte Theil derer, welche das Becherspiel produciren, sich nur stellen, als ob sie die Muskaten darunter legten; allein was mich betrifft, ich hintergehe Sie nicht, sondern lege die Muskate wirklich unter diesen Becher (bei diesen Wort hebt man den Becher b auf, nimmt die Muskate, welche man darunter gelegt, in die Finger der rechten Hand, (wie 4 zu sehen und zeigt sie), ich lege sie wieder (Nr. I. b) unter diesen zweiten Becher;

ich ziehe (Nr. I. b) diese dritte Muskaté heraus, und lege sie (Nr. I. b) gleichfalls unter diesen letzten Becher. Sie werden sagen, hierin besteht nichts Ungewöhnliches, und Sie würden es ebenso machen können. Ich gebe es Ihnen gern zu, aber die Schwierigkeit besteht darin, daß man die unter die Becher gelegten Muskatén wieder hervorbringt (man schlägt bei diesen Worten mit dem Jakobsstäbchen auf den ersten Becher a); ich ziehe (nach Nr. I. h) die erste Muskaté heraus (man zeigt sie); ich lege sie (Nr. I. b) in meine Hand und schicke sie nach Constantinopel. — (Man öffnet hierbei die linke Hand). Ich ziehe diese Muskaté heraus (Nr. I. h); man klopft dabei mit dem Stäbchen an den zweiten Becher (b); ich lege sie (Nr. I. b) in meine Hand und schicke sie dem Großmogul (man öffnet hierbei die linke Hand); ich ziehe (Nr. I. h) endlich die letzte Muskaté heraus, und setze sie (Nr. I. a) auf den Tisch. Sehen Sie nun, daß nichts mehr unter diesen Bechern ist (bei welchen Worten man die Becher umwirft).

Viertes Spiel.

Wanderung einer Muskaté durch die Becher.

Ich setze die Becher wieder an ihren vorigen Platz (Nr. I. g), nehme die Muskaté, und lege sie (Nr. I. b) unter diesen ersten Becher; ich nehme sie wieder weg (Nr. I. h); sehen Sie, daß sie nicht mehr da ist. Man hebt (nach Nr. I. k) den Becher mit der linken Hand auf. Ich lege sie (Nr. I. b) unter diesen andern Becher, ich nehme sie wieder (Nr. I. h) unter demselben weg (man hebt dabei nach Nr. I. k, den Becher auf); ich lege sie (Nr. I. c) unter diesen letzten Becher, und nehme sie auch (nach Nr. I. h) unter demselben wieder hinweg (man hebt den Becher dabei mit der linken Hand auf, und legt die Muskaté auf den Tisch hin).

Fünftes Spiel.

Mit drei Muskatén, die man unter dem Becher heimlich gelassen hat und mit drei andern, die auf dem Tische liegen.

Die drei Muskatén besonders durch jeden Becher passiren zu lassen.

Man legt auf jeden Becher eine von den drei auf dem Tisch befindlichen Muskatén. Ich nehme diese hier (die auf dem Be-

cher c liegt) und werfe sie (Nr. I k) durch eben diesen Becher; sehen Sie, hier ist sie (man hebt bei diesen Worten [nach I. k] den betreffenden Becher auf, nimmt die Muskatate unter demselben hinweg [Nr. I. g], indem man zeigt, daß sie wirklich durch diesen Becher hindurch geworfen ist, und bringt sodann diejenige Muskatate hinein, die man in der Hand hat, worauf man diese Muskatate auf denselben Becher legt). Ich nehme nun diese da (die auf dem Becher b liegt), und werfe sie (Nr. I. l) durch diesen Becher (man zeigt, daß sie durchgegangen ist, nimmt sie hinweg [Nr. I. g] und bringt unter diesen Becher die Muskatate auf den Becher). Jetzt nehme ich diese letzte (die auf dem Becher a liegt) und werfe sie durch den dritten Becher a; sehen Sie, sie ist schon hindurch. (Man hebt bei diesen Worten den Becher a auf, nimmt die unter demselben befindliche Muskatate vor, zeigt sie, bringt aber für dieselbe diejenige hinein, die man in der Hand hat, und setzt dann diese erste oben auf den Becher a, so daß nun keine mehr in der Hand bleibt.) Sehen Sie, daß ich nur diese drei Muskataten habe? (man zeigt dabei dieselben in der Hand vor.)

Sechstes Spiel.

Eine Muskatate durch den Tisch und durch den Becher hindurch
passiren zu lassen.

Sie haben sich ohne Zweifel verwundert, daß ich soeben drei Muskataten besonders durch jeden Becher passiren ließ: allein Sie brauchen sich gar nicht darüber zu wundern, denn ich besitze noch viel größere Geheimnisse. Ich will Ihnen z. B. einen Glockenthurm aus einem Dorfe in ein anderes Dorf versetzen; ich habe sympathetische Röhren, mittels welcher man sich in einer Entfernung von 2000 Meilen mit einander unterreden kann. Ich werde Ihnen alle Dinge zeigen, sobald meine Maschinen u. zu ihrer gänzlichen Vollkommenheit werden gebracht sein, was freilich nicht vor 50—60 Jahren der Fall sein wird. Bis ich Sie aber mit allen diesen Wunderdingen in Erstaunen setze, will ich fortfahren, Sie wenigstens zu unterhalten. Ich lege (Nr. I. b) diese Muskatate unter den Becher a, nehme sie wieder heraus (Nr. I. h) (man zeigt sie bei diesen Worten, und thut als ob man sie in die Finger der linken Hand legte), und bedecke (Nr. I. i) diesen Becher mit den beiden andern Bechern b c, während dem bringt man unbenutzt die Muskatate zwischen die beiden Becher, indem man sich immer der rechten Hand bedient, und stellt sich, als ob man sie noch in der linken Hand hätte) und lasse nun eben diese Muskatate

durch den Tisch und die drei Becher hindurchgehen (man thut zu dieser Absicht die linke Hand unter den Tisch). Sehen Sie, sie ist schon hindurch (zu welchem Ende man den ersten Becher aufhebt.)

Siebentes Spiel.

Mit zwei Muskaten, einer dritten, die man vorzeigt, und mit einer vierten, die man heimlich in der Hand verborgen hält.

Die Muskaten unter einen Becher zu bringen.

Dies Alles ist nur eine Kleinigkeit: ich will Ihnen jetzt aber etwas Künstlicheres mit drei Muskaten zeigen, (man nimmt hierbei eine dritte Muskate aus der Tasche heraus, setzt sie auf den Tisch und verbirgt noch eine vierte Muskate unbemerkt in der Hand); sehen Sie, fährt man fort — daß unter keinem einzigen Becher etwas ist (man hebt dabei die Becher auf und bringt unbemerkt die Muskate unter den Becher c). Ich nehme, wie Sie sehen, die erste Muskate und werfe sie (Nr. I. i) durch den Becher c; sehen Sie, daß solche durchgegangen. (Man hebt [nach Nr. I. k] den in Rede stehenden Becher mit der linken Hand auf). Ich nehme diese zweite Muskate, und werfe sie (Nr. I. i) durch eben diesen Becher hindurch; sie ist schon durchpassirt (man hebt deshalb [nach Nr. I. k] noch einmal den vorigen Becher auf. Ich nehme nun die dritte Muskate und lasse sie gleichfalls durchgehen (man hebt den Becher auf und zeigt, daß nun alle 3 Muskaten darunter liegen).

Achtes Spiel.

Mit den drei Muskaten unter einem Becher, und mit denjenigen, die man unbemerkt in der Hand verborgen hält.

Zwei Muskaten aus einem Becher unter den andern, nach dem Be-
lieben einer Person kommen zu lassen, ohne einen von den Bechern
anzurühren.

Sehen Sie noch ein anderes Kunststück, welches ich selbst noch nicht habe begreifen können, und welches Sie gewiß, in Verwunderung setzen wird (man hebt nun den Becher c auf, und nimmt die drei darunter befindlichen Muskaten hervor, setzt davon auf jeden Becher eine, und indem man den Becher c aufhebt, bringt man die vierte Muskate, die man bis jetzt in der Hand

verborgen hielt, darunter). Ich nehme die Muskat, diejenige nämlich, welche auf dem Becher b liegt, und lege sie (Nr. I. b) unter eben diesen Becher; dann nehme ich diese (von dem Becher a) und setze sie (Nr. I. a) unter eben diesen Becher (man setzt auch diejenige darunter, die man in der Hand verborgen hielt). Ich nehme diese letzte und schicke sie (Nr. I. i) durch den dritten Becher c) und um Ihnen zu zeigen, daß ich Sie nicht betrüge, so sehen Sie, daß die Muskat schon durchpaßirt ist, (man hebt dabei (nach Nr. I. k) den Becher c auf, und bringt die Muskat darunter, die man noch in der Hand hat und bis jetzt versteckt hielt). Merken Sie wohl, daß jetzt wirklich eine Muskat unter jedem Becher ist; unter welchen von diesen beiden Bechern a und c soll nun diejenige, die sich eben unter dem mittelsten Becher befindet, kommen? (Man hebt dann den gewählten Becher, z. B. den Becher c auf, und zeigt, daß sich zwei Muskat unter demselben befinden). Ich nehme diese zwei Muskat wieder; sehen Sie, daß nun keine Muskat mehr unter dem Becher b ist (man bringt bei dieser Gelegenheit die Muskat, die man erst weggenommen hat, darunter, und zeigt, daß man keine Muskat in der Hand hat). Ich befehle der einen von den beiden, die unter dem Becher c sind, zu derjenigen zu kommen, die unter dem Becher a ist; sehen Sie, daß sie bereits durchpaßirt ist (man hebt den Becher c auf, um zu zeigen, daß nur eine einzige Muskat darunter ist, und legt dieselbe wieder auf eben diesen Becher; den Becher b aber, unter welchem eine Muskat zurückbleibt, hebt man nicht auf).

Neuntes Spiel.

Mit den drei Muskat, die man auf den Becher gesetzt hat, und mit derjenigen, welche unter dem mittelsten Becher versteckt geblieben ist.

Unter einen Becher die Muskat zu bringen, welche unter die andern Becher gelegt waren.

Ich nehme die Muskat (die auf dem Becher c liegt) und lege sie (nach Nr. I. b) unter eben diesen Becher; ich befehle ihr, unter den mittelsten Becher zu gehen: sehen Sie, sie ist schon da (während man diesen Becher aufhebt, bringt man heimlich die Muskat dahin, welche man zuerst verborgen hatte) ich nehme diese hier (eine von den beiden Muskat, die auf dem Becher a liegen); ich lege sie (Nr. I. b) unter den Becher c und befehle ihr, unter den Becher b zu gehen; sie ist bereits darunter paßirt

(indem man diesen Becher aufhebt, bringt man eine dritte Muskatate unter denselben). Ich nehme nun die dritte Muskatate; ich lege sie (Nr. I. b) unter den Becher c und befehle ihr, unter den Becher b auf dem Tische vor den Augen der Anwesenden zu gehen (man nimmt das Jakobstäbchen in die linke Hand, als ob man mit demselben den Weg anzeigen wollte, den sie zwischen den beiden Bechern macht); Sie sehen sie (die Muskatate) also nicht? Hier ist sie ja (man zieht sie nach Nr. I. h aus dem Ende des Stäbchens heraus, welches [Ende] den Weg derselben anzuzeigen schien). Macht fort, geht geschwinde! (Man wirft sie nach i Nr. I. durch den Boden h hindurch, zeigt, daß sie nun alle drei darunter sind, und daß unter diesen andern Bechern sich nichts befindet, und setzt darauf die drei Muskataten auf den Tisch, und behält die vierte auf die bewußte Weise in der Hand verborgen).

Zehntes Spiel.

Das plötzliche Verschwinden der Muskataten.

Während seines gesprächigen Schwagens mit den Zuschauern über die außerordentliche Anhänglichkeit der Muskataten an einander, hat der Kunstgeber die Becher offen neben einander neben die drei Muskataten gestellt. Nach einem kurzen Zwischenraume, den er jedoch, wie die Folge lehrt, insgeheim sehr gut zu benutzen weiß, — kehrt er einen Becher nach dem andern um und legt die drei Muskataten wiederum, wie vorher auf den zweiten Becher, über den untern ersten gestülpten Becher und die darauf liegenden Muskataten. Hierauf ergreift er seinen Zauberstab und schwingt diesen gebietend über den Bechern, und hebt sodann rasch dieselben von einander an, und siehe da! Die Muskataten sind plötzlich verschwunden, und weder unter dem obersten noch mittelsten, noch auch untersten Becher zu erblicken.

Dieses plötzliche Verschwinden der Muskataten erfolgt auf folgende Art:

Der Kunstgeber hat unter seinen Geräthschaften ein aus Korkholz, dem Spunde eines Bierfasses ähnliches, dreiviertel Zoll starkes Stückchen in Form eines verkürzten abgestumpften Kegels, welches aber im Durchmesser nur so lang ist, daß es genau in den untern Raum des unten verjüngt zulaufenden Bechers einpaßt, und darin in dem Boden desselben fest hängen bleibt, indem es stark eingedrückt wird. In die untere kreisförmige Fläche dieses Korkes sind zehn bis zwölf starke, unten spitzig geschliffene

Nadeln fest eingeschlagen, die jedoch nur so lang sind, daß ihre Spitzen zu den auf einen Becher gelegten Korkballen oder Muskaten hinabreichen und sie anspießen, wenn dieser Nadelkorb in den andern Becher gedrückt und dieser umgestülpt über den vorigen ersten Becher stark niedergestürzt wird.

Dieses mit Nadeln besetzte Stückchen Kork hat der Kunstgeber schon früher in dem über den Schooß gebreiteten Tuche verborgen gehalten; jetzt faßt er es behende in die linke Hand, aus welcher er es hinter den umgeworfenen Bechern schnell in der rechten Hand verbirgt und unbemerkbar schnell dasselbe in den Becher schiebt, indem er ihn auf den andern untern Becher stark niederstürzt. Wenn er alsdann die übereinander gestülpten Becher mit der rechten Hand schnell von einander hebt und von beiden Seiten der schwache Blechbecher zwischen dem Daumen und dem Zeigefinger stark angedrückt wird, das Korkstück mit den angespießten Muskaten faßt, so kann er diesen Becher unbeforgt schnell abheben und auf den Tisch stellen, ohne daß die Muskaten oder das Korkstück herausfallen und die Sache dadurch verrathen werden kann.

Mittlerweile hat der Kunstgeber die Becher mit ruhiger Unbefangenheit übereinander gestülpt und auf die Seite geschoben, um ohne langes Zaudern zu der, mit der vorigen in Verbindung stehenden folgenden Belustigung überzugehen.

2. Das wandernde Geldstück.

Zu dieser Belustigung werden zwei verschiedene, aber an Größe und Stärke einander ähnliche Geldstücke, wie z. B. ein Viergroschenstück und ein Kupferdreier, oder eine andere gleich große Kupfermünze, auf einem Präsentirteller den Zuschauern zur Betrachtung gereicht. Hierauf übergiebt der Kunstgeber das Silberstück einem der Zuschauer und läßt es ihn fest in der festgeschlossenen Hand halten, indem er zugleich eine Serviette über die Hand deckt. Eben so drückt er auch einem zweiten Zuschauer die Kupfermünze in die zugemachte Hand und überdeckt sie ebenfalls mit einer Serviette.

Nunmehr schwingt er unter einigen ausgesprochenen Zauberworten den Jakobsstab, zieht ihn über die Hände der beiden Personen hinweg, und ersucht sie, die Hände zu öffnen, wo man die Silbermünze aus der Hand des ersten Zuschauers hinweg gewandert und dafür die Kupfermünze, diese aber anstatt des vorigen Silberstücks in der Hand des andern Zuschauers erblickt.

Dieses beruht bloß auf dem schnellen Umtauschen der beiden Geldstücke. Der Kunstgeber hat nämlich eine zweite gleiche Kupfermünze, wie die präsentirte, unter den Fingern der rechten Hand verborgen, indem er mit der linken Hand die beiden Geldstücke präsentirt. In dem Augenblicke, in welchem er das Silberstück von dem Teller aufhebt, und es der ersten Person in die Hand zu drücken scheint, schiebt er dieses schnell in die Hand zurück, indem er an dessen Stelle die Kupfermünze dieser Person in die Hand drückt und die Serviette darüber breitet. So begiebt er sich hierauf zu der zweiten Person, nimmt das noch auf dem Präsentirteller liegende Kupferstück hinweg, schiebt es schnell unter die Finger, und drückt ihm anstatt dieser Kupfermünze das in der Hand versteckte Silberstück in die Hand und breitet die Serviette darüber.

3. Escamotage eines eingeseigelten Geldstücks.

Das vorige Silberstück wird in ein kleines Quartblatt Briefpapier, in gewöhnlicher Form eines Briefcouverts, eingeschlagen und versiegelt und den Zuschauern zur genauen Beschauung präsentirt. Hierauf legt es der Escamoteur auf den Spieltisch, schwingt seinen Jakobsstab unter der gewöhnlichen Zauberformel, ohne das Couvert zu berühren, und ersucht einen von den Zuschauern, das Couvert vom Tische zu nehmen und es zu erbrechen, wo jetzt zum Erstaunen der Gesellschaft das Couvert leer gefunden wird und das Geldstück daraus verschwunden ist. Der Künstler selbst giebt kopfschüttelnd sein Befremden darüber zu erkennen, und scheint darüber verlegen nachzudenken, wie er das verschwundene Geldstück wiederfinden könne, indem er nach der Ferne hinlauscht. Jetzt erhebt er sich entschlossen rasch von seinem Plage, und geht zu dem Nebentische, nimmt das dorthin gewanderte Geldstück vom Tische hinweg und präsentirt es der Gesellschaft.

Die Belustigung ruht ebenfalls auf Täuschung der Escamotage. Der Künstler hat nämlich schon früher sich darauf vorbereitet, und ein von gleichem Papier geschnittenes, kleines aber leeres Couvert unter seinen Geräthschaften verborgen, und dieses mit demselben Pestschafte, womit jenes zweite Couvert versiegelt wird, zugesegelt. Da dieses Couvert nur ganz klein ist, so läßt es sich sehr leicht in der Hand verbergen, wenn Papier, Siegellack und Pestschafte nebst dem angezündeten Lichte von dem Nebentische herbeigebracht werden.

Nachdem das eingeseigelte Geldstück den Zuschauern zur Brü-

fung vorgezeigt worden ist, ob sich dasselbe Geldstück auch wirklich in dem Couvert befinde, und der Künstler hinter den Spieltisch zurückkehrt, vertauscht er beide Couverts gegen einander und legt das leere Couvert auf den Tisch, indem er das andere mit dem Geldstücke unter dem Jakobsstabe in der Hand verbirgt. Wenn er nachher den Rücken wendet und an den Nebentisch tritt, kann er sehr leicht, ohne es gewahr werden zu lassen, das Couvert schnell aufreißen und das eingeseigelte Geld scheinbar vom Tisch nehmen und den Zuschauern überliefern.

4. Wiederergänzung eines verbrannten Fadens.

Zu dieser Belustigung bedient sich der Künstler eines dem äußern Anscheine nach gewöhnlichen starken grauen Zwirnfadens von mäßiger Länge, der aber seiner Angabe gemäß von einer ganz besonderen Gattung des unter dem Namen Asbestus ligneus bereiteten Amiants gesponnen wird, aus welchem schon vor alter Zeit Stoffe gewebt wurden, die, wenn sie schmutzig geworden waren, nicht gewaschen zu werden brauchten, sondern dafür rein ausgebrannt wurden. An diesen, an den beiden untern Enden zusammengeknüpften Faden reißt er einen gewöhnlichen Vorhangsring; hängt ersteren über eine Stricknadel und zündet ihn über einem brennenden Lichte an. Der Faden lodert auf und der Ring bleibt unverfehrt daran hängen. Er reißt ihn hierauf zwischen den Händen zu Staub und zieht den Faden unverfehrt wieder hervor.

Hiermit verhält es sich folgendermaßen:

Der Faden ist nichts anderes, als ein gewöhnlicher starker Zwirnfaden, der aber einige Stunden lang im Wasser, was mit gewöhnlichem Küchensalz war gesättigt worden, gelegen hat, und alsdann in freier Luft war getrocknet worden. Hierdurch wird der Faden so stark von dem Salzwasser durchdrungen, daß er angebrannt zwar verkohlt, aber dennoch der daran gereichte Ring hängen bleibt. Wird nun aber der Faden zwischen den Händen gerieben, so zerstiebt er in Asche und der Ring bleibt zurück.

Nun hält der Künstler einen andern gewöhnlichen Zwirnfaden zusammengerollt zwischen den Fingern, und zwar zwischen der Haut des Daumens und Zeigefingers der linken Hand versteckt, bereit, den er während des Zerreibens des vorigen Fadens in die Hand fallen läßt und ihn unbemerkt hervorzieht.

5. Ein Geldstück aus der einen Hand in die andere zu zaubern.

Hierzu sind zwei völlig gleiche Geldstücke erforderlich, wozu sich am besten preussische Silber Groschen eignen. Von diesen beiden Geldstücken wird nur das eine vorgezeigt und auf den Tisch gelegt, das andere aber hat man unbemerkt an dem Nagel des Mittelfingers der linken Hand mit ein wenig Baumwachs (oder Terpentinswachs) angeklebt, so daß das Geldstück nicht gesehen wird, wenn die offen gehaltene innere Hand den Zuschauern gezeigt, die Rückseite ihnen aber stets entzogen bleibt. Ebenso hat man auch am Nagel des Mittelfingers der rechten Hand ein wenig Baumwachs befestigt.

Man lege jetzt das eine auf dem Tische liegende Geldstück vor den Augen der Zuschauer in die offene Fläche der rechten Hand in die Nähe des Daumen-Ballens, spreizt beide Arme nach beiden Seiten auseinander, damit die Zuschauer bemerken können, daß sich in der ausgestreckten linken Hand nichts befinde, und nur auf der rechten (Hand) allein das Geldstück liege. Beide Hände werden hierauf zugemacht, und indem dies geschieht, fragt man die Zuschauer, ob das Geldstück völlig verschwinden, oder aber in die linke Hand wandern solle. Wird nun das Verschwinden des Geldstückes verlangt, so drückt man nur das Geldstück unbemerkt in der rechten Hand an den mit Baum- oder Terpentinswachs bestrichenen Nagel des Mittelfingers dieser Hand, öffnet hierauf beide Hände schnell und läßt so die Verschwindung des fraglichen Geldstückes erkennen. Wird aber verlangt, daß das Geld in die linke Hand wandern soll, so streift man heimlich das am Nagel des Mittelfingers dieser Hand klebende Geldstück ab, zu gleicher Zeit aber drückt man das in der rechten Hand befindliche Geldstück an den Nagel des Mittelfingers an, öffnet jetzt beide Hände und zeigt das aus der rechten Hand in die linke gewanderte Geldstück in der letzteren vor. Auf diese Weise ist man nun im Stande, das Geldstück nach Verlangen entweder wieder aus der linken Hand verschwinden oder auch in die rechte Hand wandern zu lassen, was die Zuschauer nicht wenig vergnügt.

6. Zwei Schellen aus einer Hand unbemerkt in die andere zu bringen.

Hierzu sind drei kleine Schellen erforderlich, wovon man eine in dem linken Ärmel verborgen hat; von den andern beiden

nimmt man in jede Hand eine. Man hält dann die Hände unterwärts, und bringt unbemerkt während dem die Schelle aus der linken Hand in die rechte. Ist dies geschehen, so streckt man beide Hände aus, und läßt sie von zwei Personen halten. Damit aber die Täuschung nicht bemerkt werde, so schüttelt man beide Hände und fragt die Zuschauer, ob sie auch beide Schellen hören? Sie werden mit „ja“ antworten, weil sie glauben, der Laut der Schelle im linken Aermel käme aus der linken Hand, in welcher sie die Schelle vermuthen. Hierauf öffnet man beide Hände, so wird zum allgemeinen Erstaunen die linke Hand leer sein, und beide Schellen in der rechten sich befinden.

7. Das zerschnittene und wieder ganz gezauberte Band.

Kunststück.

Man läßt ein Band von einem Andern in der Mitte durchschneiden und zaubert vor den Augen der Anwesenden dasselbe wieder in den vorigen Stand.

Ausführung.

Um dies auszuführen, nimmt man ein ungefähr $1\frac{1}{2}$ Elle langes Band in beide Hände und legt dieses so auf den Tisch, daß das Ende in der rechten Hand von rechts nach links, nach der Mitte über das Band zu liegen kommt, und verfährt entgegengesetzt mit dem Ende in der linken Hand. Ist das Band so gelegt, so ergreift man dasselbe mit dem Daumen, Zeige- und Mittelfinger jeder Hand, und hebt es vom Tische auf und hält den Gold- und Kleinfinger leicht gebogen in die hohle Hand, so daß das Band nur allein mit ersteren gehalten wird. Hat man das Band auf diese Weise ergriffen, so bittet man einen Andern mit dem dazu bereit liegenden Messer das Band in der Mitte zu durchschneiden. Während dieser nun nach dem Messer greift, macht man schnell und unbemerkt folgende Schlinge: man legt nämlich den Theil des Bandes, welcher die Mitte bildet, über das Ende, so wie über den Mittel-, Gold- und Kleinfinger der linken Hand und hält dieses Ende mit den drei genannten Fingern fest; dann ergreift man schnell mit dem Mittelfinger der rechten Hand den untern Theil, zieht diesen in die rechte Hand hinüber und giebt hierauf dem Ganzen die ungefähr vorige Gestalt. Diese hierdurch entstandene Schlinge wird mit dem Daumen und Zeigefinger der linken Hand verborgen gehalten, das andere Ende mit dem Daumen und Zeigefinger der rechten. Ist Vor-

stehendes mit der nöthigen Fingerfestigkeit vollführt, so läßt man das Band in der Mitte durchschneiden. Das hierdurch entstandene halbe Ende in der linken Hand legt man an das Ende und läßt dann die beiden untern Enden der rechten Hand fassen, wodurch das ganze das Ansehen erhält, als lägen zwei Bänder neben einander in der linken Hand. Hiernach knüpft man die beiden Enden über das Band zusammen, wodurch ein beweglicher Knoten gesehen wird, weil sie der Meinung sind, daß beide zerschnittene Enden zusammengeknüpft sind. Jetzt nimmt man das Band, hält das eine Ende an die Tischcke, streckt dann das andere aus und läßt einem der Anwesenden sich die Länge des Bandes, — zum späteren Beweise, daß das Band durch die Wiederherstellung nichts von seiner Länge verloren habe, — genau merken. Die Wiederherstellung des Bandes läßt sich nun auf zwei verschiedene Arten leicht bewerkstelligen.

Erste Art.

Nachdem das Band gemessen, ergreift man dasselbe bei dem Knoten mit der rechten Hand und bildet hinter demselben eine einfach zusammengelegte Schleife, welche man zwischen die Zähne nimmt, letztere einige Augenblicke kaut, während man den Knoten von dem Bande unbemerkt herabstreift und dann das Band als wieder hergestellt den Anwesenden zur Ansicht überreicht. Den herabgestreiften Knoten sucht man dann rasch zu verbergen, jedoch nicht fortzuwerfen, weil durch Auffinden desselben leicht das Geheimniß verathen werden könnte.

Zweite Art.

Hält man das Klauen des Bandes für unanständig, so wickelt man dasselbe über zwei Finger der linken Hand, wobei man mit der rechten Hand den Knoten unbemerkt herabstreift; legt dann das zusammengewickelte Band auf einen Teller, begießt es mit ein paar Tropfen, in einem Fläschchen bereit gehaltenen Wasser (Zauberwasser), hält dann den Teller einige Augenblicke über ein Licht und überreicht sodann denselben einer Dame, damit dieselbe die Haltbarkeit des hergestellten Bandes prüfe, hierauf nißt man das Band von der Tischcke bis an den bezeichneten Punkt, wo dann gewiß an der Länge nichts fehlen wird und man so den Beweis liefert, daß das Band nur durch die Macht der Magie wieder in seinen vorigen Zustand gebracht oder gezaubert ist.

8. Feuer aus dem Munde zu sprühen.

Dieses Kunststück gewährt vorzüglich im Dunkeln einen ganz eigenen Anblick und besteht darin, daß man ein Stückchen glimmenden Feuerschwamm oder etwas glimmenden Zunder in ein wenig Berg oder Flachs einwickelt, daraus einen verhältnismäßigen Knäuel macht, und diesen in einem finstern Zimmer in den Mund steckt, oder aber die auf dem Tische brennenden Lichter auslöscht oder sie in ein anderes Zimmer einstweilen stellt.

Wenn man nun durch Hauchen den Athem von sich bläst, so wird dadurch das Feuer des glimmenden Zunders in dem Innern des Knäuels dem Berge oder Flachse mitgetheilt, welches sich sehr bald entzündet. Hierbei lösen sich die brennenden Theile von den übrigen Theilen des Berges oder Flachses ab, und fahren, wegen ihrer Leichtigkeit, bei dem Ausstoßen des Athems aus dem Munde heraus. Auf diese Art kann dieses, durch wiederholtes Hauchen bewirkte Feuerauspeien ohne den geringsten Schaden und Selbstverletzung fortgesetzt werden, wenn man es nur vermeidet, den Athem hinterwärts zu ziehen und so den Rauch zu verschlucken. Je mehr man abwechselnd Berg in den Mund steckt, desto länger kann man Feuer speien, bis man endlich das Ganze aus dem Munde hinwegwirft und die Lichter wieder anzünden oder hervorbringen läßt.

9. Ein Stück aus einem Tuche schneiden zu lassen und dennoch dasselbe unbeschädigt zurück zu geben.

Man nimmt ein Taschentuch, von dem man ein ähnliches ungefähr handgroßes viereckiges Stück besitzt, erfaßt letzteres heimlich mit der rechten Hand in der Mitte, so daß die vier Zipfel herunter hängen, streift es auf diese Weise zusammen und hält es bis zum Gebrauch verborgen. Will man dann das Kunststück ausführen, so nimmt man unbemerkt dies Stückchen in die linke Hand und verbirgt es hier unter dem Gold- und Kleinfinger; sodann ergreift man das Tuch mit der rechten und linken Hand an zwei Zipfeln, schlenkert es aus und breitet dann dasselbe über die linke etwas hohl gehaltene Hand, so daß letztere gerade unter die Mitte des Tuches gehalten wird. Hierauf nimmt man den Zeigefinger der rechten Hand und drückt mit diesem die Mitte des Tuches ungefähr einen Finger tief in die hohle linke, wonach man mit ersterer unter das Tuch greift, da das verborgene Stückchen etwas hinaufzieht, so, als wäre dieses der vorher her-

vorragende Theil, und verbirgt statt dessen den niedergedrückten Theil in dieser. Alsdann ergreift man den herausgezogenen Theil an der Spitze mit der rechten Hand, indem man das Tuch wieder von der linken Hand frei macht und zeigt so dasselbe den Anwesenden mit der Bitte, eine bereit liegende Scheere zu nehmen und damit den Theil zwischen der rechten und linken Hand durchzuschneiden. Diesen Theil taucht man in Spiritus, zündet ihn an und reibt damit zum Schein, als solle durch diesen Spiritus und das Reiben das Tuch wieder hergestellt werden, beide durchschnitene Theile an einander; während man den mit der linken Hand verborgenen Theil heraus- und den umgekippten hervorzieht, ersteren unbemerkt in der rechten Hand verbirgt und wenn dies gelungen, das Tuch auf den Tisch wirft, damit sich ein jeder jetzt überzeugen kann, daß dasselbe, trotzdem es vorher zerschnitten war, dennoch unbeschädigt geblieben ist.

10. Einen Faden zu zerstückeln, und ihn dennoch schnell wieder herzustellen.

Zu diesem Stücke bedarf man zweier Faden, welche von einer Länge und Farbe (also von demselben Zwirne u.) sind. Den einen Faden rollt man in einen ganz kleinen, kaum einer Erbbohne dicken Knäul zusammen, und legt ihn in die Faltung zwischen dem Gold- und Mittelfinger der linken Hand so, daß man die Hand offen und von allen Seiten (sobald nur die Finger neben einander geschlossen sind) zeigen kann, ohne daß etwas von dem Knäul bemerkt wird. Den andern Zwirnsfaden legt man nun einigemal zusammen, und zerschneidet ihn hierauf über einem darunter gelegten Papiere in ganz kleine Stückchen, streicht dieselben auf dem Papier zusammen und nimmt sie hierauf in die linke Hand; indem man aber diese locker zumacht, und die Zwirnsflocken mit der rechten Hand in der linken zurecht zu legen scheint, zieht man schnell das zwischen dem Gold- und Mittelfinger verborgene ganze Zwirnsknäulchen hervor in die linke Hand und erfaßt das darauf liegende Ende dieses Fadens.

Man zieht nunmehr ein kleines Büschelchen von den in der linken Hand noch befindlichen zerstückelten Zwirnsfäden zwischen die Fingerspitzen hinauf, ergreift dabei aber auch das Ende des Knäulchens, und indem man sich anstellt, als drehe oder spinne man die nach und nach aufgebrachten Zwirnsstückchen des zerstückelten Fadens zwischen den Fingerspitzen der rechten Hand zusammen, läßt man die einzelnen kleinen Stückchen unbemerkt auf

die Erde herabziehen, was wegen ihrer Kleinheit nicht zu werben ist. Sodann zieht man das Ende des Knäulchens nach und nach immer mehr hervor, bis das Knäulchen völlig abgewickelt ist, und man den ganzen Faden den Zuschauern als neu aus dem zerstückelten gesponnen überreichen kann.

11. Das in lauter Geldstücke verwandelte Bier, Wein oder dergleichen.

Man trinkt, nachdem man schon mehrere Münze producirt hat, das für uns schon bereitstehende Glas Bier oder Wein aus, wischt sodann mit dem Tuch scheinbar den Mund ab, bringt aber statt dessen unbemerkt mehrere auf einander gehäufte neue Pfennige oder Silbergroschen in den Mund, bittet sich hierauf eine Spielkarte aus, als wolle man damit ein Kartenkunststück machen, thut aber sogleich einen starken Schluck, sagt, es werde Euch unwohl und müßet euch erbrechen, worauf man auf einen schnell ergriffenen Keller die im Munde verborgenen Geldstücke einzeln und paarweise zur Verwunderung aller ausspießt.

12. Der in einem Glase nach der Mufft tanzende Ring.

Um einen jeden Ring in einem Glase auf beliebiges Verlangen der Zuschauer tanzen oder ruhen zu lassen, braucht man nur ein langes dunkelblondes Menschenhaar, welches die Zuschauer von fern des Abends (wo man dieses Stück nur zeigt) nicht wahrnehmen können, mit dem einen Ende um den Ring zu befestigen, das andere aber um das eine Ende des Jacobs- oder Zauberstäbchens, welches man am entgegengesetzten Ende ergreift, und mittelst desselben auf das Verlangen der Zuschauer den Ring im Glase tanzen oder ruhen läßt, indem man mit dem Stäbchen bloß den zum Tanze des Ringes erforderlichen Takt zu schlagen scheint.

13. Das Wasser in einem Glase anzubrennen.

Man giebt in der Gesellschaft ein mit reinem Wasser angefülltes Glas herum, mit der Bitte sich durch den Geschmack zu überzeugen, daß es wirklich nichts anderes, als unverfälschtes reines Trinkwasser sei, hält aber heimlich ein mit Vitriolnaphtha angefülltes Bläschen in der Hand verborgen, und indem

man das Glas mit Wasser wieder in Empfang nimmt und damit nach seinem Tische wieder zurückkehrt, um es auf denselben nieder zu setzen, gießt man durch eine unbemerkbare Neigung der Hand schnell die Bitriolnaphtha in das Wasser, wovon man nichts bemerken kann, da die auf dem Wasser schwimmende helle und durchsichtige Naphtha von dem Wasser nicht zu unterscheiden ist. Hierauf streicht man mit der Flamme eines brennenden Fidißus über die Fläche des Wassers hin, wo sich zum Ergötzen der Zuschauer die aufsteigenden feinen Dämpfe der Naphtha schnell entzünden und so lange hell auflodernd brennen, so lange Stoff (durch die Naphtha) dazu vorhanden ist.

14. Einen Ring an einen Stab zu bringen.

Man legt einen sich ausgebetenen Ring mitten in ein Taschentuch, nimmt hierauf den Ring in die rechte Hand und legt das Tuch über denselben, und läßt ihn nun unter dem Tuche befühlen, daß er wirklich noch vorhanden sei, und sagt hierauf: Es ist so nicht gut, ich muß ihn umdrehen, damit der (oder die) Stein (e) nicht herausgehe (n). Nun steckt man das eine Ende des Jakobsstabes unter das Schnupftuch, dessen Zipfel herabhängen, läßt dann den Ring am Stäbchen herab in die dasselbe haltende Hand laufen, zieht dann den Stab unter dem Schnupftuche hinweg und stellt das freie Ende des Stabes ganz unbefangen auf den Tisch, um daselbst die Hand mit dem Ringe bis in die Mitte des Stabes herabgleiten zu lassen, worauf man die beiden Enden des Jakobsstabes von einem oder auch von zwei Zuschauern halten läßt, ohne dabei unsere rechte Hand über dem Ringe los zu lassen.

Jetzt wickelt man das vorige Taschentuch um den Ring, und sobald er bedeckt ist, thut man die Hand hinweg, wickelt das Uebrige vom Schnupftuche noch vollends darum und zieht es endlich nach einigem Hocus pocus vom Stabe wieder ab, wo man mit Bewunderung den Ring mitten über den Stab gebracht sieht.

15. Das sich selbst unsichtbar vermehrende Geld.

Erfasse eine Untertasse mit drei Fingern der einen Hand so, daß der schräge Rand derselben außerhalb vom Daumen, innerhalb aber von den drei nächsten Fingern (unter welchen man bemerkt 4 oder 5 Geldstücke von einerlei Werth und Gepräge ver-

borgern hält) festgehalten wird. Sodann lege man z. B. 10 — 12 gleiche Geldstücke in das Innere der Schale, rüttle sie ein wenig und schütte sie sodann irgend einem der Zuschauer in die Hand, mit der Bitte, sich durch genaue Einzählung in die Lasse von ihrer Anzahl zu überzeugen. Nachdem die Geldstücke eingezählt und ihre Anzahl laut angegeben worden, rüttle man sie wieder ein wenig unter einander, lasse aber während dem zwei auf dem Rande und unter den Fingern verborgene Geldstücke schnell und unbemerkt zu den übrigen gleiten, schütte die so unbemerkt vermehrte Anzahl Geldstücke wieder in die Hand des vorigen Zuschauers und lasse denselben die Geldstücke zählen, der nun zur allgemeinen Verwunderung 2 Geldstücke mehr als das erste mal finden wird; worauf man diese Geldstücke von einer andern Person wieder laut und vernehmlich in die noch zwischen den Fingern haltende Untertasse einzählen läßt, vor aller Augen die Geldstücke in der Lasse vermittelst schnellen Hin- und Herbewegens derselben untereinander rüttelt und unterdessen die übrigen am Rande unter den drei Fingern verborgenen Geldstücke zu den übrigen gleiten läßt, die jetzt abermals vermehrten Geldstücke öffentlich zählen läßt, und, da sich wieder eine größere Anzahl Geldstücke vorgefunden, dieses Spiel mit der Bemerkung gegen die beiden Herren (oder Damen) schließt: Ich wünsche Ihnen, daß, so oft Sie die Zahl Ihrer Freunde zählen, sich ebenfalls zwei mehr, als Sie geglaubt, finden mögen.

16. Ein Geldstück aus der Hand der einen Person in den Schuh, Arbeitsbeutel oder die Tasche einer andern Person zu bringen.

Hierzu bedarf man zweier, an Namen Gepräge und Jahreszahl völlig gleicher Geldstücke, wovon man das eine Stück vorher der einen mit uns einverständenen Personen gegeben hat, um es insgeheim in den Schuh, den Stiefel, den Arbeitsbeutel oder die Tasche zu legen.

Man zieht sodann das zweite gleiche Geldstück hervor, läßt Gehalt und Gepräge desselben genau betrachten und legt es alsdann einer zweiten, mit uns gleichfalls einverständenen Person in die Hand, bittend, das Geldstück in der offen gehaltenen Hand vorzuzeigen, während man selbst zurücktritt, worauf man dieser letzteren Person die Hand fest zumachen läßt, sich ihr nähert und ihre zugeschlossene Hand in seine Rechte faßt, während die mit uns einverständene Person das in Rede stehende Geldstück aus

ihrer etwas gelüfteten Hand in die untere gleiten läßt. Die linke Hand streckt der Künstler mit dem darin gehaltenen Zauberstäbchen nach derjenigen Person aus, welche das ihr zugesteckte Geldstück an dem mit ihr verabredeten Orte verbarg, und nachdem man einige fremde Worte als Zauberformel gemurmelt hat, geht man zu dieser Person hin, ersucht sie höflichst, den Schuh oder den Stiefel auszuziehen und das hineingespielte Geldstück zurückzugeben.

Die gemeinte letztere Person stellt sich sehr überrascht und befremdet, ja nach Umständen sogar beleidigt über eine solche Anforderung; jedoch bequemt sie sich endlich nach einigem Sträuben und wiederholten Bitten dazu, unsere Forderung zu befriedigen, ohne daß man sich als Künstler selbst thätig dabei zeigt, und das Erstaunen der beiden mit uns heimlich einverständenen Gehülfen zeigt sich dem der übrigen Gesellschaft gleich, sobald der erste Gehülfe (Stefen) seine Hand öffnet, aus welcher nun das vorhin hineingelegte Geld auf eine höchst wunderbare Art verschwunden ist und der andere (Gehülfe oder Stefen) dasselbe in seinem ausgezogenen Schuhe oder Stiefel findet.

17. Die vier Kleinodien.

Diese Belustigung besteht darin, daß sich der Taschenkünstler vier verschiedene Kleinodien: eine Taschenuhr, einen Finger-ring, eine Busennadel oder eine Broche und eine Tabatiere von den Zuschauern ausbittet und diese vier Stücke vor ihnen auf dem Tische nebeneinander hinlegt, worauf er die Gesellschaft auffordert, von einem derselben, während er sich abwärts wendet, stillschweigend eins von diesen vier Stücken hinweg zu nehmen, es einigen der nächsten Nachbarn zu zeigen, das gewählte Stück zu sich zu stecken, und die übrigen drei Stücke unter einem darüber gebreiteten Tuche zu verbergen, er selbst wolle dessen ungeachtet, vermittels eines angeblichen magischen Augenglases, im Stande sein, das vom Tische insgeheim weggenommene Stück zu nennen.

Das Räthselhafte dieser Belustigung beruht ebenfalls auf dem Bestande eines geheimen Gehülfen und auf den mit dem Kunstgeber insgeheim verabredeten Zeichen.

Die vier obigen Kleinodien sind nämlich von Beiden verabredeter Maassen mit den vier Buchstaben A, B, C, D im Stillen bezeichnet und in eine Reihe neben einander gelegt worden, so daß das zunächst zur Rechten des Kunstgebers liegende Stück A,

die Uhr, das zweite Stück B, die Tabatiere, das dritte Stück C, der Fingerring, und endlich das vierte Stück der Reihe, das mit D insgeheim bezeichnet ward, die Busennadel oder (der Damenschmuck) die Broche ist.

Die Bedeutung des einen oder des andern Stückes von diesen vier Kleinodien, welches von dem Zuschauer vom Tische hinweggenommen wurde, besteht in folgenden einfachen, von den Zuschauern nicht wahrzunehmenden Zeichen.

Wenn das mit A bezeichnete erste Stück, die Uhr, gewählt wurde, so erkennt dies sogleich der Kunstgeber, wenn er von den Zuschauern wiederum an den Tisch gerufen wird, auf den ersten flüchtigen Blick daran, daß sein Gehülfe auf einige Augenblicke Kopf und Gesicht nach der rechten Schulter wendet.

War das Gewählte das zweite mit B bezeichnete Stück, die Tabatiere, so richtet der Gehülfe blos das Auge gerade vor sich, den Blick in die Höhe gerichtet.

War das zu errathende das durch D bezeichnete vierte Stück in der Reihe, die Busennadel oder Broche gewählt, so zeigt dies der Gehülfe dadurch an, daß er bei Annäherung seines Vertrauten auf ein paar Augenblicke Kopf und Gesicht nach seiner linken Seite hinwendet.

Ist das mit C bezeichnete dritte Stück, in der Reihe, der Fingerring, gewählt worden, so neigt der Gehülfe blos den Kopf und die Augen unbefangen etwas nach dem Boden, welche Zeichen in diesem Augenblick um so weniger auffallen können, wo der herbeigerufene Künstler mit seinem von dem Seitentische ergriffenen Augenglas in der Hand zu dem Tische tritt und durch dieses an sich gewöhnliche, aber von ihm gepriesene, vorgeblich räthselhafte Glas die Aufmerksamkeit der Zuschauer ungetheilt auf dieses und sich selbst zieht, indem er durch das Augenglas die auf dem Tische verdeckt liegenden Kleinodien anscheinend aufmerksam überblickt.

18. Den Platz und die Lage eines bedeckten Geldstücks zu errathen.

Man wirft ein großes Geldstück, z. B. einen Thaler (dessen Bild- und Schriftseite von unserem Gehülfen leicht erkannt werden kann), auf den Tisch. Zugleich ersucht man einen der Zuschauer, das Geldstück nach Belieben auf die eine oder die andere Seite des Gepräges unter einen von drei Leuchtern oder Hüten zu legen und vom Geschehenen der Gesellschaft Mitwissenschaft zu thun,

nämlich auf welcher Seite und unter welchem Leuchter oder Hute das Geldstück liege.

Wenn dieses geschehen ist, so kommt der Kunstgeber, der sich unterdessen aus dem Zimmer oder Saale begeben, auf das ihm gegebene Zeichen oder Losungswort wieder herein und bestimmt auch sogleich vermittle eines einzigen Blickes auf den heimlichen Gehülfe, wo und auf welcher Seite das in Rede stehende Geldstück liegt.

Liegt nun das Geldstück auf der Schriftseite, so macht der Gehülfe gar nichts; liegt es aber auf der Wappenseite, so legt der Gehülfe die eine Hand ungezwungen auf die Brust oder auf das Kniee. Liegt nun das Geldstück unter dem ersten Leuchter oder Hute, so braucht der Gehülfe, um dies anzudeuten, sich nur mit dem nach dieser Seite hin sitzenden Nachbar zur Linken, und wenn das Geldstück unter dem dritten Leuchter oder Hute liegt, sich mit dem Nachbar zur Rechten, wenn auch nur mit einem einzigen Worte zu unterhalten. Befindet es sich unter dem mittelften Leuchter oder Hute, so steckt der Gehülfe die eine Hand in seinen Busen.

19. Anzugeben, wie viel Augen mit zwei Würfeln insgeheim geworfen sind.

Man überreicht der Gesellschaft zwei gewöhnliche beinerne Würfel und läßt Jemanden einen Wurf damit thun, nachdem man sich entweder abwärts gewendet oder das Zimmer verlassen hat. Jedoch ersucht man die Zuschauer, unter denen sich auch der mit uns einverständene Gehülfe befindet, sich mit der Augenzahl des geschehenen Wurfs bekannt zu machen, und sodann die beiden Würfel mit einem Taschentuche zu bedecken.

Hierauf begiebt man sich auf das von den Zuschauern gegebene Zeichen wieder zu dem Tische, wo uns schon ein Blick auf unsern Gehülfe sagt, wie viel der geschehene Wurf betrage. Hierbei bezeichnet die rechte Hand des Steften den rechts liegenden Würfel, die linke Hand aber den links liegenden Würfel. Der Steften (oder heimliche Gehülfe) legt nunmehr nachlässig die beiden Arme über seinen Leib und streckt von dieser oder jener Hand den Daumen, oder nach Erfordern auch zwei, drei oder vier Finger aus, je nachdem auf dem einen oder dem zweiten Würfel ein, zwei, drei oder vier Augen obenauf liegen. Wenn fünf Augen auf diesem oder jenem Würfel obenauf stehen, so bezeichnet dies der Gehülfe durch das Ausstrecken der sämtlichen Fin-

ger derjenigen Hand, welche den Würfel mit den obenaufliegenden fünf Augen andeutet. Befinden sich aber sechs Augen auf der obern Fläche des einen Würfels, so bezeichnet dies der Steften dadurch, daß er die Hand, welche den Würfel andeutet, zusammen ballt, und die so geschlossene Hand über seinen Leib legt, wenn jeder der beiden Würfel obenauf sechs Augen zeigt.

Hierauf thut man mit ein paar ähnlichen Würfeln einige Würfe, um dadurch die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf die Würfel hinzuleiten, um desto unbemerkter die Anzahl der ausgestreckten Finger seines Gehülfs bemerken zu können. Indem man sich nun anstellt, als ob man die Augen seiner schnell hinter einander gethanen Würfe im Stillen berechne, schiebt man alsdann seine Würfel zusammen, und ist jetzt mit leichter Mühe im Stande, zu sagen, wie viele Augen sich auf dem einen und zweiten Würfel obenauf befinden; und die Gesellschaft wird nicht wenig erstaunen, die Wahrheit unserer Aussage bestätigt zu finden, sobald das Tuch von den auf dem Tische liegenden Würfeln hinweggenommen worden. Der mit uns einverständene Gehülfe kann, um allen Schein eines zwischens ihm und uns stattgehabten Einverständnisses zu entfernen, irgend eine Vermuthung äußern, durch welche man sich sogleich veranlaßt fühlen muß, das Stück noch einmal vorzumachen.

20. Aus dem ganz trocknen Stiele eines Messers Wasser zu drücken.

Zu dieser Belustigung halte man ein mit reinem Wasser getränktes kleines Schwämmchen oder Stückchen Baumwolle unbemerkt hinter einem Ohre verborgen, lasse sich hierauf von der Gesellschaft irgend ein völlig trockenes Messer reichen und zeige seine ebenfalls überall ganz trockne Hand vor. Hierauf lasse man sich die Aermel am obern Handgelenke fest zubinden, umfasse nur den Stiel des Messers mit der offenen trockenen Hand, bringe es unter irgend einem Vorwande (oder Hofusfokus) hinter den Kopf in die Gegend des verborgenen Schwämmchens, und indem man auf den Arm über seinem Gelenke drei Kreuze machen läßt, erfährt man unbemerkt schnell, das Schwämmchen zwischen zwei Fingern der das Messer haltenden Hand, bringt solche über eine auf dem Tische stehende Schüssel, drückt in dieselbe das scheinbar aus dem Stiele des Messers (aber unbemerkt nur aus dem Schwämmchen) kommende Wasser, läßt dann das Messer auf den Tisch fallen, und zeigt nochmals die offene Hand, aber mit an einander

geschlossenen Fingern, damit man das noch zwischen ihnen verborgen gehaltene Schwämmchen nicht wahrnehmen möge.

21. Die Wunderblume.

Man lasse künstliche Blumen und Blätter von weißem feinen Papiere oder zartem Pergament machen, z. B. Rosen, Nelken, Jonquillen u. s. w. Die Rosen tauche man in reinen Vitriol oder Salpetergeist, wozu man acht- oder zehnmal so viel Wasser gießt, die Jonquillen, oder andere gelbe Blumen in starken destillirten Weinessig, die Nelken in Citronensaft, und die Blätter, welche grün werden sollen, in eine starke Weinessigsalzauslösung. Dies Alles lasse man zum künftigen Gebrauche wohl trocknen.

Wenn man nun einen solchen Strauß, der ganz weiß erscheint, in ein Gefäß taucht, worin man Wasser mit Veilchensaft vermischt, so nehmen Blumen und Blätter augenblicklich die natürlichen Farben an.

22. Würste von der Schüssel fliegen zu lassen.

Nichts spaßhafter, als wenn man eine Gesellschaft eingeladen hat, Würste zu essen, und während man den Deckel der Schüssel abhebt, alle davon fliegen zu sehen. Dies geschieht so: Man nimmt eine so dünne Haut, als nur möglich, am besten schiebt sich dazu die Haut, worin bei den Schafen die Jungen eingeschlossen sind, davon das Aeußere abgezogen wird, so daß nur das Innere, welches man Schafhäutchen oder amnium nennt, übrig bleibt. Man trocknet es, giebt ihm die Gestalt einer Wurst, streicht es mit Nußbraun dünne an, füllt es mit brennbarer Luft, wie einen Ballon, und bindet die Oeffnung mit eine m Seidenfaden zu. Nun legt man sie in eine Schüssel und setzt einen Deckel darauf.

Nimmt man nun, um die Würste zu präsentiren, den Deckel, der mit einem breiten Rande versehen sein muß, ab, so wird man die Schüssel leer finden, weil sie sich an den Boden des Deckels gedrückt haben. Dreht man aber den Deckel um, so fliegen sie alle davon.

23. Eine Menge Ringe über zwei Bänder zu bringen, deren Enden von zwei Personen in der Gesellschaft gehalten werden, und diese Ringe wieder, ohne das Band zu beschädigen, und ohne sie durch die drei Enden des Bandes herauszuziehen, dennoch wieder herauszunehmen.

Um dieses zu bewerkstelligen, verfährt man wie folgt: Man legt das Band zusammen, so, daß seine beiden Enden sich berühren; dasselbe geschieht mit dem zweiten Bande. Hierauf bindet man die zwei Enden mit einem Faden von derselben Farbe; Alles dies muß schon im Voraus eingerichtet sein.

Wenn man nun das Kunststück produciren will, so giebt man einem der Zuschauer die zwei Enden des ersten Bandes, die Enden vom zweiten Bande aber einer andern Person aus der Gesellschaft, wodurch sie getäuscht werden, denn sie glauben die Enden zweier Bänder zu halten, aber dem ist nicht so; denn wenn sie in dieser Stellung stark anzögen, so würden die Bänder auseinander reißen und die Ringe auf die Erde fallen.

Um nun diesen Unfall zu verhüten, und sein Stück geschickt auszuführen, bittet man beide Personen, welche die Enden halten, etwas näher zusammenzutreten, und das eine Ende von jedem Bande herzugeben, als wenn man einen neuen Knoten damit schürzen wolle. Hierauf giebt man jeder das Ende, welches die andere zuvor hielt, denn so bekommt jede das Ende von zwei Bändern.

24. Einen Sechßling oder Dreiling aus der Hand verschwinden zu lassen.

Man lege einen silbernen Sechßling oder Dreiling in die Hand, nachdem man den Nagel des Mittelfingers mit etwas rothem Wachs beklebt hat. Wenn man nun die Hand schnell zumacht, so drückt man den mit Wachs beklebten Finger auf den Sechßling und dieser bleibt auswärts an dem Finger sitzen, wenn man die Hand wieder geöffnet hat. Soll nun ein Sechßling oder Dreiling aus der Hand verschwinden, so klopft man mit einem Zauberstäbchen auf die rasch verschlossene Hand, ruft Hocus pocus filiax und öffnet rasch dieselbe, da das Geldstück verschwunden scheint.

25. Die wunderbare Spielmarken-Vermehrung.

Von einem auf dem Tische liegenden Haufen Spielmarken oder kleinen gleichen Geldstücken giebt man einer Person aus der Gesellschaft 18 Stück mit der Bitte: „dieselben auf dem Tische genau nachzuzählen.“ Während sie diese zählt, nimmt man selbst unbemerkt 6 Stück und verbirgt sie entweder zwischen dem Daumen-, Zeige- und Mittelfinger oder zwischen den Gold- und Kleinfinger der rechten Hand. Ist die Person mit dem Zählen fertig, so zählt man selbst dieselben, scheinbar recht aufmerksam, indem man jedes einzelne Stück mit dem Zeigefinger berührt, — nach, streicht dann dieselben zusammen, — wobei man unbemerkt den rechten Augenblick benützt, die 6 in der rechten Hand verborgenen Stücke hinzuzuthun, — macht dann von den jetzt 24 Stück ein Röllchen und giebt sie so der Person in einem Tuche zu halten. Hiernach fragt man dieselbe: „wieviel sie zwischen 18 und 24 Stück im Tuche zu haben wünscht?“ Wählt sie z. B. 23 Stück, so verlangt man ein Stück zurück und erklärt ihr: „daß sie jetzt nur 17 Stück im Tuche habe, obgleich sie 23 Stück haben soll, und bittet sie das Tuch recht fest zu halten.“ Ersteres wird um so mehr Glauben finden, da die Person in der Meinung ist, nur 18 Stück erhalten zu haben. Jetzt nimmt man von den auf dem Tische liegenden Spielmarken und zählt laut: „18, 19, 20, 21, 22, 23;“ den Rest wirft man zu den übrigen auf dem Tische liegenden; die 6 Stück dagegen streicht man zusammen und stellt sich, als wenn man sie in die linke Hand lege, während man sie doch in der rechten zurückbehält. (Siehe Abth. I. Zweites Spiel; pag. 15.) Sodann ergreift man sein Zauberstäbchen, klopft mit diesem auf die linke Hand und macht dann die Bewegung mit derselben, als würfe man die in der Hand habenden Stücke in das Tuch der Person, welche die 17 Stück zu halten vermeint; läßt hierauf das Tuch öffnen und die Marken auf den Tisch zählen, wo sich dann statt 17, 23 Marken vorfinden.

Indem man diese wieder zusammenstreicht, läßt man die sechs Stück aus der rechten Hand hinzufallen und wirft das Ganze der Person in das Tuch, das sie dann wie oben gesagt, fest zugehalten hat. Hierauf fragt man abermals: „wieviel sie jetzt zwischen 23 und 29 Marken im Tuche zu haben wünscht?“ wählt sie nun z. B. 26 Stück, so verlangt man 3 Stück zurück; sodann nimmt man wieder mehrere Marken von dem Tische, wie das erste Mal und zählt von diesen laut ab: „24, 25, 26;“ nimmt dann diese drei Marken wie oben in die linke Hand, wirft sie zum Schein zu den übrigen in's Tuch und fordert die Person auf: die

Marken jetzt zu zählen. Wenn sich nun 26 Stück vorfinden, so streicht man sie zusammen, und wirft das Ganze zu dem Rest auf den Tisch.

Wenn die Person statt 26, wie hier angenommen, nur 24 Stück verlangt, so fordert man natürlich statt drei, fünf Stück und so allezeit soviel, als zwischen der gewünschten Zahl und der Summe, welche die Person im Tuche hielt, zu zählen sind, zurück.

26. Ein Geldstück in der Geschwindigkeit aus der Hand eines Andern zu escamotiren.

Man lege einem der Anwesenden ein Stück Geld in die flache Hand und sage ihm: „er möge wohl Achtung geben, denn wenn man „Tipps“ sagen würde, so möchte er die Hand schnell zumachen, sonst würde ihm das Geldstück weggenommen, weil der Zeigefinger beständig als ein Stoßvogel um dasselbe herum kreisen würde.“ Man fährt nun wirklich mit dem Zeigefinger beständig um das in der flachen Hand liegende Geldstück herum und stößt, ehe sich's der Andere versteht, endlich mit dem Zeigefinger stark hinter das zu raubende Stück, wodurch bewirkt wird, daß es in die Höhe springt und so mittelst der andern Finger leicht aufgefangen werden kann. Wenn die andere Person nach dem Stoße mit dem Zeigefinger auch noch so schnell zugreifen will, so wird es ihr dennoch nicht gelingen, dasselbe zu erhaschen.

27. Das verschwundene Geldstück.

Man bittet einen der Gegenwärtigen, seinen Arm etwas auszustrecken, und die Hand flach herzuhalten; man würde ihm dann mit einem Geldstücke dreimal die Hand berühren; wolle er indeß das Geldstück auf „drei“ erhaschen, so möchte er ja recht schnell zugreifen, sonst würde es verschwunden sein.

Nun nimmt man ein Geldstück zwischen den Daumen und Zeigefinger, so daß es von jedem der Anwesenden gesehen werden kann; zählt: „eins,“ „zwei,“ „drei!“ berührt hierbei — indem man die Hand jedesmal bis zur Kopfhöhe hebt und wieder sinken läßt, mit dem Geldstücke die flache Hand, jedoch das dritte Mal mit der Fingerspitze des Zeigefingers, da man nun das Geldstück schnell und unbemerkt sich auf dort liegen läßt, von wo man es dann später abnimmt.

Der Andere wird auf „drei“ gewiß schnell genug zugreifen, sich indes sehr wundern, wo das Geldstück geblieben ist, da man jetzt nur die leere Hand vorzeigt.

28. Das nicht zu ergreifende Geldstück.

Man legt ein Stück Geld auf die Spitze des Zeigefingers der rechten Hand, und bittet einen Andern, der die ausgestreckte offene Hand herzuhalten hat: „das Geldstück, wenn man auf „drei“ dasselbe mit dem Finger in seine Hand schlagen würde, ja recht schnell zu greifen, wenn er dasselbe erhaschen wollte, sonst würde er es nicht bekommen.“

Daß er das Geldstück dennoch nicht bekommt, wird dadurch bewerkstelligt, daß man auf „drei“ nicht den Zeigefinger mit dem Geldstücke in seine Hand schlägt, sondern dasselbe während dem Zuschlagen mit dem Daumen und Zeigefinger festhält, den Schlag dagegen mit dem leeren Mittelfinger vollstreckt, welches so täuscht, daß man den Schlag mehrere Male wiederholen kann, ohne befürchten zu müssen, daß das Geheimniß dadurch entdeckt werden könnte.

29. Die Ring - Escamotage.

Man wähle hierzu zwei ganz gleiche Ringe und befestige hiervon einen an einem guten und starken schwarzseidenen Faden, von etwa 3 Ellen Länge. Das andere Ende dieses Fadens wird von der rechten Hand durch den rechten Rockärmel hindurch und dann mit einer Nähnadel im Rücken des Rockes nahe der Taille von innen nach außen wieder herausgezogen, worauf der Faden mit einem dicken Knoten zu versehen und bis an den Rock zurückzuziehen ist.

Das Kunstwerk besteht nun darin: einen Ring, den man vorher genau besehen läßt, einer Person, der man auf „drei“ den Ring in die Hand zu geben verspricht, auf „drei“ denselben schnell hinweg zu escamotiren und ihr denselben statt mit der rechten Hand, welche man auf „drei“ als leer vorzeigt, gleichzeitig mit der linken zu überreichen.

Die Ausführung ist folgende: Ist man auf obige Weise vorbereitet, d. h. hat man den am Bande befindlichen Ring, den man bis zur Ausführung im Rockärmel verborgen hält, unbeachtet hervorgezogen und so zwischen den Zeigefinger und Daumen der rechten Hand genommen, daß der Faden unter der Hand

und demnach nicht sichtbar ist; ferner den zweiten Ring nach dem Befehlen unbemerkt in die linke Hand genommen; mit dieser den Knoten am Faden so erfaßt, daß man den Faden nun soweit heraus- und etwas straff angezogen hat, daß er mit einem kurzen Rucke den am Faden befindlichen Ring schnell in den Rockärmel hinein zu ziehen im Stande ist, — so zählt man, indem man jedesmal die Hand etwas hebt: „eins,“ „zwei,“ „drei,“ und zieht dann rasch auf „drei“ den Faden mit der linken an, wonach natürlich der Ring aus der rechten Hand, die man jetzt als leer vorzeigt, verschwunden, dagegen im Stande sein wird, den andern Ring der linken Hand der Person mit letzterer als den verschwundenen darzureichen.

So einfach dieses Kunststück auszuführen ist, so sehr überraschend ist es für die Anwesenden; denn man hält die Täuschung für einen schnell und unbemerkt ausgeführten Wurf von der linken Hand, wozu doch wohl eine große Geschicklichkeit im Werfen gehört.

30. Die Escamotage mit zwei Geldstücken.

Man wähle hierzu zwei ganz gleiche Geldstücke, schlage durch das eine derselben ganz nahe am Rande ein feines Loch, befestige in dieses wie im Vorigen einen schwarzseidenen Faden und verfare so weiter wie dort gelehrt worden.

Das Kunststück besteht nun darin: einem der Gegenwärtigen zwei Geldstücke in die Hand zu drücken, ihm beim Oeffnen derselben jedoch nichts vorfinden zu lassen.

Die Ausführung ist ganz dieselbe, wie im Vorigen gezeigt worden; die einzige Abweichung nur die, daß man auf „drei“ statt den Ring, das Geldstück in den Rockärmel hineinzieht und dem Andern statt „zwei“ nur das in der Hand zurückgebliebene in die Hand drückt, der jetzt gewiß schnell zufassen, jedoch sehr erstaunt sein wird, statt zwei nur eins vorzufinden, und man ihm das andere gleichzeitig mit der linken Hand überreicht.

31. Das Zauber- oder Tanz-Ei.

Das Stück besteht darin: „Ein Ei auf einem Stocke nach der Musik tanzen zu lassen.“

Ausführung.

Ein frisches Ei wird ausgeleert, indem man an beiden Enden

ganz feine Löcher einsticht und das Innere langsam hinausbläst. Nach gehörigem Austrocknen werden die beiden Oeffnungen mit weißem Wachs verstopft, nachdem man in eins derselben einen schwarzseidenen Faden auf folgende Weise befestigt hat. Nämlich: man nimmt einen kleinen hölzernen Pflock und bindet in der Mitte desselben den Faden mit dem einen Ende fest, steckt dann behutsam das Pflockchen in das Loch der einen Spitze des Ei's und zieht sodann den Faden etwas an.

Befestigt man hiernach das freie Ende des Fadens an einem feiner Kleidungsstücke in der Gegend der Brust, nimmt das Ei in die linke Hand, das Zauberstäbchen in die rechte und stellt sich damit an eine nur wenig erhellte Stelle, so kann man zur Belustigung der Anwesenden das Ei scheinbar frei am Stäbchen hin und her tanzen lassen, wenn man, bevor man die Hand vom Ei losläßt, den Stab genau so weit von sich entfernt hält, als der Faden lang ist, das Ei auf die entgegengesetzte Seite sich geneigt und nur durch den Faden aufgehallen wird, dieser Neigung nach hinabzufallen.

Es steht also mit derjenigen Spitze, worin der Faden befestigt ist, auf dem Stabe, zwar etwas schief, was aber die Anwesenden nicht gewahr werden, indem sie solches nur gerade von vorn zu sehen bekommen. Hält man nun das Stäbchen nur auf die unmerklichste Weise aufwärts, so läuft das Ei gegen die Hand zu; läßt man nun ersteres nur im Gerिंगsten mit seinem anderen Ende sinken, so wird auch das Ei diesem andern Ende zulaufen u. s. w.

Wie man nun noch vermittelst des Stabes das Ei auf dem Rande eines Hutcs spazieren gehen läßt, und sonstige Veränderungen damit vornehmen kann, dies überlasse ich dem Scharfsinn meiner geehrten Leser selbst aufzufinden.

32. Das Messer oder die Kraft der Handmuskeln.

Das Kunststück ist:

Man legt ein Messer mitten auf die linke flache Hand und behauptet, durch die Kraft der Handmuskeln im Stande zu sein, dasselbe in der eingedrehten Hand festhalten zu können, ohne daß dasselbe herabfallen könnte.

Erklärung.

Um dieses Kunststück auszuführen, unspannt man mit der rechten Hand die linke, worauf das Messer ruht, unter dem

Handgelenk, scheinbar recht kraftvoll, als suche man hierdurch alle Muskeln der Hand anzuspannen. Will man nun seine Kraft zeigen, so drehe man schnell die linke Hand herum; damit aber hierbei und überhaupt das Messer nicht auf die Erde falle, muß man es zuerst mit dem Daumen der linken Hand festhalten, bis daß der Zeigefinger der rechten Hand, welcher während des Umdrehens rasch und unbemerkt darauf gedrückt wird, dessen Stelle einnimmt, worauf dann der Daumen losgelassen, die Finger ausgebreitet und so die Hand etwas gesenkt den Anwesenden vorgehalten wird.

Entgegengesetzt verfährt man, wenn man die Hand in ihre erste Lage zurückbringt, wo man namentlich, ehe man den Zeigefinger der rechten Hand hinweg nimmt, den Daumen seine Stelle einnehmen läßt.

Das Stück mit der nöthigen Geschicklichkeit vorgetragen, verfehlt nie seine überraschende Wirkung. Noch will ich bemerken, daß man die Hand nicht zu lange umgekehrt hinhält, auch wohl einmal das Messer auf die Erde fallen läßt, scheinbar als hätten die Muskeln ihre Wirkung verfehlt.

33. Der Zauberwurf mit einer Schelle.

Die Ausführung des Kunststückes besteht darin, daß man den Anwesenden eine kleine Schelle zeigt und dann verspricht: „dieselbe über ein brennendes Licht mit solcher Fertigkeit aus einer Hand in die andere zu werfen, daß keiner der Anwesenden die Schelle gewahr werden solle.“

Um sein Versprechen auszuführen, gebraucht man zu diesem Stück drei gleiche kleine Schellen, wovon man heimlich in jeden Rockärmel eine so verbirgt, daß wenn man mit der Hand die Bewegung des Schüttelns macht, sie ihren Klang nicht verlieren. Die dritte dient dazu, bei Ausführung des Stückes dieselbe den Anwesenden als die, womit der Wurf ausgeführt werden soll, vorzeigen zu können.

Die Ausführung ist nun, daß man, nachdem man die kleine Schelle vorgezeigt hat, dieselbe rasch an sich zu verbergen sucht, jedoch so, daß man sie leicht wieder ergreifen kann, wenn man das scheinbare Werfen nicht mehr fortsetzen will.

Will man jetzt den Wurf vollführen, so stellt man ein brennendes Licht so vor sich auf den Tisch, daß dasselbe zwischen die beiden leicht zugehaltenen Hände zu stehen kommt; dann aber öffnet man die rechte Hand und zeigt sie den Anwesenden als leer, während man mit der linken leicht zugehaltenen Hand die Bewe-

gung des Schüttelns macht, wodurch die Anwesenden in die Meinung versetzt werden, daß sie das Klingen der verborgenen Schelle hören, daß dieselbe in der Hand gehalten wird. Jetzt bittet man die Anwesenden, daß sie recht genau auf seine Hände Acht geben möchten, und führt dann scheinbar durch einen kurzen Ruck mit beiden Händen den Zauberwurf aus; zeigt hierauf schnell, ehe die Anwesenden zur Besinnung kommen, die linke Hand als leer und schüttelt mit der rechten leicht zugehaltenen; alsdann führt man den Wurf scheinbar zurück aus, worauf man wieder die rechte leer vorzeigt und die linke schüttelt. Die Täuschung ist hierbei so groß, daß man dreist das Manöver des Werfens einige Mal wiederholen kann, ohne befürchten zu müssen, daß hierdurch das Geheimniß verloren gehen könnte. Während des letzten Schüttelns und Klingens sucht man schnell eine Gelegenheit das verborgene Schellchen wieder in seine Hand zu bekommen, die man dann nochmals zur Ansicht auf den Tisch wirft.

34. Der Taucher oder die Simsons-Banden.

Man nimmt ein Ende Schnur oder Band ungefähr 1 bis $1\frac{1}{2}$ Elle lang zwischen den Daumen und Zeigefinger jeder Hand und hält dann beide innere Handflächen den Anwesenden entgegen, scheinbar um ihnen die Schnur oder das Band auf diese Weise vorzuzeigen, eigentlich aber, um beim hierauf folgenden Niedersenken und Schließen der Hände den Goldfinger der rechten Hand schnell und unbemerkt über den mittleren Theil des Bandes zwischen die beiden Daumen legen zu können, um auf diese Weise eine Schleife zu bilden, wodurch man in den Stand gesetzt wird, wenn nun die Daumen scheinbar durch das Band fest zusammen gebunden werden, man dennoch die rechte Hand mit Leichtigkeit aus dem Verbande und der Schleife heraus und wieder hinein zu bringen im Stande ist. Die beiden Daumen werden dann neben einander gehalten, so daß die Enden des Bandes auf beiden Seiten herabhängen, während die Hände so geschlossen werden, daß die Finger der rechten Hand bedeckt sind, mithin das Geheimniß der Schleife nicht besehen werden kann.

Dies vorangeschickt, wird es nicht schwer fallen, die Ausführung des folgenden Kunststücks leicht zu begreifen; nämlich man zeigt den Anwesenden auf obige Weise das Band, senkt die Hände, während man unbemerkt mit dem Goldfinger die Schleife bindet, schließt alsdann beide Hände und hält die beiden Daumen neben einander, die man nun scheinbar fest mit dem Bande zusammen binden und mit einem Tuche bedecken läßt. Hierauf erzählt man:

„man würde den Anwesenden zeigen, wie ein Taucher, der leidenschaftlicher Raucher war, es gemacht hätte, seine Cigarre unterm Wasser brennend zu erhalten; trotzdem ihm durch das Arbeiten mit den Händen dieselben eben so gebunden gewesen wären, wie die seinigen gebunden sind.“ Alsdann bittet man die Anwesenden, genau auf seine Hände, die doch gewiß recht zusammengebunden wären, wovon man sich nochmals überzeugen könnte, wenn man das Tuch hinwegnehmen wollte, — Acht zu haben; denn gerade in den Händen bestände die Zauberei. Sind nun die Hände nochmals besehen und ist das Tuch wieder darüber gehangen, so bittet man einen der Anwesenden, daß er so freundlich wäre, ihn die auf dem Tische liegende halbe Cigarre in den Mund zu geben und einen brennenden Tibibus zum Anzünden derselben davor zu halten.

Ist dieses geschehen und hat sich der andere wieder auf seinen Platz begeben, so bittet man nochmals um Aufmerksamkeit; macht alsdann die Bewegung des Untertauchens im Wasser, wobei man schnell und unbemerkt mit der rechten Hand, die vorher aus der Schleife genommen sein muß, — die Cigarre aus dem Munde nimmt und diese nebst der Hand rasch unter dem Tuche verbirgt. Hiernach stellt man sich als komme man aus dem Wasser in die Höhe, worauf man die rechte Hand, worin man die Cigarre verborgen hält, unter dem Tuche langsam hervor nimmt, sie triumphirend in die Luft, dann die Cigarre in den Mund steckt und forttraucht. Jetzt aber führt man rasch die Hand wieder unter das Tuch und in die Schleife, bittet den Andern: das Tuch von den Händen abzunehmen und den Knoten, womit die beiden Daumen zusammengebunden sind, rasch zu öffnen, weil die Daumen nachgerade abstürben.

Die Anwesenden werden gewiß erstaunen, die beiden Daumen noch so fest gebunden zu finden, als sie zuerst gebunden waren, da man doch gesehen hat, daß der Vortragende die rechte Hand mit der Cigarre hoch geschwungen habe.

35. Eine Kugel durch den Arm in die Hand fallen lassen.

Man legt drei kleine Kugeln von Wachs oder Kork auf den Tisch und behält eine vierte heimlich in der rechten Hand verborgen. Hierauf hebt man eine von den dreien mit der rechten Hand auf, so daß es von jedem gesehen werden kann. Diese aufgehobene Kugel legt man aus der rechten in die linke Hand und macht diese schnell zu; dann nimmt man mit der rechten Hand die zweite und legt diese zugleich mit der in der hohlen Hand verborgen ge-

haltenen, natürlich letztere unbemerkt, ebenfalls in die linke Hand, ergreift dann die dritte Kugel mit dem Mittelfinger und Daumen der rechten Hand, und indem man diese nach dem linken Oberarm führt, drückt man die Kugel mit dem Mittelfinger unbemerkt in die hohle Hand, welche man nun öffnet, die Kugel jedoch mit dem dicken Fleische und die Hand nach unten gekehrt festhält. Sodann klopft man mit dieser so gehaltenen Hand an den Oberarm, als wolle man die Kugel durch denselben in die Hand fallen lassen, nimmt sodann die Hand zurück, stützt sie, scheinbar leer, hohl haltend mit den Fingerspitzen auf den Tisch; öffnet nun die linke Hand und wirft die drei in ihr gehaltenen Kugeln auf den Tisch. Während der Ueberraschung verbirgt man rasch die in der hohlen Hand verborgene Kugel. Dieses Stück erfordert einige Vorübung.

36. Die vier durch den Tisch wandernden Kugeln.

Man legt vier kleine Kugeln an verschiedenen Stellen des Tisches nieder, ergreift einen Hut, (welchen man so wie seine Hände leer vorzeigt) erfafst mit beiden Händen die Krämpe desselben und bedeckt die eine der Kugeln mit demselben. Hierauf nimmt man einen zweiten Hut und bedeckt ein zweite Kugel damit. Jetzt nimmt man eine von den zwei noch unbedeckten Kugeln, hält sie unter den Tisch, spricht fein: „Presto Apollo! Marsch!“ und hebt den zuletzt niedergelegten Hut, ganz oben mit spitzen Fingern anfassend, auf, wo nun die andere unter den Tisch gehaltene Kugel neben der andern liegt. Dann bedeckt man wieder die beiden Kugeln, nimmt die dritte auf den Tisch noch unbedeckt liegende Kugel, hält sie ebenfalls unter den Tisch, spricht wie vorhin fein: Presto, Marsch! hebt den Hut auf und nun liegen die drei Kugeln neben einander; Zuletzt bedeckt man die drei Kugeln und bittet eine Person, ohne selbst den Hut anzurühren, denselben aufzuheben, wo jetzt alle vier Kugeln unter demselben beisammen liegen, denn auch die von dem andern Hute bedeckte Kugel liegt nicht mehr unter demselben, sondern ist zu den drei andern von sich selbst gewandert.

Erklärung der Ausführung.

Beim Anfassen der Krämpe des Hutes umfaßt man sie so, daß die vier Finger der rechten Hand unter dem Hute zu liegen kommen, der Daumen hingegen oberhalb. Sobald man nun den ersten Hut niedergestellt, umfaßt man geschwind mit dem Mittel- und Goldfinger der rechten Hand die Kugel und entführt sie so,

indem man den Hut stehen läßt. Wenn man mit dem zweiten Hute die zweite Kugel auf gleiche Weise bedeckt, läßt man die noch zwischen den Fingern gehaltene erste Kugel auf den Tisch zu der schon daliegenden fallen und hält zum Schein nun eine von den beiden noch offen daliegenden Kugeln unter den Tisch, verbirgt hier diese zwischen dem Mittel- und Goldfinger, hebt dann den Hut mit spitzen Fingern auf und scheinbar liegt die durch den Tisch gewanderte Kugel mit der erstern beisammen. Wenn man hierauf beide Kugeln mit dem Hute bedeckt, läßt man die zwischen den Fingern verborgen gehaltene dritte Kugel auch zu den beiden andern gleiten und verfährt auf gleiche Weise mit der letzten, wonach nun alle vier Kugeln unter dem zweiten liegen, da die unter dem ersten Hute liegende Kugel zu den drei andern von selbst gewandert erscheint.

Zweite Abtheilung.

Tafel- oder Taschenspieler-Künste.

(Mit Apparaten.)

Magische oder Zauber-Künste.

Einleitung.

Die Apparate zu obigen Kunststücken sind so vielartig, daß ein Band nicht ausreichen würde, sie alle anzuführen. Ich hoffe indes durch Nachstehendes den Gebrauch solcher Apparate im Allgemeinen, so wie die Vortheile, welche sie bieten, deutlich zu machen. Der geehrte Leser wird hoffentlich hierdurch in den Stand gesetzt werden, die später zu sehen bekommenden, ihm noch unbekanntem, sich auf eine leichte und gewiß richtige Weise auszulegen und begreiflich zu machen.

Ehe ich jedoch zu den einzelnen Kunststücken übergehe, will ich hier den bei größeren Vorstellungen fast unentbehrlichen Apparat: „die Tafel mit der heimlichen Klappe“ erklären, damit der geehrte Leser gleich zu Anfang in die Mystereien der Tafel- oder Taschenspielerkunst eingeweiht werde.

Dieser Apparat bildet gewissermaßen das Theater des Vortragenden und dient scheinbar dazu, die besthenden Apparate den Anwesenden mit Effect zur Anschauung zu bringen; eigentlich aber den Tafelkünstler in den Stand zu setzen, theils durch, theils ohne Vermittlung eines Gehilfen oder Steften, — wie solcher in der Kunstsprache genannt wird, — Gegenstände mit andern unbemerkt und leicht zu vertauschen.

Zu diesem Zwecke hat die Tafel

1) in der Mitte eine geheime Klappe, die gewöhnlich in ein nicht zu kleines Damenbrett eingepaßt und so eingerichtet ist, daß sie am obern Rande genau anschließt, dennoch aber leicht mit dem darauf gestellten zu vertauschenden Gegenstände herab ge-

hoben werden kann, die demnach nicht mit einem Charnier, sondern nur mit ein paar kleinen Niegeln oder Federn zum Verschließen derselben versehen ist.

2) Ist die Tafel mit einem hübschen Teppiche oder Tafeltuche behangen, der oder das bis an den Fußboden herabreicht, scheinbar um der Tafel ein nettes, sauberes Ansehen zu geben, eigentlich aber um zur Zeit dem Gehilfen ein sicheres Versteck zu gewähren.

3) Ist die Tafel mit den Apparaten so besetzt, daß letztere gewissermaßen zwei gleiche Wände bilden, hinter denen so viel Raum gelassen ist, daß später zu gebrauchende Gegenstände dahinter den Anwesenden verborgen werden können; ferner so, daß die offen gelassene Mitte scheinbar dem Künstler zum Vortrage dient.

Diese Tafel bildet gewöhnlich den Hintergrund des Saales, wo die Vorstellung stattfindet. Auch sind wohl noch außerdem an den Seiten und hinter der Tafel Gardinen oder Tapeten angebracht, die scheinbar dazu dienen, dem Vortragenden während der Pause ein Ruheplätzchen zu gewähren, eigentlich aber dazu bestimmt sind, den Gehilfen, — der sich öfters dahinter zu schaffen macht, als z. B. die Scheere zum Bugen der Lichte dort herbeizuholen und wieder dahinter zu tragen u. s. w. — von hier aus unbemerkt und leicht unter die Tafel schlüpfen zu lassen.

Folgendes Kunststück wird nun den Gang und Gebrauch dieses Apparats deutlich machen, auch werden wir noch außerdem einigemal zu ihm zurückkehren.

1. Der in eine versiegelte Dose oder Schachtel gezauberte Ring.

Zu diesem Kunststück gebraucht man außer obiger Tafel und dem Vertrauten zwei völlig gleiche Dosen oder Schachteln und zwei ebenfalls ganz gleiche Ringe. Hat man diese, so legt man heimlich vor der Vorstellung in eine der Dosen einen der beiden Ringe, unwickelt erstere mit Papier, bindet sie wohl zu, versiegelt sie genau und giebt sie dann seinem Steffen, der sie bis zur Ausführung aufzubewahren hat.

Will man alsdann das Stück vortragen, so begiebt man sich zu den Anwesenden, läßt den zweiten dem ersten ganz gleichen Ring von ihnen ansehen und dann von einer Person einwillen in Verwahrung nehmen; sodann unwickelt man mit einem zweiten dem ersten ganz gleichen Stücke Papier die Dose, und

verbindet und versiegelt alsdann dieselbe vor den Augen der Anwesenden mit eben solchem Bindfaden, Siegellack und eben demselben Pestschaft möglichst genau, ohne jedoch den Ring hineinzu legen; sodann stellt man sie auf die heimliche Klappe der Tafel, setzt um diese drei oder vier Trinkgläser, jedoch so, daß sie nicht auf die Klappe zu stehen kommen; und breitet über Gläser und Dose, eine nicht zu kleine Serviette, wonach man dem Vertrauten unter der Tafel ein verabredetes Zeichen giebt, daß er nun die Vertauschung vornehmen kann. Ist alles so bereitet, so läßt man sich den Ring zurückgeben, während dessen der Gehilfe schnell und geräuschlos die leere Dose mit derjenigen vertauscht, in welcher der Ring sich befindet.

Glaubt man jetzt, oder giebt der versteckte Gehilfe ein Zeichen, daß alles ausgeführt ist, so bittet man die Anwesenden: „recht aufmerksam auf die Geschwindigkeit seiner Hände zu sein, da man jetzt den Ring werfend in die versiegelte Dose zaubern würde“; alsdann stellt man sich, als würde man den Ring nach der Dose, drückt ihn jedoch, wie solches in Nr. 35. gelehrt worden, mit dem Mittelfinger in die hohle Hand, wo man ihn mit dem dicken Fleische zurück behält, und ersucht nun einen der Anwesenden, die noch unter der Serviette befindliche Dose hervorzunehmen und solche vor den Augen der Gesellschaft zu öffnen, wo man dann zur allgemeinen Bewunderung den noch so eben gesehnen Ring darin vorfindet.

In Betreff der Tafel bemerke ich noch nachträglich erstens: daß man nach jedem vorgetragenen Stücke, wozu man sich der heimlichen Klappe bedient hat, durch Aufhebung des Teppichs die Anwesenden scheinbar überzeugt, daß während der Ausführung niemand unter demselben verborgen war, weshalb sich der Gehilfe nach jedesmaliger Vollziehung seines Auftrages schleunigst unter dieser hinweg zu begeben hat und zweitens: daß man vermittelt einer nicht zu kleinen Klappe darauf gesetzte Gegenstände zuweilen und zum Ergötzen der Anwesenden in lebende Thiere, als Kaninchen, große Vögel u. dergl. verwandelt.

2. Die Zauber- oder Reisebüchse.

Zu diesem Kunststücke läßt man sich vom Klempner eine kleine runde Büchse mit abzunehmendem Stülpedeckel von ganz dünnem Messingblech verfertigen oder macht sich selbst eine solche von dünner Pappe, welche man im Innern entweder schwarz lackiren läßt oder mit schwarzem Papier ausfüttert, und genau die Weite eines

Dreipfennigstück oder einer Spielmarke von dieser Größe und die Höhe von circa 30 solcher Stücke haben muß. Ferner gebraucht man 30 der angegebenen Stücke und zwei kleine ganz gleiche Würfel von der Größe einer kleinen Kugel (sogenannter Rehpoffen). Von den Geldstücken oder Marken nimmt man 11 Stück, läßt in jede einzelne ein viereckig Loch schneiden, dann dieselben auf einander löthen und sodann die innere Oeffnung soweit als möglich ausfeilen. Ist dies geschehen, so läßt man ein zwölftes Stück auf einer Seite davor löthen, so das dieses den Boden des Cylinders oder Geldstoßes bildet. Die übrig gebliebenen 18 Stück, so wie einen von den kleinen Würfeln steckt man in diese Büchse und hebt solche zum Gebrauch auf.

Das mit diesem kleinen Apparat auszuführende Kunststück ist folgendes: man zeigt den Anwesenden die kleine Büchse, öffnet sie, wirft die Geldstücke oder Marken und den kleinen Würfel auf den Tisch, läßt sodann die leere Büchse als eine ohne alle Vorbereitung besehen, sich zurückgeben und steckt die 18 Stück Marken ohne den Würfel wieder hinein.

Hierauf erzählt man den Anwesenden: Wie einen diese kleine Büchse auf Reisen in Geldverlegenheit noch nie im Stich gelassen hätte; denn hatte man mal wirklich zufällig kein Geld gehabt, dennoch aber beim Wirth eine kleine Zech gemacht, und man hätte dann diese kleine Büchse hervorgenommen und den Anwesenden, so wie dem Wirth die damit auszuführende Zauberstück gezeigt, so hätte einen der Wirth nicht allein zechefrei gelassen, sondern wäre noch außerdem von den Gästen reichlich beschenkt worden. Nun verspricht man im Vertrauen, daß das auszuführende Zauberstückchen auch die Anwesenden überraschen würde, dasselbe vorzutragen.

Hierauf nimmt man den Deckel von der kleinen Büchse ab, stülpt diese auf den Tisch um, so daß jetzt die 18 Stück Marken oder Geldstücke über einander liegend einen Geldstoß bilden; zählt von diesen 6 Stück ab, legt sie bei Seite und stülpt sodann die Büchse wieder über den Rest des Geldstoßes. Alsdann ergreift man mit der linken Hand den Würfel und verspricht: diesen von unten durch das Tischblatt hindurch in die Büchse, dagegen die sich in der Büchse befindlichen 12 Marken von oben hindurch in die Hand unter den Tisch zu zaubern und führt dies auf: „eins, zwei, drei! Presto, Marsch!“ zum Erstaunen mit Blitzschnelle aus. — Die Erklärung der Ausführung ist nun folgende:

Zuerst verbirgt man heimlich den oben beschriebenen Geldstoß, in dessen Oeffnung man vorher den andern kleinen Würfel gesteckt hat, zwischen dem Gold- und kleinen Finger der linken

Hand; dann, nachdem man die Büchse von den Anwesenden zurück erhalten hat, nimmt man diese zwischen den Daumen, Zeige- und Mittelfinger derselben Hand, sodann ergreift man mit der rechten Hand von den auf dem Tische liegenden 18 Geldstücken oder Marken sechs Stück und steckt diese in die Büchse, — wobei man jedoch die Hände etwas tief zu halten hat, so daß, was weiter geschieht, nicht bemerkt werden kann, — nimmt dann die übrigen auf den Tisch liegenden 12 Stück in einen Stoß zusammen, als wolle man auch diese in die Büchse stecken, vertauscht jedoch schnell aber unbemerkbar letztere mit dem in der linken Hand verborgenen Geldstoß und steckt diesen statt der Geldstücke in die Büchse, so daß die Oeffnung derselben nach oben zu stehen kommt. Alsdann verbirgt man die 12 Stück auf obige Weise statt des Geldstoßes in die linke Hand, stülpt sodann die Büchse auf dem Tische um und zieht nun letztere behutsam von dem Geldstoße herab, wobei man sich aber sehr in Acht zu nehmen hat, daß beim Umstülpen der Büchse der kleine Würfel nicht heraus, und beim Abziehen derselben von dem Geldstoße dieser nicht umgeworfen wird. Steht sodann letzterer auf dem Tische, so zählt man zum Schein die obenausliegenden 6 Marken ab, legt diese bei Seite und stülpt über den den scheinbaren Nest vorstellenden Geldstoß die Büchse wieder.

Jetzt nimmt man mit dem Daumen, Zeige- und Mittelfinger der linken Hand den Würfel vom Tische und verbirgt diesen schnell an sich unter dem Tische; dann hält man die ausgestreckte linke Hand in die Gegend des Geldstoßes unter den Tisch, nimmt dann die verborgen gehaltenen 12 Marken zwischen den Fingerspitzen so, daß man von da diese mit Geräusch in die hohle Hand fallen lassen kann und bittet nun die Anwesenden: genau auf die Geschwindigkeit seiner Hände Acht zu haben. Alsdann ergreift man mit dem Daumen und Zeigefinger der rechten Hand die Büchse nahe dem Tischblatte, drückt beide Finger fest an und zählt dann: „eins,“ „zwei,“ „drei!“ Presto-Marsch! hebt dann die Büchse mit dem darin verborgen gehaltenen Geldstoß schnell in die Höhe, so, daß der kleine Würfel auf dem Tische nun allein zurück bleibt, läßt zugleich die in der linken Hand zwischen den Fingerspitzen gehaltenen 12 Marken oder Geldstücke mit Geräusch in die hohle Hand fallen, so, als fielen sie von oben durch den Tisch hinein; dann bringt man diese schnell unter dem Tische hervor und wirft sie auf den Tisch, während man zugleich den Geldstoß aus der Büchse in die hohle Hand fallen läßt, hier verbirgt und sodann die leere Büchse ebenfalls auf den Tisch wirft, damit sie nochmals als unvorbereitet besehen werden kann. Dann aber hat man so schnell

als möglich, während die Anwesenden noch ihr Augenmerk auf den Würfel, Geld und Büchse haben, den Geldstoß in die Tasche zu practiciren.

Zu diesem Kunststück gehört nicht viel Fertigkeit, dagegen desto mehr Aufmerksamkeit, damit nichts hindernd entgegentritt; alsdann aber ist es auch von außerordentlicher Ueberraschung und Wirkung, und gewiß wird keiner der Anwesenden sich die Täuschung erklären können, da die aufeinander gelötheten Geldstücke oder Marken diese zu sehr verstecken.

3. Die Kunst, aus Baumwolle je nachdem einen recht wohlschmeckenden Kaffee oder Punsch zu bereiten.

Der zu diesem Kunststück erforderliche Apparat in Betreff seiner inneren Einrichtung ist ganz dem des in Nr. 9 und 10 beschriebenen Zauberbechers gleich, nur die äußere Form ist eine andere, die statt jener Becherform diese Cylinderform hat. Nämlich: Man läßt sich vom Klempner einen 8 bis 10 Zoll hohen und 3 bis 3½ Zoll im Durchmesser haltenden Cylinder mit Boden, Einsatz und Stürze, wie beim Becher verfertigen, in dem unter dem Einsatz ein Raum zu lassen ist, der dem ungefähren dritten Theil der Höhe des Cylinders gleich sein muß. Außer diesem Apparat gebraucht man noch zur Ausführung des Kunststücks ein Körbchen mit recht fein gezupfter und gelockerter Baumwolle.

Erklärung.

Die Ausführung der Aufgabe: aus Baumwolle einen recht wohlschmeckenden Kaffee oder Punsch zu bereiten, ist nun folgende: Man läßt kurz vor der Ausführung heimlich von dem Gehülfsen den Raum unter dem Einsatz mit gutem und recht heißem Kaffee oder Punsch füllen, den Einsatz und die Stürze — letztere so leicht als möglich — darüber setzen und so bis zum Gebrauch wo möglich über Spiritus heiß erhaltend aufbewahren.

Will man dann das Kunststück vortragen, so läßt man sich den Cylinder nebst dem Körbchen mit der Baumwolle vom Gehülfsen reichen, nimmt alsdann die Stürze ab, zeigt mit der nöthigen Voracht, daß die Maschine leer ist, stellt diese hiernach vor sich auf den Tisch, nimmt nun ein Pöstchen Baumwolle nach dem andern und füllt damit, fest mit seinem Zauberstabe dieselbe einstampfend, den Einsatz bis ziemlich an den Rand, gießt sodann etwas Wasser, dann Spiritus darüber, zündet diesen an, stülpt aber dann schnell die Stürze fest darüber und läßt ihn so einige

Augenblicke stehen. Während dessen läßt man sich vom Gehilfen einen Präsentirteller mit einigen Tassen oder Gläsern, je nachdem man Kaffee oder Punsch bereitet hat, reichen, nimmt nun von der Maschine die Stürze mit dem Einsatz behutsam ab, füllt Tassen oder Gläser mit dem Inhalte und reicht sie jetzt den Anwesenden zur Untersuchung des Wohlgeschmacks dar, die nun ein ganz vorzügliches Getränk vorfinden werden.

4. Höchst interessantes Schattenspiel oder der Geisterbeschwörer.

Es giebt nichts Spannenderes als das nachfolgend beschriebene Verfahren, mittelst der Laterna magica Schattenbilder zu zaubern, die, erst ein unbedeutender Punkt auf der dunkeln Wandfläche, nach und nach bis zu natürlicher Größe anwachsend oder in unbestimmten, oft riesigen Umrissen aus einer Rauchwolke hervortreten. Die Hervorbringung der in neuerer Zeit so beliebten Nebelbilder beruht im Wesentlichen auf denselben optischen Gesetzen und der aus ihnen folgenden Täuschung.

In früheren Zeiten benutzten gewisse Leute die Kenntniß dieser Mittel vielfach zu großem Betrug unwissender Leute, denen man die Geister verstorbener Familienglieder erscheinen ließ; wir übergehen dergleichen Lächerlichkeiten, da hingegen unsere Zauberei sich darauf beschränkt, die Bilder geschichtlicher Personen, z. B. eines Wallenstein u. erscheinen zu lassen, und nur in diesem Sinne hat man es aufzufassen, wenn wir im Nachfolgenden von den Geistern Verstorbener sprechen. Zuvor noch einige Worte über den alten Gespensterglauben.

Vor Erinnerung.

Geister oder Gespenster sind nach dem veralteten Volksglauben theils böse, theils gute, und in Bezug auf ihren Ursprung entweder die Seelen verstorbener Personen oder ursprünglich überirdische Geschöpfe; nach christlichen Begriffen Engel oder Teufel.

Um sich überhaupt wahrnehmbar zu machen, müssen Wesen einen Schein von Körperlichkeit annehmen, ohne aber in Wirklichkeit körperlich werden zu können, weil sie in diesem Falle ganz aufhören würden Geister zu sein. Das Geistige und Grauenhafte besteht daher im unklaren Zwischenzustande zwischen Körperlichkeit und Unkörperlichkeit. Geistererscheinungen sind nun Wahrnehmungen, welche sich aus natürlichen Ursachen nicht erklären lassen, die man daher von der Gegenwart einer Klasse lebendiger Wesen ableitet, welche nicht irdischer Natur sind.

Je weniger Kenntnisse der Mensch von der ihn umgebenden Natur und den Gesetzen hat, nach welchen die Veränderungen in derselben erfolgen, desto mehr Wahrnehmungen wird er machen, deren Ursachen er sich selbst nicht anzugeben vermag. Besonders aber wird er in aufgeregten Gemüthsstimmungen, als: Furcht vor einem nahen Uebel; Schmerz über einen erlittenen Verlust; böses Gewissen u. dergl. Gelegenheit suchen, seine mangelhaften Begriffe vom Geisterleben mit ihm unerklärlichen Erscheinungen zu vereinigen.

Bei ungebildeten Völkern ist der Glaube an Gespenstererscheinungen, welcher sich meist auf Wahrnehmungen der höhern Sinne, Gesicht und Gehör bezieht, förmlich wissenschaftlich ausgebildet, sowohl in Bezug auf die geheimen Bedeutungen gewisser Erscheinungen, als auf die Geisterwelt in ihrem vermeintlichen Dasein selbst. Hieran schließt sich dann ferner der Aberglaube an, daß es Menschen geben könne, welche entweder eine Macht über die Geister erlangen oder mit ihnen durch Vertrag in Verkehr treten, und solche Menschen nennen sich Zauberer, wenn sie männlichen, Hexen, wenn sie weiblichen Geschlechts sind.

Einen Schatten vermittelt der *Laterna magica* in einer Rauchsäule erscheinen zu lassen.

Zu dieser Vorstellung sind zwei Hauptapparate erforderlich, nämlich:

- I. die *Laterna magica*, und
- II. ein Hohlspiegel, die nun näher beschrieben werden sollen.

I. Die *Laterna magica* oder Zauberlaterne

ist ein solcher Apparat, durch welchen kleine auf Glas gemalte Bilder — deren Umrisse mit einem schwarzen Grunde umgeben sein müssen — an einer gegenüberstehenden möglichst ebenen weißen Wand sehr groß, hell und deutlich aufgefangen werden, zu welcher Absicht alles andere Licht, welches nicht aus der Laterne kommt, aus dem Zimmer entfernt bleiben muß. Je größer eine solche Laterne ist, desto größere Wirkungen können durch dieselbe hervorgebracht werden, deshalb auch das Objectiv- oder Gegenstandsglas nicht unter 6 Zoll im Durchmesser, und nach diesent auch verhältnißmäßig convex-convex, d. h. auf beiden Seiten erhalten geschliffen sein muß. Auf die Güte dieses Glases kommt, wie wir bald sehen werden, sehr viel an.

Die Vorrichtung dieses, gewiß jedem meiner geehrten Leser bekannten Apparats, besteht aus einem viereckigen, laternenähn-

lichen Kästen von Blech, in dessen Mittelpunkte eine Lampe brennt. An der Rückwand befindet sich hinter ihr ein metallischer Hohlspiegel (S. w. unten II.), welcher das Lampenlicht auf die ebene Fläche der gegenüber angebrachten planconveren, d. h. mit einer flachen und einer erhöhten Seite versehenen Glaslinse wirft, vor welcher sich ein verschiebbares Rohr mit einer converen oder erhöhten Linse befindet, durch welche das Licht sich nach außen verbreitet.

Die vorzustellenden Figuren sind, wie oben bemerkt, auf Glastafeln gemalt und werden von der Seite und verkehrt, d. h. mit dem Kopfe nach unten, durch eine Spalte vor das erste Linsenglas geschoben. Durch dieses geht nun das Licht von jedem Punkte des erläuterten Gemäldes, sowie durch das zweite hindurch und stellt das Bild in bestimmter Entfernung auf einer Wand um so mehr vergrößert dar, als die Laterne davon entfernt ist. Hat jedoch die Entfernung einen gewissen Punkt erreicht, so hört das Bild auf deutlich zu sein. Läßt man das Bild statt auf eine Wand in einen aufsteigenden weißen Rauch fallen, so bekommt es den Anschein körperlichen Umfangs, und auf solche Art werden die sogenannten Geistererscheinungen vorgestellt.

Soll die *Laterna magica* zu letzteren gebraucht werden, so ist folgendes genau zu beobachten:

a) Der Hohlspiegel in der Laterne kann 8 bis 10 Zoll im Durchmesser haben, muß aber womöglich mathematisch richtig getrieben sein und dabei auch eine sehr feine Politur haben;

b) die Laterne muß, damit sie keinen Glanz von sich werfe, außen mit einem schwarzen Lack überzogen werden;

c) der Docht der Lampe in der Laterne muß angebrannt eine solche Flamme geben, die einen Zoll im Durchmesser hat und so hoch stehen, daß die Flamme mit dem Mittelpunkte des Hohlspiegels gleich steht;

d) der Rauchfang der Laterne muß eine solche Einrichtung haben, daß die in der Laterne brennende Lampe keinen hellen Schein an die Decke des Zimmers werfen kann, weshalb es am besten ist, wenn er oben ganz zu, in der Kuppel mit einem nassen Schwamm versehen ist und die Luft zu beiden Seiten durch das in halbe kegelförmige Rundungen formirte Dach ihren Weg habe;

e) die Spalte, in welcher die entsprechenden Glasbilder hin- und hergeschoben werden, darf nicht von der Seite — wie oben bemerkt — gehen, sondern von oben über das Objectivglas herab, damit die Bilder von dem Glase aufsteigen und zu versinken

scheinen. In der Spalte, durch welche die Bilder geschoben werden, ist ein Stück Rohr angelöthet, von der Weite, daß das Rohr, in welchem sich die beiden convexen Gläser befinden, fest eingeschraubt werden kann. Dieses letztere Rohr besteht wieder aus zwei Theilen, die nach Belieben weiter oder näher in einander geschoben werden können;

f) endlich muß die Laterna magica mit einer Klappe versehen sein, welche im Nu das Objectivglas bedeckt und dadurch die Erscheinung wieder verschwinden macht.

Ferner:

g) Die Bilder zu vorstehendem Zwecke müssen auf reines, weißes, wo möglich böhmisches Spiegelglas, welches nicht das geringste Bläschen, Fleckchen oder Riefchen enthält, wie nachstehend, gemalt werden, weil auch das geringste Pünktchen durch das Objectivglas vergrößert dargestellt und somit das Ganze verunstaltet würde.

Um sicher zu sein, daß ein bemaltes Glas nicht mit solchen Fehlern behaftet sei, verfährt man wie folgt: Man nimmt einen Bogen feines weißes Papier, welches aber nicht im Geringsten in's Bläuliche oder Gelbliche spielen darf. Diesen Bogen spannt man auf ein Reißbrett und bringt ihn ins helle Mittagssonnenlicht, so, daß die Sonnenstrahlen so viel als möglich senk- oder lothrecht auf ihn fallen; dann halte man das zu untersuchende Glas in dem Abstände von circa 12 Zoll vom aufgespannten Papier, aber in gleichlaufender Richtung mit demselben, vor die Sonne. Alles Fehlerhafte, als: Flecke, Bläschen u. s. w., so klein sie auch sein mögen, werden sich dann in vergrößertem Maßstabe auf dem Papiere zeigen, was man ohne diese Vorrichtung nie am Glase entdeckt haben würde. Das schönste Glas, dem man mit bloßen Augen nicht das Geringste ansehen kann, malt so auf dem Papier öfters eine Menge Flecke und Streifen wie auf einer Landkarte. Solches Glas ist alsdann zu optischen Malereien nicht tauglich, da seine Flecke durch die Vergrößerungsgläser der Laterne noch unendlich mehr verzogen würden. Bleibt aber der Bogen Papier rein wie vorher, dann ist es zu seinem Zwecke brauchbar. Diese Probe, so umständlich sie auch ist, ist nothwendig, wenn man etwas Vorzügliches leisten will;

h) das Malen der Figuren auf dieses Glas muß ebenfalls mit der größten Sorgfalt geschehen und ist hierbei Folgendes zu beachten:

1) Man schneidet einen Streifen Papier von der Länge und Breite des zu bemalenden Glasstreifens und zeichnet auf diesen die darzustellende Figur zuerst mit Bleistift. Hierbei ist die Regel

in Acht zu nehmen, daß das Bild nicht ganz so groß werden darf, als das Objectivglas, sondern stets 1 bis 2 Linien vom oberen und unteren Rande entfernt bleiben muß. Auch muß der Maler die Regeln der Verkürzung inne haben, damit, weil durch die Laterne das Bild auseinander gezogen wird, kein Mißverhältniß entsteht und der Geist zu lange Arme oder Beine bekomme:

2) darf das Bild keine gekrümmte, sitzende oder liegende Lage haben, sondern muß aufrecht stehen. Auch gebe man demselben keine theatralische Stellung, als wenn es in einer Handlung oder einem Gespräch begriffen wäre, denn dies verträgt sich nicht mit den Bildern, die immer in ein und derselben Stellung bleiben müssen, demnach den Gliedern keinerlei Bewegung geben können. Die Haltung des Bildes sei hiernach anständig, ehrwürdig und ruhig. Ebenso darf das Bild nicht schattirt werden, sondern in bloßen Bleistiftumrissen so dargestellt sein, daß Gestalt, Gesicht, Kleidung u. nur deutlich wird, welches schon durch einige Schattenstriche erreicht wird. Diese Striche müssen aber so leicht als möglich gemacht werden, das Bild muß nur das Ansehen von etwas mehr als bloß skizzirten Kupferstichen haben, wo man also außer den Kontouren noch das Weiße des Papiers sehen kann. Die Gesichtszüge dagegen müssen auffallend und sehr deutlich entworfen und deshalb nur die auffallendsten Züge hervorgehoben werden, welches dieses oder jenes Gesicht charakteristisch vor einem andern auszeichnen, aber nie volle Züge, weil diese das Bild unkenntlich machen.

Sobald das Bild gehörig proportionirt und nach den Verhältnissen des Objectiv- oder Gegenstandsglases der betreffenden Zauberlaterne auf dem Papierstreifen mit Bleistiftlinien entworfen ist, wischt man den Glasstreifen recht sauber ab und klebt mit ein wenig Wachs den bezeichneten Papierstreifen dicht und genau an die Ecken hinter das Glas, so, daß das Bild als auf der Rückseite des Glases gezeichnet erscheint, und malt nun mit einem äußerst zarten Haarpinsel mit schwarzer Oelfarbe — am besten aus sehr fein geriebener Weinrebentohle und gebranntem Elfenbein bereitet — die durchsichtige Gestalt genau Zug für Zug nach. Dieses muß aber möglichst behutsam geschehen, denn der geringste Theil, der vielleicht dem Auge unbemerkt ist, erscheint, wie schon oben gesagt, vergrößert und verdirbt dann das Ganze. Es ist daher rathsam, wenn man die Hauptzüge des Bildes entworfen hat, das Feinere mittels der Loupe auszuführen. Der weiße Raum innerhalb der Gestalt — die Schattirungen abgerechnet — bleibt unbemalt, damit der Lichtstrahl durchfallen und so den Gegenstand an der Wand oder Rauchwolke bilden könne. Aller übrige das

Bild umgebende Raum wird bis auf die unbemerkbarste Lücke dicht mit schwarzer Oelfarbe zugemalt, damit außer dem Objecte durchaus auch nicht der geringste Lichtstrahl durchscheinen könne und nur die unbemalt gelassenen Stellen innerhalb des Bildes weiß erscheinen.

Sobald das Bild trocken ist, befreit man die Rückseite des bemalten Glasstreifens von der Bleistiftzeichnung und untersucht die Glaszeichnung, indem man sie gegen die Sonne hält und die Strahlen durch sie auf ein weißes Blatt Papier fallen läßt. Da, wo noch etwas fehlt, hilft man mit dem Pinsel nach. Am besten ist es, die verlangten Personen entweder in Todtenkleidern (weißen Gewändern) oder in idealischen Anzügen zu malen: auch dürfen die Porträts nie en profil, sondern en face gemalt werden, weil die Schattengestalt nur so vorwärts kommen und gerundeter dargestellt werden kann. Es ist auch das Ansehen eines Schattens viel erhabener, wenn er mit vollem Gesicht geradezu daher geschritten kommt. Noch ist zu bemerken, daß die Bilder sehr behutsam aufbewahrt werden müssen, weil mit dem Verwischen der feinen Farbenzüge die beste Wirkung verloren geht.

II. Der Hohlspiegel.

Hohlspiegel sind Spiegel, die am gewöhnlichsten so geschliffen sind, daß die Krümmung derselben der einer Kugel entspricht. Unter gewissen Bestimmungen stellen sie das in sie hineingeworfene Bild vor dem Spiegel dar und sind daher besonders dazu geeignet, optische Täuschungen hervorzubringen.

Diese Apparate, die *Laterna magica* und der Hohlspiegel, werden nun zur Vorstellung der Bilder von Verstorbenen auf folgende Weise benutzt:

Die *Laterna magica* wird in der dem schwarz behangenen Tische gegenüber befindlichen Wand versteckt angebracht und zwar so, daß sie das Bild der als Schatten erscheinen sollenden Person in den ihr schief gegenüberstehenden Hohlspiegel wirft, der diese dann in dem Rauche der Rauchpfanne in der Luft schwebend wiedergiebt. Vor der in der Wand versteckten *Laterna magica* wird ein kleiner ebenfalls schwarz behangener Tisch gestellt, auf welchem ein Buch — welches mit der Klappe über der Laterne durch irgend eine Vorrichtung in Verbindung steht — gelegt wird, so, daß, wenn man das Buch aufnimmt, sich die Klappe von selbst öffnet. Mit dem Deffnen dieser Klappe erscheint dann auch der Geist schwebend im Rauch, nämlich der Hohlspiegel in der Laterne wirft das Bild in den ihr gegenüberstehenden oder hängenden Hohlspiegel und dieser wirft es, vermöge seiner Eigenschaft, jedes

Object außer sich schwebend vorzustellen, auf den Rauch zurück. Hierzu ist nun aber erforderlich, daß das ganze Zimmer oder der Ort, wo dies unterhaltende Schattenspiel ausgeführt werden soll, wie folgt ausgeräuchert sei und vom Rauche wie von einem dichten Nebel erfüllt werde.

Der dichte Rauch, womit das Zimmer u. zu füllen ist, muß von der Art sein, daß er wohlriechend und leicht ist und sich gleich einer Säule in die Höhe hebt. Die Hauptregel, die bei jeder Art Räucherung stattfindet, ist, daß man die feinsten und subtilsten Ingredienzen dazu wähle, und es werden zu dieser Absicht Gummate in Essig, Aromate aber in Weingeist aufgelöst: man läßt den Essig und den Weingeist bei der Anwendung abdampfen und nimmt den Rückstand.

Ein vorzügliches Räucherungsmittel ist folgendes: Storax, Weihrauch, Myrrhen, Benzö, Bervenna, weißer Bernstein, Baldrian, Mastix, Kirschharz, Aloë, Galbanharz und, wenn sie zu haben ist, zerstoßene Mumie.

Obige Ingredienzen fein pulverisirt auf die Gluthpfanne geworfen, welche letztere so gestellt und bedeckt sein muß, daß man die Kohlen nicht glühen sieht, die aber dennoch den gehörigen Zug haben müssen, geben einen weißlichen dichten Dampf, der sich im Zimmer in Gestalt eines dichten Nebels verbreitet, so daß sich die Bilder der Laterne wie auf einem ausgedehnten Tuche reflectiren.

Noch ist zu bemerken: bei jeder Räucherung müssen, wenn der Ort, wo die Vorstellung stattfinden soll, z. B. ein Keller, ein Gewölbe u. ist, Reinigungsräucherungen, als Schießpulver, Wachholder- oder Wermuthkreiß vorher angewendet werden, damit die Luft für das spätere Räuchermittel empfänglich gemacht werde.

Außerdem ist noch darauf zu achten, daß der immer aufwärts steigende Rauch aus der Kohlenpfanne dem Focus (Brenn- oder Mittelpunkt) des Objectivglases sich gerade gegenüber befindet, damit das Bild da zurückgeworfen wird, wo der Rauch am dicksten ist und beständig nachquillt; denn je weiter sich der Rauch im Zimmer verbreitet, desto dünner wird er und daher zum Zurückwerfen des Bildes unwirksam.

Endlich muß das Zimmer oder der Ort, wo die Vorstellung stattfinden soll, mit schwarzem Tuche behangen, oder doch wenigstens mit dunkeln Tapeten ausgeschlagen und jeder Lichtstrahl von Außen, der der Vorstellung nachtheilig sein würde, durch genau passende Fensterladen oder dunkle Vorhänge unzugänglich gemacht sein. Eben so müssen alle Spiegel u. außer dem Hohlspiegel daraus entfernt oder mit dunkeln Tüchern behangen sein.

Sollen noch außerdem bei dem Erscheinen und Verschwinden des Geistes Nebeneffecte, als: Blitz, Brausen eines starken Windes und Donner die Vorfstellungen wirkfamer machen, so folgen in Nachstehendem die Anleitungen hierzu.

a) Blitze täuschend nachzuahmen.

Dies wird dadurch erreicht, daß man in einer Röhre von weissem Blech Colophonium recht fein gepulvert (sogenanntes Hexenmehl) schüttet und dasselbe durch die Flamme eines Lichtes bläst.

b) Nachahmung des Donners.

Hierzu ist eine dünne Kupferplatte, die circa 5 Fuß breit, und 6 Fuß lang sein muß, erforderlich. Diese Platte hängt man an zwei Ringen von gleichem Metall, durch welche eine Leine gezogen ist, womöglich in einem Gemach über dem Aufenthalt der zu täuschenden Person freischwebend auf und läßt an dieser an dünne Leinen befestigte hohle Kugeln von circa 10 bis 12 Zoll Durchmesser herabrollen und zwar mehrere zugleich, während man die Platte in einer mächtig schwanckenden Bewegung zu erhalten sucht. Das Getöse, welches hierdurch erzielt wird, ist außerordentlich und kommt dem natürlichen Donner auf's Täuschendste nahe.

c) Das Brausen eines starken Windes nachzuahmen.

Dies bewirkt man jetzt einfach durch starkes Schwenken einer Luchsfahne; nämlich: sobald das Brausen von den im Neben- oder Unterzimmer befindlichen Personen gehört werden soll, giebt der Beschwörer dem Gehülfen ein Zeichen, worauf dieser die Fahne jählings durch die Luft schwingt und damit aufhört, sobald er ein zweites Zeichen erhält.

15. Die Bauchredner-Kunst.

Die Kunst besteht nächst der natürlichen Anlage zu derselben hauptsächlich darin, daß man in der Kehle die hervorzubringende Stimme so einzuschränken und abzuändern wisse, daß beim Hervorgehen derselben ihre Stärke mit der Entfernung des Ortes, von woher sie dem Scheine nach kommen soll, übereinstimmt. Um nun dieses aber zu können, muß man eine sehr subtile, nicht ganz gewöhnliche Beschaffenheit der Zunge besitzen, um mit derselben alle Worte auf das Vollständigste zergliedern zu können, ohne sich dazu die geringste Bewegung der Lippen zu verstatten,

und bis zu Ende einer jeden Sprachperiode die Luft, die aus der Zunge kommt, zurückhalten zu können, um so aufs Neue wieder Athem zu holen, wozu natürlich auch eine starke Brust nebst langer Übung gehört.

Das sogenannte Bauchreden ist daher nichts anderes, als eine Verengung und Zusammenziehung der Muskeln des Hintermundes oder Schlundes, die so eingerichtet wird, daß die Stimme dadurch nach Erfordern erstickt, geschwächt oder verstärkt werde, und geschieht, wenn man mit dem Schlunde einen so guten Theil Luft, wie zum Singen gehört, vorrätzig hält, diese vorrätzige Luft nach Erfordern wohlgemässiigt zurückhält, und sodann mit Nachdruck ausstößt, wodurch der Ton des hervorgebrachten Wortes so gebildet wird, als käme er aus der Ferne, Höhe oder Tiefe.

Die beste Zeit, diese interessante, wahrhaft zauberische Kunst zu erlernen, ist die vom zwanzigsten bis zum fünfundzwanzigsten Lebensjahre; und es ist zu derselben die öftere Übung unerläßlich.

6. Der Schlafwandler oder die Macht des Magnetismus.

Mit der Benennung animalischer oder thierischer Magnetismus, auch Lebensmagnetismus, bezeichnet man seit dem letzten Viertel des vor. Jahrhunderts gewisse wunderbare Erscheinungen, welche vermöge einer an sich wahrnehmbaren Einwirkung eines Menschen auf den andern hervorgebracht werden und in dem dabei geschehenen Ueberströmen der Lebenskraft des einen in den Körper des andern ihren Grund haben soll.

Mehrere dieser Erscheinungen waren schon von Alters her bekannt, allein Franz Anton Mesmer, ein Arzt, geb. 1733 in der Schweiz, gest. 1815, suchte darauf zuerst eine Heil- und Heilmethode zu gründen, welche er in Deutschland, Frankreich und England geltend machte und die daher so wie der thierische Magnetismus überhaupt nach ihm Mesmerismus genannt wurde. Mesmer hatte sich mit Heilversuchen mittels des mineralischen Magnetismus beschäftigt und dabei an nervenschwachen Personen, wenn er die leidenden Theile mit Magnetismus bestrich oder berührte, den gewöhnlichen Wirkungen nicht entsprechende Erscheinungen beobachtet. Dies leitete ihn auf die Vermuthung, die Magnete hätten hier nicht bloß durch ihre eigne, sondern als Leiter einer in seinem Körper ruhenden Kraft gedient, und da er dieselben Wirkungen hervorbrachte, als er hierauf die bloßen Hände mehrmals vom Kopfe des Kranken nach den Füßen herab-

führte, so hielt er sich davon überzeugt. Ein derartiges Einwirken einer Person auf die andere nennt man ebenfalls „magnetischen“ oder magnetische Manipulation, weil Auflegen der Hände und Bestreichen nach gewissen Regeln das gewöhnliche Mittel dazu sind und von dem Anfange einer solchen thierisch-magnetischen Behandlung sagt man: der Arzt setze sich mit dem Kranken in „Rapport.“

Die dadurch hervorgerufenen Erscheinungen und Wirkungen werden nach Verhältniß der Personen und Umstände sehr verschieden angegeben und bleiben bei gesunden und kräftigen Menschen ganz aus. Bei anderen treten Verminderung der Thätigkeit der äußern Sinne, Schläfrigkeit und ähnliche Vorboten des sogenannten magnetischen Schlafes ein, ohne daß es zu diesem kommt, und die wenigsten verfallen wirklich in diesen auffallendsten der durch den thierischen Magnetismus hervorgerufenen Zustände, der aber nach Umständen sehr verschieden ist. So liegen manche Magnetisirte schlafend da, und sind für den größten Lärm, für starke Gerüche, selbst für schmerzhafteste Berührungen ganz unempfindlich; bei Anderen dagegen, deren Nervensystem eine lebhaftere Thätigkeit besitzt, geht dieser bewußtlose Schlaf in einen mit Bewußtsein verbundenen Traumzustand eigenthümlicher Art, den sogenannten „Somnambulismus“ über. Dieser gleicht dem Zustande des Nachtwandelns und kann auch bei manchen Personen ohne hervorgegangenes Magnetisiren entstehen. Während desselben sind die Sinne ganz unthätig oder auch auf ungewöhnliche Weise wirksam und die Empfindungsthätigkeit kehrt sich überhaupt mehr nach innen. In denselben eintretenden höhern Graden dieses Zustandes, die man „magnetisches Hellsehen“ nennt, erhält der Somnambul oder die Somnambule, wie man die Personen in diesem Zustande heißt, die Fähigkeit, sich ihres Körpers auf eine uns nicht erklärliche Art bewußt zu werden, den Sitz und die Natur seines Uebels zu beschreiben, selbst Heilmittel dafür anzugeben. Andere Aeußerungen einer ungewöhnlichen Seelenthätigkeit in diesem Zustande sind das Lesen einer Schrift mit verschlossenen Augen und das zuweilen genaue Vorhersagen künftiger Ereignisse oft auf Monate hinaus, besonders solcher, welche den körperlichen Zustand betreffen. Vor dem Erwachen zum gewöhnlichen Leben geht der Somnambulismus immer erst in den magnetischen Schlaf über.

Mit den Erscheinungen desselben ist aber viel absichtlicher und unabsichtlicher Betrug getrieben worden und sogenannte Somnambulen haben, um Aufsehen zu erregen oder auch als Geistesfranke die unerhörtesten Dinge vorgegeben, z. B. von einem neuen

Sonnensysteme, eine Sprache der Geister und einem Geisterreiche erzählt, die von Leichtgläubigen, ja von getäuschten Magnetisieurs für baare Münze angenommen wurden. Eines der neuesten Beispiele der Art war jene gewiß geistesranke Frau in Württemberg, die sogenannte Seherin von Brevorst, deren vermeintliche Offenbarungen durch Justinus Kerner (2 Bde. 2. Aufl. Stuttg. 1834) der Welt sehr ausführlich mitgetheilt worden sind.

Gegenwärtig spielt der Somnambulismus auch eine Rolle in der Tafel- oder Taschenspielerkunst, wie folgendes Taschenspielerkunststück:

„Der Somnambule oder die Macht des Magnetismus,“ beweist.

Das auszuführende Kunststück hat die Aufgabe, die Anwesenden damit zu täuschen: vor den Augen derselben eine Person, von der man berichtet — daß sie sich zu dieser Unternehmung besonders eigne — in ein magnetisches Hellsehen zu versetzen, und die Ausführung ist folgende:

Man läßt diese Person — womöglich einen hübschen Knaben oder ein junges hübsches Mädchen, mit dem oder der man sich verständigt haben muß — hervortreten, stellt ihn oder sie den Anwesenden vor und verbindet ihm oder ihr die Augen, um die Anwesenden scheinbar zu überzeugen, daß Täuschung nicht stattfindet und setzt dann die Person auf einen Stuhl mit Lehnen, vorgeblich: damit sie im Zustande des Somnambulismus nicht etwa durch irgend eine Bewegung herabfalle. Ist dies geschehen, so bittet man die Anwesenden, sich recht ruhig zu verhalten; alsdann setzt man sich mit der sitzenden Person in Rapport, d. h. man stellt sich vor sie und führt mit den Fingerspitzen beider Hände verschiedene Striche vom Kopf bis auf die Brust, jedoch ohne sie zu berühren, herab. Ist dies einige Zeit fortgesetzt, so fängt scheinbar der Magnetismus bei der sitzenden Person an zu wirken und die Täuschung beginnt, nämlich: die sitzende Person wird etwas unruhig, fängt an zu gähnen, wird dann wieder ruhig und scheint endlich in den magnetischen Schlaf versunken zu sein. Der scheinbare Magnetiseur setzt jedoch das Manipuliren noch einige Zeit fort, bis durch folgendes ohngefähre Gespräch der sitzenden Person mit dem Vortragenden:

Sitzende Person. Was machen Sie da für Bewegungen?

Vortrag. Siehst Du, was ich mache?

Sitzende Pers. Sie fahren mit Ihren Händen an mir herum: u. s. w.

Der Vortragende sich scheinbar für überzeugt hält, daß bei der sitzenden Person der Zustand des Hellsehens nun vollständig

eingetreten ist, welches er den Anwesenden durch Zeichen zu verstehen zu geben hat.

Das nun folgende Geheimniß, nämlich: daß die von dem Vortragenden an die sitzende Person gerichteten Fragen von letzterer richtig beantwortet werden, liegt in dem Stichworte der Frage, die sich die sitzende Person nach der vorhergegangenen und getroffenen Verabredung genau zu merken hat. Z. B.: Der Vortragende erbäte sich von den Anwesenden durch Zeichen — scheinbar um die sitzende Person nicht von dem Vorhaben in Kenntniß zu setzen — eine Nadel, einen Ring und eine Broche, legte die Stücke behutsam und ohne Geräusch auf einen Teller; ließe hierauf von einem der Anwesenden eines derselben bezeichnen und die sitzende Person sollte nun diesen Gegenstand nennen, so müßte, um dieß zu können, zwischen beiden vorher folgende Verabredung stattgefunden haben:

- a) daß der Sitzende auf die Frage: was ist das? auf „das“ „eine Nadel,“
- b) was ist dies? auf „dies“ ein Ring, und
- c) auf: was ist dieses? auf „dieses“ eine Broche zu antworten hätte.

Auf diese Weise lassen sich die Fragen nach Willkür vervielfältigen, hier mögen noch einige als Muster folgen.

Nachdem die ersten drei Fragen beantwortet sind, läßt sich der Vortragende z. B. einige Lächer von verschiedener Farbe geben, läßt eins nach Belieben davon wählen und stellt nun folgende Fragen an den Sitzenden.

1) was habe ich in meiner Hand?

Anmk. Hier wäre „Hand“ das Stichwort für „Luch,“ demnach: „ein Luch.“

2) Ist das Tuch einfarbig oder bunt?

Anmk. Von zwei Eigenschaftswörtern ist allemal das zweite, von drei das mittelfte als Antwort zu geben; hier also „bunt.“

3) Ist die Grundfarbe roth, blau oder schwarz?
Antw. „blau.“

4) Ist das Muster karirt, geblümt oder freifig?
Antw. „geblümt.“

5) Ist das Muster groß geblümt oder sind es kleine Blumen (statt fleingebümt) mit Blättern untermengt? Antw. kleine Blumen mit Blättern durchmengt u. s. w.

Ferner: Man ließe von einem der Anwesenden eine beliebige Karte ziehen, — welche natürlich vor der Vorstellung dem Sitzenden genannt sein muß — und fragte: „Was habe ich

hier?" so wäre „hier“ das Stichwort für „Karte“; die Antwort demnach „eine Karte.“

Kannst Du mir die Karte nennen? Antw. O ja es ist . . . hier hat er nach Verabredung zu antworten, z. B. „die Acht im Grün“ u. s. w.

Es könnte indes auch vorkommen, daß einer der Anwesenden auf den Gedanken käme, dem Vortragenden einen Gegenstand unverhofft zu überreichen, so würde es in diesem Falle für den Vortragenden sowohl, als für den Sitzenden große Verlegenheit bereiten und das Geheimniß könnte leicht verrathen werden, wenn in einem solchen Fall der Vortragende sowohl als der Sitzende sich nicht zu helfen wüßten. Z. B. der Anwesende überreicht unverhofft dem Vortragenden einen Schlüssel, so würde der Vortragende ganz unbefangen zu dem Sitzenden gehen und ihm die Frage vorlegen: „Kannst Du mir auch diesen Gegenstand nennen?“ darin für einen solchen Fall das Wörtlein „auch“ als Stichwort anzeigt, daß der Gegenstand ein unverhoffter sei, worauf sich der Sitzende als im Uebergange zum magnetischen Schlaf zu benehmen hätte; dann stellt sich der Vortragende als merke er dieses, legt schnell den Gegenstand bei Seite, stellt sich wieder vor ihn hin, jedoch so, daß des Andern Beine zwischen den seinigen zu stehen kommen; legt ferner sein eigenes linkes Kniee an dessen rechtes und fängt von Neuem an zu manipuliren, während dessen er dem Sitzenden das Wörtchen „Schlüssel“ unbemerkt zuflüstert, was der Sitzende durch einen leisen Druck mit seinem rechten Kniee an des Vortragenden linken als verstanden zu beantworten hat, sobald dies der Fall ist. Sobald auf diese Weise die Antwort erfolgt ist, hört der Vortragende zu manipuliren auf, ergreift schnell den Schlüssel und fragt nochmals: Kannst Du diesen Gegenstand nennen? worauf alsdann der Sitzende scheinbar sehr abgespannt zu antworten hat „Schlüssel.“ Hierauf oder nach dem Vorhergegangenen, wo bei letzterer verabredeter Frage der Sitzende dasselbe Manöver zu machen hat, als ließe das Hellsehen nach, verlangt der Vortragende noch schnell eine Uhr, hält diese eben so schnell dem Sitzenden vor und fragt ihn: wie viel ist es an der Zeit? welche Frage jedoch nicht mehr von dem Sitzenden beantwortet wird, der sich so zu benehmen hat, als sei er bereits in den magnetischen Schlaf zurückgesunken; worauf der Vortragende mit Achselzucken die Uhr ruhig zurück giebt und sein Bedauern ausspricht, daß der magnetische Schlaf bereits eingetreten sei. Nun geht er zum Sitzenden zurück, nimmt ihm die Binde ab, wonach, nach einer nicht zu kurzen Weile, derselbe scheinbar zu erwachen hat.

Daß bei öfterer Wiederholung die Fragen abzuändern sind, damit das ganze Verfahren sich nie gleiche und demnach als ein einfach einstudirtes Comödienstück zu betrachten wäre, versteht sich wohl von selbst; indefß wird es geniß Niemandem schwer fallen, der solche Stücke vorzutragen beabsichtigt, diese Abänderungen bei einigem Nachdenken zu finden.

7. Das Kopfabschneiden.

Anmerkung. Obgleich in der Einleitung gesagt ist: daß das widrige Kopfabschneiden zu den niedrigen, die feine Sittlichkeit und das Bartsgefühl verletzenden Stücken gehört, so halte ich es doch für passend, den Gang und die Ausführung hier mitzutheilen, damit der geehrte Leser in den Stand gesetzt werde, sich die wirklich meisterhafte Täuschung zu erklären.

Zu diesem Kunststück gehört ein Tisch, welcher circa 6 bis 7 Fuß lang sein muß. Dieser Tisch ist mit einer Decke behangen, welche bis an den Fußboden reicht. Vor dem Tische ist eine Gardine angebracht, welche in zwei Theilen zur Seite gezogen werden kann.

Da sich von den Anwesenden wohl Niemand finden möchte, dies Kunststück an sich probiren zu lassen — denn wenn auch Jeder von der Täuschung überzeugt ist, so wird ihn doch ein ängstliches Gefühl davon zurückhalten — so tritt demnach der Vortragende sofort mit demjenigen hervor, an dem das Kopfabschneiden vollstreckt werden soll, stellt ihn als solchen den Anwesenden vor und schreitet dann zur Ausführung.

Der Künstler nämlich tritt, nachdem er denjenigen, welchem der Kopf abgeschnitten werden soll, den Anwesenden vorgestellt, mit demselben an den Tisch und verbindet ihm dort — unter dem Vorwande, daß derselbe bei dem entscheidenden Hiebe nicht zucke, eigentlich aber nur, daß die Anwesenden nicht merken, daß der später vorgezeigte Kopf ein falscher sei — die Augen, schiebt dann die eine Hälfte der Gardine der Seite, nach welcher zu auf dem Tische der Kopf des darauf zu legenden hin zu liegen kommt, bis zur Mitte, worauf der zu Köpfende schnell von ein paar Gehilfen auf den Tisch gelegt wird, so daß der Kopf desselben bis an ein, durch ein Tuch von gleicher Farbe mit der Decke bis dahin verborgenes rundes Loch in dem Tische zu liegen kommt.

Hierauf schwingt der Künstler mit der einen Hand das Schwert und zieht mit der andern die noch offene Hälfte der Gardine an die andere dicht heran, so daß von den Anwesenden nichts, was

jetzt dahinter vorgenommen wird; beobachtet werden kann. Jetzt hört man das Abschlagen des Kopfes und über dem Vorhang wird ein in Wachs pouffirter Kopf gezeigt, dem man durch die vor die Augen gebundene Binde, welche frisch mit Blut besetzt sein muß, die möglichste Aehnlichkeit mit dem geköpft sein Sollenden zu geben hat. Letzterer hat indessen seinen Kopf durch das vorhin erwähnte Loch gesteckt und so stark als möglich nach der Brust gebogen, so daß der Körper wirklich ohne Kopf dazuliegen scheint. Um die Täuschung zu erhöhen, hat man — nachdem man das Loch im Tische durch eine Klappe verschlossen und mit einem in Blut getränkten Tuche bedeckt hat — einen frischen Thierhals z. B. den Hals eines jungen Hammels u. s. w. — dicht an den Körper des Liegenden herangeschoben und ihm unterm Nackfragen befestigt. In einiger Entfernung von den Füßen des Liegenden befindet sich ein zweites Loch im Tische, durch welches der Kopf eines zweiten Gehilfen hervorsteckt, dem die Augen ebenfalls so wie bei dem ersten verbunden sind, nämlich so weit, daß man nur Mund, Kinn und Hals sehen kann. In dem Loche steht eine große zinnerne Schüssel, die aus zwei Hälften besteht und in deren Mitte eine runde Oeffnung ausgeschnitten ist, gerade so groß, daß der Hals des zweiten Gehilfen eng hineinpaßt, so, daß der Kopf auf der Schüssel — die ebenfalls etwas mit Blut bedeckt sein muß — zu stehen scheint.

Daß hierbei die größte Schnelligkeit zu beobachten ist, versteht sich wohl von selbst, denn sobald alles vorbereitet ist, wird rasch die Gardine bei Seite gezogen. Die Anwesenden sehen nun den kopflosen Rumpf auf der Tafel, und den Kopf auf der Schüssel liegen; einige der letzteren läßt man herantreten, um sich überzeugen zu können, daß der Kopf ein wirklich noch warmer Menschenkopf ist und sie hernach wieder ihre Sitze einnehmen. Die Gardine wird dann wieder zugezogen und nach einigen Augenblicken der geköpft sein Sollende den Anwesenden wieder als gesund und munter vorgestellt.

8. Der Zauberschuß oder die aufgefangene Kugel.

Das Kunststück ist: man reicht einem der Anwesenden eine Bleikugel, läßt sie heimlich von ihm bezeichnen, damit er sie wieder erkenne und läßt hierauf ein Pistol — nachdem man ihm Pulver u. s. w. gegeben — von ihm selbst laden. Ist dies geschehen so setzt man, ist das Pistol mit Percussionsschloß, ein Bündhütchen auf; ist es ein Pistol mit Feuerschloß, so schüttet

man Pulver auf die Pfanne, überreicht dem Andern das Pistol und läßt es aus einer Entfernung von 5 bis 6 Schritt nach der ausgestreckten und geöffneten Hand auf „drei“ abfeuern, fängt die Kugel mit der ausgestreckten Hand auf und giebt sie sofort dem Andern zur Ansicht zurück.

Erklärung und Ausführung.

Zu diesem Kunststück gebraucht man eine gewöhnliche Reiter-Pistole, in deren Rohr man vom Klempner eine circa 2 Zoll lange Hülse verfertigen läßt, die genau die Weite des Rohrs ausfüllen, jedoch leicht sich darin auf und nieder bewegen lassen muß. Dieses Pistol ladet man vor der Ausführung heimlich mit Pulver, setzt einen Pfropfen mit Nehhaaren (nicht Papier oder Seide, weil beides fortglimmt) darauf, läßt dann die Hülse im Rohr bis auf die Ladung herabfallen und hebt so vorbereitet das Pistol bis zur Ausführung auf.

Außerdem gebraucht man einen kleinen Ladestock mit einem sogenannten Kräger versehen, den man, so wie das Pistol, hinter den aufgestellten Apparaten zu verstecken hat. Will man nun das Kunststück vortragen, so ergreift man das Pistol mit der linken Hand dicht über dem Schlosse, stellt es mit dem Kolben auf den Tisch und hält es so, die Mündung nach oben, fest. Alsdann läßt man das Pistol — auf diese Weise gehalten — von einem der Anwesenden, nachdem er die Kugel vorher heimlich bezeichnet, laden, der indeß nicht, wie er der Meinung ist, das Pistol, sondern die im Rohr oder Laufe verborgene Hülse ladet. Ist dies geschehen, so setzt man je nachdem das Zündhütchen auf oder schüttet Pulver auf die Pfanne, nehme sich jedoch dabei in Acht, daß die Hülse nicht herausfalle, dann aber ergreift man das Pistol bei der Mündung so, daß diese in der hohlen Hand zu liegen kommt, hält den Kolben — während man dem Andern das Pistol überreicht — etwas hoch, so daß die im Rohr verborgene Hülse in diese hineinfalle, welche man nun unbemerkt mit fort nimmt, sobald man das Pistol überreicht hat. Hiernach geht man hinter die aufgestellten Apparate und zieht — während man sich stellt, als reibe man die rechte Hand mit Etwas ein — schnell und unbemerkt mit dem dort versteckten Kräger den Pfropfen aus der Hülse und läßt die Kugel in die Hand fallen, welche man nun zwischen dem Daumen und Zeigefinger der rechten Hand zu verbergen hat. Sodann tritt man vor den Tisch, streckt den rechten Arm aus, öffnet die Hand, jedoch so, daß die Kugel zwischen Daumen und Zeigefinger verborgen bleibt, läßt den Hahn spannen und dann auf „eins, zwei, drei“ das Pistol nach der-

selben abfeuern, wobei man sich stellt, als finge man die Kugel nach dem Schusse wirklich mit der Hand auf, und überreicht alsdann sofort dem Andern die Kugel zur Ansicht, ob es auch wirklich die von ihm bezeichnete ist, was er gewiß zur allgemeinen Ueberraschung anerkennen wird.

9. Der Zauberring.

Man steckt heimlich ein Stäbchen bis zur Mitte durch einen messingnenen oder eisernen Ring, der die ungefähre Größe eines Zweithalerstücks haben muß, bedeckt diesen mit der linken Hand und läßt das Stäbchen von zwei Personen halten. Indem man hierauf die Anwesenden um Aufmerksamkeit bittet, ergreift man einen bis dahin verborgen gehaltenen zweiten Ring von gleicher Größe und gleichem Metall, — in dem man eine Spalte, ungefähr $\frac{1}{4}$ Zoll weit, hat ausfeilen lassen — mit der rechten Hand über der Spalte, so daß diese von den Anwesenden nicht gesehen werden kann, und zeigt ihn auf diese Weise der Gesellschaft vor, indem man ihr von der Wunderkraft derselben erzählt. Dann klemmt man schnell und unversehrt durch den Mund die Backe in die Spalte und macht die Bewegung mit der Hand, als drehe man denselben durch dieselbe, — welche Täuschung man dadurch erzielt, daß man den Ring zwischen Daumen und Zeigefinger nimmt und nun mit diesen beiden Fingern von der Backe bis zum Munde leicht darüber wegstreicht, reißt ihn dann nach einigen Augenblicken des scheinbaren Drehens aus der Backe heraus, verbirgt ihn dann in der hohlen Hand und schlägt dann mit den Fingerspitzen derselben auf die linke Hand, welche man dann — indem man mit dieser vorher dem unter der Hand verborgenen Ringe eine um das Stöckchen sich drehende Bewegung, (einen sogenannten Schneller) gegeben hat — rasch losläßt. Während man den Ring besteht, verbirgt man den vorbereiteten. — Gut ausgeführt verfehlt dies Kunststück nie seine Wirkung.

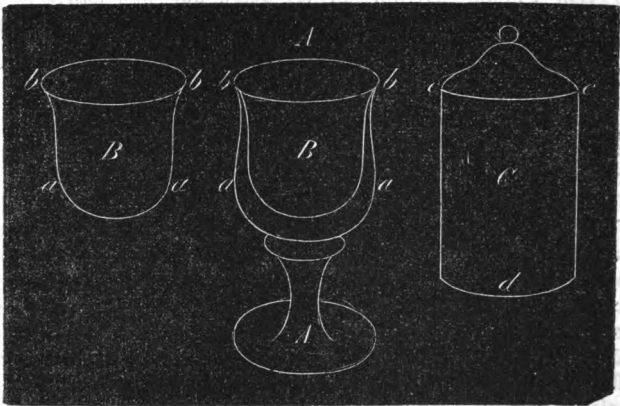
10. Der Zauberbecher.

Dieser Becher ist auf folgende Weise eingerichtet: In den Becher A. (Fig. I.) paßt der Einsatz B. (Fig. II.), dessen Seiten a. a. sich in dem leeren Becher etwas klemmen, jedoch nur so wenig, damit beim Umstülpen dieser nicht herausfalle. Dieser Einsatz darf den Boden vom leeren Becher A. nicht erreichen, son-

Fig. II.

Fig. I.

Fig. III.



dern muß so viel Raum lassen, daß man in den leeren Becher unter dem Einsatz noch etwas von der Größe eines Eies verbergen kann. Der obere Rand bb. des Einsatzes reicht etwa einen Strohhalm breit über den Rand des Bechers hinaus. Außer diesem Einsatz hat man noch ein anderes Gefäß (Fig. III.), welches eine Stürze bildet: der obere Theil c. c. macht den eigentlichen Deckel des Bechers A. und ist so eingerichtet und so weit, daß gerade der obere Rand des Einsatzes B. scharf hinein paßt und sich mit diesem fest darin einklemmt, so daß, wenn die Stürze fest darüber gestülpt wird, der Einsatz in derselben hängen bleibt, wenn letztere abgehoben wird. Der untere Theil d. bildet bloß einen breiten Rand, der gerade so lang und so weit sein muß, daß der Einsatz, sobald die Stürze mit diesem abgehoben wird, nicht darunter gesehen werden kann.

Das mit diesem Becher auszuführende Kunststück:

„Der Zauberbecher“

ist nun folgendes:

Man läßt von zwei verschiedenen Ringen einen von einem der Anwesenden wählen, reißt ihn auf ein Tuch, welches man fest um den Ring zusammenwickelt, und unwickelt dann beides, Tuch und Ring, noch außerdem mit einem Blatt Papier. Hierauf ergreift man einen vor sich stehenden leeren Becher, legt das Bäckchen hinein, bedeckt ihn mit der Stürze und stellt ihn dann etwas bei Seite auf den Tisch, jedoch so, daß er fortwährend von den Anwesenden gesehen werden kann. Alsdann ergreift man

einen Teller mit einigen frischen Eiern und läßt auch von diesen eins nach Belieben wählen, legt dieses in einen zweiten, etwas vom ersteren entfernt stehenden leeren Becher und verspricht jetzt: „Man würde nun vermöge der Magie den eingewickelten Ring aus dem Papier und Becher heraus in das Ei des andern Bechers hinüber „zaubern,“ und führt sodann — nachdem man nochmals beide Stürzen abgehoben und so den Anwesenden gezeigt hat, daß Beides, sowohl der Ring im Papier, als auch das Ei sich noch in ihrem Becher befinden — dies Zauberstück auf sein Kommando: „Presto Apollo Marsch!“ zur großen Ueberraschung mit Blitzesschnelligkeit aus.

Erklärung und Ausführung.

Man gebraucht zu diesem Kunststück zwei gleiche wie oben beschriebene Becher, drei Ringe und drei wo möglich kleine seidene Taschentücher, wovon zwei Ringe und zwei Tücher sich ganz genau gleichen müssen. Auf eins dieser letzten reißt man vor der Vorstellung heimlich einen der beiden ganz gleichen Ringe, wickelt das Tuch selbst darüber, umwickelt Beides, Tuch und Ring, mit einem Blatt Papier und steckt dieses Päckchen in ein Ei, welches, wie folgt vorbereitet sein muß. Nämlich, das hierzu erforderliche Ei wird an beiden Enden fein durchstochen und hiernach der Dotter herausgeblasen; alsdann läßt man dasselbe ganz trocken werden, schneidet sodann mit einem recht scharfen Federmesser den spizen Theil des Eies so weit behutsam ab, daß die Oeffnung so groß wird, um das Päckchen, ohne das Ei zu zerbrechen, hineinstecken zu können, paßt hernach den abgeschrittenen Theil genau wieder an und verklebt den Schnitt mit einem schmalen weißen Streifen Papier. Dieses vorbereitete Ei legt man hierauf in den Becher, den wir Nr. 1 nennen wollen und setzt den Einsatz darüber. Wehnlich verfährt man mit dem zweiten Becher oder Becher Nr. 2, in welchen man ein Stück Papier, — welches vorher um eins der fest zusammen gewickelten Tücher umgeschlagen gewesen sein muß und wovon man noch ein zweites, dem ersteren ganz gleiches besitzt, welches letztere indeß noch glatt, demnach noch ungebraucht aussehen muß, — hineinlegt und dann ebenfalls den Einsatz darüber stülpt. Diese dem Anschein nach leeren Becher stellt man auf einen Tisch und hält sie da bis zum Gebrauch bereit, hütet sich jedoch, dieselben nicht zu verwechseln (ein kleines unmerkliches Zeichen, z. B. ein Knöpfchen, wird dies erleichtern), damit bei der Ausführung nicht etwa eine Störung vorkomme, die schwer zu bemängeln sein würde.

Will man so vorbereitet das Kunststück vortragen, so nimmt

man zuerst den Becher Nr. 1, in welchem das vorbereitete Ei verborgen liegt, zeigt ihn den Anwesenden als leer und stellt ihn hiernach vorn auf den Tisch, wo er von den Anwesenden fortwährend gesehen werden kann. Alsdann nimmt man die beiden ungleichen Ringe, legt diese auf einen Teller und läßt einen von diesen, dem Anschein nach ganz nach Belieben, wählen, wobei man wie folgt zu verfahren hat: Man sagt nämlich zu einer Person in der Gesellschaft: Bestimmen Sie gefälligst einen von diesen Ringen!" Trifft die Person den Ring, wovon der andere bereits in dem Becher Nr. 1 im Ei verborgen sich befindet, so bittet man den Ring einstweilen zu behalten und setzt den Teller mit dem andern Ringe auf den Tisch. Dann verfährt man eben so bei einer andern Person mit den ungleichen Tüchern. Im entgegengesetzten Falle aber, wo der gleiche Ring oder das gleiche Tuch nicht gewählt wird, reicht man der Person den nicht gewählten Ring oder das nicht gewählte Tuch und stellt den andern Ring oder das Tuch bei Seite auf den Tisch, welches nicht im Geringsten auffällt, wenn der Vortragende dies nur dreist ausführt und sich stellt, als wenn es die Person ganz recht gemacht hätte. Hiernach läßt man sich Ring und Tuch zurückgeben, reißt so, daß es jeder der Anwesenden sehen kann, ersteren auf letzteres, unwickelt dann den Ring fest mit dem Tuche, dann mit dem andern zu diesem Behufe aufbewahrten Blatt Papier und legt dieses Päckchen in den Becher Nr. 2 mit dem verborgenen Stück Papier und stülpt die Stürze leicht darüber, so daß, wenn letztere nochmals abgehoben wird, der Einsatz noch im Becher bleibt.

Hierauf ergreift man den Teller mit Eiern und läßt sich jetzt auch eins von diesen wählen, welches man sodann in den anscheinend leeren Becher Nr. 1 mit dem verborgenen Ei hineinlegt, die Stürze wie beim vorigen leicht darüber stülpt und den Becher dann ebenfalls in einiger Entfernung von dem andern auf den Tisch stellt, jedoch so, daß beide Becher nicht zu nahe beisammen stehen, am besten auf zwei kleinen Tischen, daß der Vortragende dazwischen steht.

Ist Alles auf diese Weise vorbereitet, so ergreift man nochmals den Becher Nr. 2, hebt die Stürze davon ab, zeigt den Anwesenden, daß das Päckchen sich noch darin befindet, dann aber drückt man unbemerkt die Stürze fest darauf, so daß sich der Einsatz fest einklemmt und beim abermaligen Abnehmen mit abgehoben werden muß, und verfährt sodann ebenfalls mit dem andern Nr. 1. Nach diesem nimmt man seinen Zauberstab, führt dann auf: „Presto Appollo Marsch!" sein obiges Versprechen, näm-

lich den eingewickelten Ring nebst Tuch aus dem Papier heraus und in das Ei des andern Bechers hinüber zu zaubern, wie folgt aus:

Nachdem man sein „Presto &c.“ kommandirt hat, hebt man zuerst behutsam die Stürze von dem Becher Nr. 2 ab und zeigt den Anwesenden, daß Ring und Tuch verschwunden und nur das Papier zurückgeblieben ist; dann ergreift man den andern Becher Nr. 1, hebt die Stürze ab und das sich in demselben befindliche Ei heraus, nimmt es, die Spitze nach unten, in die linke Hand, so, daß der verklebte Schnitt nicht gesehen werden kann, schlägt alsdann den obern Theil mit seinem Zauberstabe entzwei zieht das Tuch mit dem Ringe heraus, welches Beides man hiernach auf einen Teller und so den Anwesenden zur Ansicht überreicht, die nun finden werden, daß es derselbe Ring und dasselbe Tuch ist, welches vorher in dem andern Becher Nr. 2 sich befunden hat.

Daß dieser Zauberbecher noch zu vielen andern Kunststücken zu gebrauchen ist, wird jeder der geehrten Leser auf den ersten Blick erkennen. Das nächstfolgende Stück ist z. B. schon ein Beweis.

11. Der getödtete, dann wieder ins Leben gezauberte Kanarienvogel und der wieder erhaltene Ring.

Man zeigt den Anwesenden einen Kanarienvogel, tödtet ihn, legt ihn in einen leeren Becher und stülpt die Stürze darüber. Hierauf läßt man von einer Person der Gesellschaft von zwei Ringen einen wählen, den man nachdem er genau gesehen ist, in die Luft wirft, wo derselbe verschwindet. Da nun letzterer nicht wieder herabfällt, so verspricht man den Anwesenden: „denselben bald wieder zu bekommen,“ öffnet schnell den Becher, wo nun der getödtete Vogel zum Vergnügen der Gesellschaft lustig herausfliegt, dann auf ein gegebenes Zeichen mit dem am Halse sich befindlichen Ringe zurückkommt und dem Vortragenden sich auf die Hand setzt, worauf dieser ihm den Ring vom Halse abstreift, auf einen Teller legt und so den Anwesenden als den gewählten vorzeigt.

Erklärung.

Zur Ausführung dieses Kunststücks gebraucht man zwei Kanarienvögel von gleichem Aeußern, wovon jedoch der eine ein gut abgerichteter sein muß, der das Locken seines Herrn pünktlich be-

folgt. Außerdem gebraucht man wie beim vorigen Stück Nr. 10 drei Ringe, wovon zwei sich ganz gleich sein müssen, außer diesen aber nur einen Becher, der im Boden des Einsages und im Deckel der Stülpe eine kleine Oeffnung haben muß, damit die nöthige Luft in den Raum unter dem Einsatz hineindringen kann. In diesen Becher verbirgt man kurz vor der Vorstellung den abgerichteten Kanarienvogel, nachdem man ihm einen der beiden gleichen Ringe über den Kopf an den Hals gesteckt hat, setzt den Einsatz darüber und hebt ihn so bis zur Ausführung, welche jedoch nicht zu lange nach dem Verbergen stattfinden muß, auf. Will man nun das Kunststück vortragen, so zeigt man den nicht abgerichteten Kanarienvogel (gewöhnlich ein Weibchen) und tödtet diesen wirklich vor den Augen der Anwesenden durch ein paar Schläge mit dem Zauberstabe auf den Schnabel. Dann legt man ihn in den scheinbar leeren Becher und stülpt die Stürze fest darüber. Bei der nun folgenden Wahl des Ringes verfährt man, wie dies im vorigen Stück Nr. 10 gelehrt worden, wirft nach der Wahl den Ring anscheinend in die Luft, behält ihn jedoch in der hohlen Hand zurück, ergreift hiernach den vorbereiteten Becher, hebt schnell die Stürze mit dem Einsatz ab, wo nun der verborgene Vogel mit seinem Ringe lustig herausfliegt und auf ein von den Vortragenden gegebenes Zeichen zurückkehrt und sich auf dessen Hand setzt, worauf man nun den Ring vom Halse abstreift, ihn auf einen Teller legt und den Anwesenden vorzeigt.

12. Ein schönes Taschenspiel mit Rechnenpfennigen.

(Erste Abänderung der Zauber- oder Reisebüchse.)

Dieses höchst interessante Spiel ist unstreitig eins der schönsten Taschenspielerkünste, die je erfunden worden sind. Es besteht gleichsam aus sechs verschiedenen Spielen, welche, indem sie zu sagen in demselben Augenblicke gemacht werden, großen Eindruck auf Geist und Augen der Zuschauer machen müssen; denn ist es nicht zum Erstaunen:

- 1) deutlich zu sehen, daß ein Würfel da verschwindet, wo ihn Niemand wegnehmen könnte?
- 2) daß Rechnenpfennige aus der Hand, in die man sie gelegt hat, herausgehen, so daß es Niemand sieht?
- 3) Rechnenpfennige da zu finden, wo man vorher einen Würfel hingelegt hatte;
- 4) die Rechnenpfennige in der Hand zu finden, welche (dem Anscheine nach) leer war?

5) Daß man diese Rechenpfennige unter dem Würfel, wo man sie hinlegt, und welchen Niemand angerührt hatte, nicht wieder findet? und endlich

6) Daß man den Würfel da wieder findet, wo er verschwunden war?

Zu diesem Spiele muß man sich vorher einen kleinen Würfel und 20 Rechenpfennige, oder bloß gleich große Stückchen Blech machen lassen. Dann bedarf man noch eines cylindrischen Bechers von gelbem oder weißem Blech, der aber accurat nur so weit sein muß, daß man die Rechenpfennige hineinthun kann, überdies muß er auch elastisch sein, damit, wenn man ihn zwischen zwei Fingern etwas drückt, man dadurch verhindern kann, daß die in demselben befindlichen Rechenpfennige herausfallen, falls man die Oeffnung dieses Bechers gegen die Erde kehrt. Ferner hat man noch 15 Rechenpfennige nöthig, (von derselben Größe und Materie, wie die vorigen 20), durch deren Mitte ein so großes Loch gebohrt ist, daß der genannte kleine Würfel bequem darin stehen kann, nachdem sie zu einer Rolle genau auf einander gelöthet worden, so daß, wenn man auf die obere und untere Oeffnung dieser Rolle von Rechenpfennigen einen undurchbohrten Rechenpfennig legt, man eine Rolle aufeinander geschichteter Rechenpfennige zu sehen glaubt.

In Besitz dieser kleinen Erfordernisse nimmt man nun diese Belustigung selbst, und zwar wie folgt, vor.

Man wirft ein Thalerstück auf den Tisch, thut den kleinen Würfel in den Becher, und würfelt ihn auf den Tisch, nachdem man ihn vorher zu dieser Absicht ein wenig geschüttelt hatte; dann giebt man den Becher und Würfel einem der Zuschauer, ersucht ihn auch einen Wurf aus dem Becher zu thun, damit man sehe, wem der Thaler nach der höchsten Augenzahl des gethanen Wurfes gehöre. Dies Alles ist aber nur ein Vorwand, um so der Gesellschaft ungezwungen zu zeigen, daß der Becher weder eine künstliche Vorrichtung, noch einen Inhalt von mehr oder weniger Rechenpfennigen habe. Nachdem nun aus diesem Becher und mit demselben Würfel von mehreren Zuschauern ein Wurf geschehen, nimmt man den Becher wieder an sich, und bittet Jemanden, den Würfel auf den Thaler zu legen. Sobald dies geschehen, setzt man mit der rechten Hand den Becher an den Rand des Tisches, nimmt die hohle Rolle Rechenpfennige und schiebt sie unbemerkt in den Becher.

Jetzt setzt man die hohle Rolle Rechenpfennige sammt Becher (den man nur allein steht) einen Augenblick auf den Tisch. Dann hebt man den Becher (der noch die hohle Rolle Rechenpfennige

enthält, allgemach, mit der Oeffnung nach der Erde gekehrt, auf, drückt seine äußern Seitenstücke mit den Fingern, damit dadurch zugleich die durchbohrte Rolle Rechnenpfennige nicht herausfallen kann, und setzt ihn hierauf mit der falschen Rolle Rechnenpfennige über den Würfel so, daß der Rand des Bechers überall auf dem Thaler aufliegen muß, und demnach nichts vom Würfel zu sehen ist.

Sodann nimmt man 15 Rechnenpfennige in die rechte Hand, hält sie ganz mit spizigen Fingern, läßt sie dann schnell in dieselbe Hand zurückfallen und bringt sie in die linke Hand. Da man nun die linke Hand gleich zumacht, so glaubt man wegen des Geräusches, welches die Pfennige verursachen, sobald sie geschüttelt werden, daß sie aus der einen Hand in die andere gegangen wären. Damit nun die rechte Hand, wenn man sie zuhält (um die Rechnenpfennige zu halten) nicht gezwungen aussehe, so erfaßt man das Jakobsstäbchen mit dieser Hand an dem einen Ende, und setzt des andere Ende auf oder in die linke Hand, so, als wolle man den Pfennigen in der linken Hand befehlen, herauszugehen. Man befehlt ihnen auch wirklich, heraus- und in diesen Becher zu gehen, der auf dem Thaler steht, um den Würfel unter demselben hervorzujaßen und sich dafür an dessen Stelle zu setzen. Nun macht man die linke Hand auf, und zeigt, daß die Rechnenpfennige abmarschirt sind, und in demselben Augenblicke hebe man (damit die Zuschauer nicht Zeit haben daran zu denken, daß die Rechnenpfennige sich in der rechte Hand befinden) den Becher, ohne ihn zu schütteln, auf, so daß die falsche Rolle Rechnenpfennige allein auf dem Thaler stehen bleibt.

Hat man nun schon dafür gesorgt, zwei oder drei Rechnenpfennige auf die zusammengelöthete Rolle Rechnenpfennige zu legen, so kann man sie wegnehmen, und zur bessern Täuschung einen nach dem andern auf den Tisch werfend, sagen: Hier ist einer für den Kellner, dieser für die Köchin, und dieser für den Hausknecht. Dieser Umstand macht die Zuschauer glauben, die zusammengelöthete Rolle wäre ein Haufen loser Rechnenpfennige, in denen unmöglich ein Würfel verborgen sein könne.

Sodann setzt man den leeren Becher mit seiner Oeffnung wieder auf den Thaler, über die festgelöthete Rolle Rechnenpfennige, befiehlt letzterem, durch den Tisch aus dem Becher auf unsichtbare Weise herauszugehen, damit der Würfel seinen Platz wieder einnehmen könne. Man hält täuschungshalber hierzu die rechte Hand unter den Tisch und indem man daselbst die bis jetzt verborgenen losen Rechnenpfennige in der rechten Hand schüttelt, glauben die Zuschauer, die unter dem Becher befindlichen Rechnenpfennige seien wirklich durch den Tisch in die rechte Hand des Künstlers paßirt.

Man wirft nun die losen Rechnenspfennige in der rechten Hand auf den Tisch, ergreift den Becher, etwas zwischen den Fingern drückend, um die noch unter demselben befindliche festgelöthete Rolle Rechnenspfennige mitzunehmen, wodurch die Zuschauer mit der größten Verwunderung den Würfel erblicken und deshalb der Meinung sind, die Rechnenspfennige hätten dem Würfel unter dem Becher wirklich ihren Platz geräumt.

Zuletzt bringt man den Becher wieder an den Rand des Tisches, läßt die hohle Rolle Rechnenspfennige unbemerkt in die andere Hand fallen, wirft sodann den nun leeren Becher ganz nachlässig auf den Tisch, damit ein jeder der Anwesenden glauben möge, daß sich nichts Verdächtiges in demselben befindet. Nur muß man sich in Acht nehmen, den Zuschauern wahrnehmen zu lassen, daß nichts mehr im Becher sei; denn wenn man es bemerkte, könnte es Verdacht erregen. Besser also ist es, wenn die Zuschauer für sich selbst nur die Vermuthung haben können.

13. Große Fertigkeit im Werfen mit zwei Geldstücken.

Zu dieser Belustigung gehören zwei verschiedene, aber gleich große Geldstücke, wovon das eine z. B. ein Dreier, das andere aber ein Viergroshenstück sein kann. Jedes dieser beiden Geldstücke muß man doppelt haben (also zwei Viergroshenstücke und zwei gleichgroße Dreier). Daß die ersteren, wie auch die letzteren aber je zwei gleiche Münzen von einerlei Gepräge und Alter sein müssen, versteht sich von selbst. Jedes dieser Geldstücke wird auf der einen Seite fast um die Hälfte seiner Stärke dünner gefeilt, und unter eine Silbermünze und eine Kupfermünze mit der dünn gefeilten Seite gut und passend auf einander gelöthet, so daß jede dieser beiden vereinigten Doppelmünzen nur ein einziges gewöhnliches Geldstück zu sein scheint.

Diese beiden Doppelmünzen hält man nun einstweilen irgendwo (z. B. unter dem Tische oder auf dem Schooß *xc.*) verborgen bereit, und legt statt derselben eine andere gleichnamige Kupfer- oder Silbermünze von demselben Gepräge *xc.* wie die verborgenen, offen auf den Tisch hin und läßt sie von den Zuschauern genau betrachten. Während dem aber hat man schon die beiden verborgenen gehaltenen Doppelmünzen mit der linken Hand ergriffen, in welcher man sie nun verborgen hält.

Während man sich nun von seinem Plage erhebt, um mit der rechten Hand die einstweilen von den Zuschauern betrachteten beiden Geldstücke wieder in Empfang zu nehmen, wird es leicht

fein, diese letzteren beesehenen Münzen im Niederlegen auf unsern vorigen Platz hinter dem Tische schnell irgendwie heimlich zu verbergen. Hierauf stellt man sich, als ob man das eine von diesen scheinbar in der Hand haltenden Geldstücken mit der rechten Hand hinwegnimmt.

Man legt jetzt die eine dieser Doppelmünzen mit der rechten Hand und nach oben gerichteter Seite, wo sie die Kupfermünze zeigt, so in seine linke Hand, daß sie auf die obere Biegung der Hand vor den Fingern (also noch in der flachen Hand) zu liegen kommt, so daß diese Münze bei dem Schließen der Hand sich in der Bildung derselben wenden, und ihre Rückseite (der Doppelmünze) zeigen muß, wenn die Hand wieder geöffnet wird. Ganz auf dieselbe Weise legt man auch die andere Doppelmünze auf dieselbe Stelle der flachen rechten Hand, aber so, daß die Silberseite derselben nach oben steht.

Hierauf streckt man die Arme nach beiden Seiten aus, schließt beide Hände, so wird sich zum Erstaunen aller Zuschauer die vorher in die rechte Hand gelegte Silbermünze in der linken Hand, und dafür in letztere gelegte Kupfermünze in der rechten Hand zeigen.

Dieses Verwaltungsmanöver der beiden Geldstücke läßt sich leicht noch ein paar Mal rasch hinter einander wiederholen, um (scheinbar) abwechselnd die eine und die andere Münze bald in dieser, bald in jener Hand zu zeigen, was jedoch nicht oft geschehen darf, um so auf die Täuschung nicht aufmerksam zu machen.

Indem man noch einmal die rechte Hand in die etwas zusammengehaltene linke Hand bringt und dadurch vermuthen läßt, daß man die in dieser befindliche Münze zu einer nochmaligen Verwandlung wiederum in derselben an die rechte Stelle legen wolle, nimmt man sie schnell hinweg, sobald man die Hand aus der linken herauszieht und letztere zumacht.

In dem Augenblicke, wo man sich wieder auf seinen Platz setzt, bringt man die rechte Hand unter den Tisch, wo man die in derselben befindlichen beiden Doppelmünzen schnell auf den Schooß legt, und dafür die daselbst befindlichen beiden einfachen, anfangs von den Zuschauern beesehenen noch guten Geldstücke schnell und unbemerkt erfaßt und sie in der geschlossenen Hand herauf bringt.

Nach einigen gebietenden Machtsprüchen öffnet man die nach beiden Seiten über den Tisch ausgestreckten Hände, wo die Zuschauer überrascht sein werden, nichts mehr in der linken Hand zu sehen, in der rechten Hand aber die vorige einfache Kupfermünze nebst der Silbermünze zusammen zu erblicken, die man nun auf den

Tisch wirft und der nachmaligen Untersuchung der Zuschauer überläßt.

14. Der unsichtbare Courier.

Dieser besteht aus einer kleinen 3 Zoll langen, aus Holz geschnittenen Figur (Figur 8.), welche mit einem rothen oder blauen Wammis und dergleichen langen und weiten Unterbeinkleidern bekleidet ist, und den man so in der Hand emporhält und den Zuschauern zeigt, wotauf man ihn wieder auf den Tisch legt.

Noch gehört zu dieser Figur eine Art von Mantel von irgend einem dunkelfarbigem seidenen oder andern beliebigen Stoffe, welcher ungefähr 5 Zoll lang und eben so weit ist, und dem kleinen Courier zum Reifemantel dient. Dieser Mantel ist jedoch in Form eines Frauenrockes rings herum zu, und oben in Falten gelegt, so daß er unten weit, oben aber enge ist, und hier nur eine runde Oeffnung behält, durch welche der Kopf der kleinen Figur kaum unter dem Mantel hindurch gesteckt werden kann. Des passenderen Aussehens wegen giebt man diesem Mantel noch einen kleinen Mantelkragen, wie an Fig. 10 zu ersehen ist.

Die kleine hölzerne Figur selbst besteht aus drei besonderen Stücken, a, b und c (Fig. 9), wovon das Stück a den Kopf und den Hals, das zweite b den Rumpf und den Oberleib, und das dritte c den Unterleib und die Beine enthält. Die einzelnen drei Stücke a, b und c können durch die an a und b befindlichen unteren Zapfen durch die oben bei b und c befindlichen Löcher zu einer ganzen Figur, wie Fig. 9 zeigt, zusammengesetzt werden, ohne daß die Fugen der zusammengesetzten Theile bemerkbar sind, weil sie grade den untern Rand oder untern Theil des Wammises ausmachen, und daher nicht zu bemerken sind. Die oberen 2 Theile müssen jedoch nur mit kurzen Zapfen versehen sein, um sie nach Erfordern desto schneller zusammensetzen oder von einander trennen zu können, wenn die kleine Figur sich unter dem Mantel befindet, aus welchem eben bloß der Kopf, an Fig. 10 erstlich, heraussteht. Inwendig ist unter diesem Mantel in der Nähe des oberen Saumes von dem Zeuge des Mantels eine kleine Tasche angebracht, in welche der abgehobene Kopf der Figur nöthigenfalls verborgen wird, und von welcher (Tasche) man nichts bemerken kann, wenn der Mantel umgekehrt und das Innere desselben gezeigt wird.

Man unterhält nun die Gesellschaft von den lobenswerthen Eigenschaften des allzeit dienstfertigen kleinen Couriers und von

dessen außerordentlicher Geschwindigkeit, mit welcher er die ihm übertragenen Geschäfte besorgt, und womit er in wenigen Augenblicken in die entferntesten Länder eilt und aus denselben eben so schnell wieder zurückkommt.

Um den Zuschauern einen Beweis hiervon zu geben, hängt man den Reisemantel über die Figur, steckt den Kopf derselben oben heraus, und hält sie unter ihrem Mantel mit der rechten Hand fest, worauf man sich den Zuschauern nähert und verschiedenen Personen von ihnen die kleine Figur von außen unter dem Mantel anfühlen läßt, um sie dadurch zu überzeugen, daß sich der kleine Courier auch wirklich unter seinem Reisemantel befinde. Während man aber nach seinem Tische zurückkehrt und die Figur unter ihrem Mantel von außen mit der linken Hand an dem Theil b ihres Körpers (Fig. 6) festhält, zieht man mit der rechten Hand unter dem Mantel den untern Theil c (Fig. 9) der Figur vom Zapfen ab, und verbirgt denselben in der unter dem Mantel hervorgezogenen Hand, und steckt diesen Theil c im Niedersetzen auf den Stuhl hinter dem Tische schnell in die Tasche.

Sodann beginnt man ein Gespräch mit der kleinen Figur, worin man ihr sagt, daß man sie verschicken wolle und daß sie auch jetzt ihre Dienstbereitwilligkeit und ihre Schnelligkeit als Courier in der Besorgung der ihr erteilten Aufträge beweisen möge, wobei man die Figur abwechselnd an das Ohr hält, um ihre leisen Antworten zu vernehmen und so das Gespräch mit ihr fortsetzt. Besitzt man in der nachstehenden Pauchrede einige Fertigkeit, um durch dieselbe den kleinen Courier selbst antworten lassen zu können, so wird dadurch natürlich das Gespräch noch weit interessanter und auffallender.

Indem man sich nun anschickt, den kleinen Courier mit irgend einer Commission abgehen zu lassen, und man die Figur unter dem Mantel in der rechten Hand über den Tisch hält, ersucht man einen Zuschauer, näher zu treten, um den kleinen Courier nochmals anzufühlen und sich noch von dessen Vorhandensein zu überzeugen. Um aber den kleinen Courier mit dem nöthigen Reisegelde zu versehen, zieht man unbemerkt mit der rechten Hand auch den Kumpf b desselben (Fig. 8) unter dem Mäntelchen vom Kopfe ab. Den Kumpf b zieht man unter dem Mantel in der geschlossenen rechten Hand insgeheim mit hervor und steckt ihn in seine Tasche, indem man sich dazu anstellt, als wolle man ein Reisegeld herausholen, wobei man mit der linken Hand den Mantel von außen an dem noch aus demselben sehenden Kopfe festhält, damit letzterer nicht herausfallen kann.

„Nun wohlta, Othello!“ redet man den aus dem Mantel

noch heraussehenden Kopf an, währenddem man die rechte Hand wieder unter den Mantel steckt und den Kopf der Figur an seinem Zapfen festhält, — „so mache dich rasch auf nach Venedig und hole mir von da die bei meinem Correspondenten bereits bestellten seidnen Zeuge. Bei dieser Gelegenheit kannst du mir aus Neapel vier Kisten Maccoroni mitbringen. Empfiehl dich nun der geehrten Gesellschaft und halte dich nicht länger auf.“

Bei diesen letzten Worten läßt man nun den in der rechten Hand am Zapfen gehaltenen Kopf einige sich verbeugende Bewegungen nach der Gesellschaft hin machen, worauf man den Kopf in den Mantel (weil der Courier abreisen soll) hineinzieht und ihn daselbst schnell in die innere Seitentasche des Mantels verbirgt, während man den Mantel mit der linken Hand an dem obern Saume über den Tisch hält. Dann zieht man die rechte Hand geöffnet unter dem Mantel hervor, zeigt der Gesellschaft, daß man nichts in derselben verborgen habe, und schüttelt hierauf den leeren Mantel der kleinen Figur über dem Tische aus.

Um die Zuschauer noch mehr davon zu überzeugen, daß der kleine Othello wirklich verschwunden sei, wickelt man den Mantel ganz klein zusammen, wirft ihn in die Höhe und fängt ihn mit aufgespreizten Händen wieder auf. Plötzlich scheint man sich jedoch zu besinnen, daß man vergessen habe, seinem diensteifrigen Courier noch einen Auftrag zu ertheilen. Man entfaltet daher den Mantel wieder und hält ihn mit der linken Hand über dem Tische. Die rechte Hand aber steckt man wieder unter den Mantel, wo man schnell und unbemerkt den Kopf aus der Tasche im Innern des Mantels herausschiebt, indem man dadurch den kleinen Courier erscheinen läßt.

Man unterhält sich nun aufs neue mit dem¹¹ kleinen Courier, lobt seine schnelle Folgsamkeit und trägt ihm auf, einen kleinen Umweg nicht zu scheuen, auf den es ihm bei seinem raschen Fluge nicht ankommen werde, und bei dem griechischen Patriarchen zu Constantinopel mit einzusprechen, um denselben in seinem Namen um Beschleunigung der ihm zur Besorgung empfohlenen Uebersendung von zwölf Flaschen reinsten Rosenöls zu bitten.

Hierauf läßt man den Kopf abermals eine Verbeugung gegen die Zuschauer machen, drückt ihn dann wieder in die kleine Seitentasche unter dem Mantel, worauf man die rechte Hand wieder leer unter dem Mäntelchen hervorzieht, und um den Zuschauern jeden Zweifel gegen das wirkliche Verschwinden des kleinen Couriers zu benehmen, wendet man den Mantel einige Mal von innen und außen um, und legt ihn alsdann bei Seite.

Außer dieser kleinen aus drei Stücken bestehenden Figur hat

man noch eine zweite, der ersteren völlig gleiche, aber ganze, nicht aus einzelnen Stücken bestehende Figur in Bereitschaft; und bevor man noch diese Belustigung anfangt, nahm man Gelegenheit, diese zweite ganze Figur in einem Nebenzimmer auf einem andern Plage dort zu verbergen und ihm dabei einige Rosen zwischen die Finger zu stecken.

Nachdem man nun unterdessen einige andere Kunststücke vorgenommen hat, geht man zur Beendigung dieser Belustigung zurück, indem man seine Vermunderung darüber äußert, daß der kleine Othello so ungewöhnlich lange mit seiner Zurückkunft zaudere und nach einigem Nachsinnen über die Ursache dieses Verweilens die Vermuthung ausspricht, daß er (der kleine Courier) vielleicht schon längst sich wieder eingestellt und sich vielleicht wegen Müdigkeit irgendwo hingesezt oder gelegt habe. Man ersucht nun einige Zuschauer, ihn mit im Vorzimmer aufsuchen zu helfen, wo man ihn dann zum Erstaunen der ganzen Gesellschaft mit den für die anwesenden Damen zum Geschenk aus Constantinopel mitgebrachten Rosen findet.]

15. Das zerschnittene und wieder ergänzte Taschentuch.

Man giebt zwei Personen aus der Gesellschaft eine Serviette in die Hände und läßt sie an den vier Zipfeln ausgebreitet über den Tisch halten worauf man sich von verschiedenen Personen einige Taschentücher ausbittet die man zusammen in die ausgebreitete Serviette legt, die vier Zipfel der letzteren über den Tüchern zusammenknüpft und so aus Allem ein Bündel macht.

Unter den ausgebetenen Taschentüchern erhielt man von der mit uns einverständenen Person (also von unserm Steften) auch genau ein solches, wovon man mehrere gleichgemusterte, gleichgroße und gleichgezeichnete Tücher zu dieser Belustigung vorrätzig hat und außer vom Steften erhaltenen noch ein zweites Tuch unbemerkt irgendwo verborgen hält.

Bevor man jedoch die Serviette zusammenbindet, mengt man zur größeren Täuschung die erhaltenen Taschentücher recht wohl untereinander, doch so, daß das von unserm Steften erhaltene oben auf und etwas über die andern ausgebreitet zu liegen kommt und eine zwischen die zusammengeknüpfte Serviette hineingreifende Hand gerade dies oben aufliegende Tuch erfassen muß.

Hierauf nähert man sich mit den in der zusammengeknüpften Serviette befindlichen Taschentüchern einer schon vorher außersehenen Person der Gesellschaft, der man weder Scharfsinn und Schlau-

heit, noch auch Schadenfreude zutraut, um die vorhabende Belustigung zu vereiteln, und hält dieser Person die etwas an der Seite geöffnete, aber noch zusammengeknüpfte Serviette mit der Bitte vor, schnell uns eins von den darin untereinander liegenden Taschentüchern herauszuziehen.

Sollte es sich nun ja einmal wider alles Erwarten treffen, daß ein anderes als das obenauf liegende Tuch hervorgezogen würde, so lasse man es nicht ganz herausziehen, sondern dafür, wie aus einem Versehen, das ganze Bündel auf die Erde fallen, und während man deshalb seine Unvorsichtigkeit bestens zu entschuldigen bittet, zieht man selbst schnell und unbemerkt einen Theil des gewünschten Tuches zwischen den zusammengebundenen Seitenrändern der Serviette hervor, daß es etwas hervorragt, worauf man es vollends herausziehen läßt und dann das Bündel mit den übrigen Taschentüchern einstweilen auf den Tisch legt.

Man hält jetzt das herausgezogene Tuch ausgebreitet in den Händen, läßt der Gesellschaft der Reihe nach das Muster und das eingenähte oder hineingestickte Zeichen genau betrachten und bittet darauf einen der Zuschauer, oben in den Saum des angespannten Tuches einen Einschnitt zu machen, worauf man das Tuch mitten von einander reißt und nun das ganze Tuch beliebig zerstückeln läßt. Hierauf erbittet man sich die Stücke des zerschnittenen Tuches und steckt sie vor den Augen aller Anwesenden zu den übrigen Tüchern in der noch zusammengeknüpften Serviette, aber nicht zu den daselbst befindlichen Taschentüchern selbst, sondern in eine in der Serviette unbemerkbare Tasche, läßt aber geflissentlich ein, oder zwei Stückchen des zerstückelten Tuches auf die Erde fallen, begiebt sich hierauf schnell an den Ort, wo das völlig gleiche Taschentuch schon bereit liegt, setzt auf dasselbe das Bündel und begiebt sich sogleich wieder zu den Zuschauern, ihnen ein Dütchen mit einem vorgeblich magischen rothen Pulver zeigend, hebt aber zugleich von den auf dem Boden noch liegenden Stückchen Taschentuch dasselbe sogleich auf, um es zu den übrigen in die Serviette zu thun, ergreift aber dafür schnell das unter derselben bereit liegende gleichmustrige zweite Taschentuch und steckt dasselbe gemächlich unter die übrigen in der Serviette, bringt dasselbe nun vor die Zuschauer, streut das vorerwähnte magische Pulver auf dem Bündel herum und spricht während dem folgende Worte:

„En tonne matti di patros, du ju! tu hajin! tu quieg matos ami!“

worauf man einige Minuten unbeweglich still auf das Bündel steht, es dann öffnet und sämtliche Taschentücher ihren Eigenthümern wieder zustellen läßt, was nicht wenig Erstaunen erregen wird.

16. Die unerschöpfliche Geldbüchse.

(Zweite Abänderung der Zauber- oder Reisebüchse.)

Diese Geldbüchse ist eine ungefähr zwei und einen halben Zoll hohe, cylinderförmige, blecherne Büchse mit dazu gehörigem Deckel zu deren Verschließen, um darin einen Satz Geldstücke aufzubewahren. Die Geldstücke sind jedoch nur gewöhnliche, gelbmetallene und vergoldete größere Spielmarken von der Größe und äußeren Form der Friedrichs'dor, die über einander gelegt einen bedeutenden Satz von dergleichen Goldstücken bilden und in die Büchse passen.

Der Künstler stellt diesen Satz Goldstücke vor die Zuschauer auf den Spieltisch und legt einige davon hinweggenommene Stücke wieder auf den Satz, um den Zuschauern zu zeigen, daß dem also sei, wie der äußere Anschein zeigt.

Er beginnt diese Belustigung mit einer kleinen Erzählung von der geheimnißvollen Beschaffenheit dieser vorgezeigten Büchse und der darin verwahrten Goldstücke, die, vermöge der damit verbundenen geheimen Macht, ihm nie könnten entwendet werden.

„Ich besitze in dieser schlechten Geldbüchse ein sehr hohes Gut,“ fährt er in seiner einleitenden Erzählung fort, „denn der darin befindliche sich nie erschöpfende Geldvorrath setzt mich in den Stand, auf meinen Reisen die mancherlei Ausgaben, von welcher Beschaffenheit sie auch sein mögen, mit der größten Gemächlichkeit zu berichten, ohne befürchten zu müssen, daß mein Geldsack könnte gestohlen werden.“

„Auf einer Reise in den Gebirgsgegenden der Schweiz,“ fährt er erzählend fort, „hatte ich vorzüglich mehrere sehr bedeutende Unglücksfälle zu bestehen. Dort hatte ich das Malheur, daß die scheu gewordenen Pferde meines Reisewagens durchgingen, Zügel und Riemenzeug zerrissen und der Wagen umgeworfen und zertrümmert wurde. Ich war genöthigt, in dem nächsten Orte in dem Gasthose einzukehren, um den verunglückten Wagen zur weiteren Reise wieder herstellen zu lassen. Die Rechnung für diese Reparatur betrug drei Goldstücke, die ich unverzüglich berichtigte.“ — Hier schüttelt er den Satz Goldstücke in die Hand und zählt davon drei Stück auf den Tisch, nebst noch vier andern, für ein neues Riemenzeug und Beföstigung und einige andere Ausgaben. — „Nach verschiedenen weiteren Unfällen,“ erzählt er weiter, „habe unterwegs in einem Städtchen der schelmische Wirth des unansehnlichen Gasthofs, in welchem er übernachtete, die Stille der Nacht benützt, sich in seine Stube geschlichen, und da er von der Reise ermüdet, in tiefen Schlaf versenkt, sorglos geschlummert, die

bemerkte Geldbüchse gestohlen.“ „Dieser Diebstahl,“ erzählt er weiter, „habe aber sehr belachenswerthe Folgen gehabt, denn am folgenden Morgen sei ganz früh der Wirth bleich und zitternd vor Schrecken und Entsetzen hereingestürzt, habe ihm den versuchten Diebstahl bekannt und fustfällig gebeten, ihm zu verzeihen und das Geschehene zu verschweigen, indem er ihm die verwünschte Hexenbüchse zugestellt und ihn gebeten habe, selbst zu sehen, was damit vorgegangen sei.“

Er öffnet hierauf die Büchse, hält sie umgekehrt über den Tisch, wo nichts als klarer Sand herausfällt.

Dieses außerordentlich überraschende Gaukelspiel wird auf folgende Weise ausgeführt:

Der Geldsag besteht blos aus zehn bis zwölf gewöhnlichen vergoldeten Spielmarken, die, über einander gelöthet, einen Sag einzelner Stücke bilden, durch welchen aber in der Mitte ein geräumiges Loch durchgeschlagen ist, welches alsdann mit klarem gelben Sande ausgefüllt wird. Unten ist eine einzelne Marke auf den Sag als Boden desselben festgelöthet, und das durch den Sag gehende Loch ist mit sieben einzelnen Spielmarken überdeckt. Die Büchse ist von schwachem Blech nach der Größe der Marke so verfertigt worden, daß der Sag genau paßt und dieser in die Büchse gesteckt von den Seiten derselben scharf umschlossen wird, und umsoweniger herausfallen kann, wenn sie umgekehrt über den Tisch gehalten wird, und die Finger der Hand, welche die Büchse halten, stark an den darin befindlichen Sag angeedrückt werden.

Während der Zeit, wo der Künstler vom Nebentische ein Gefäß und einen kleinen Federwisch herbeigeht, um den Sand wegzuzufahren, läßt er schnell den eingeklemmten Sag Marken auf den Tisch fallen und vertauscht ihn mit einigen dergleichen bereitgelegten Spielmarken, um diese scheinbar aus der Büchse fallen zu lassen und diese auf den Tisch zu legen.

17. Zu machen, daß ein gebratenes Huhn aus der Schüssel laufe.

Man vermenge gleich viel Fenchel- und Mohnsamen mit einander und lasse dann ein Huhn sich völlig satt fressen, so wird es davon in einen todähnlichen Schlaf fallen. Nachdem man ihm dann in diesem Zustande die Federn ausgerupft, schmiere man es mit Gelbei wohl ein und lasse es beim Feuer trocken werden, und zwar so lange, bis es wie gebraten ausseht, worauf

man es in eine Schüssel legt und so Jemandem zum Tranchiren vorlegt, so wird es vom ersten Stich sogleich erwachen und zum allgemeinen Schrecken der Zuschauer davonlaufen.

18. Der aus einem Pistol geschossene Ring am Halse eines Kanarienvogels.

Man ersucht einen der Zuschauer, seinen Ring in einem Mörser zu zerstampfen und dann ein Pistol, welches man ihm vorhält, selbst zu laden. Zugleich zeigt man ein leeres Kästchen vor und bittet eine andere Person, es mit seinem Pestschafte zu versiegeln; das Kästchen wird so, daß Jederman es sehen kann, auf den Tisch gestellt. — Der Schuß fällt, man läßt das Kästchen öffnen und siehe da, man findet darin einen Kanarienvogel, welcher im Schnabel oder am Halse den aus dem Pistol geschossenen Ring trägt.

Das Ganze hängt so zusammen: Das Pistol ist dasselbe, wie solches in Nr. 8 näher beschrieben ist; die Ladung des Ringes demnach ebenfalls. Das Zerstampfen des Ringes, — von dem man zwei ganz gleiche besitzen muß und wovon man einen seinem Gehülfsen in der Gesellschaft mit der Bitte zu geben hat: solchen herzugeben, wenn man ihn von ihm verlangen wird, — geschieht deshalb, um ihn auf diese Weise leichter in die Hülse des Pistols laden zu können: den andern hat der unter dem Tische mit der heimlichen Klappe verborgene Vertraute bereits erhalten, um ihn dem Kanarienvogel über den Kopf zu streifen und ihn nebst Vogel bis zum Gebrauch bereit zu halten, ihn aber dann schnell in das versiegelte Kästchen, — welches einen beweglichen Boden hat, der durch eine versteckt angebrachte Feder von unten geöffnet werden kann, — hinein zu practiciren, sobald das Kästchen auf die Klappe gestellt ist. Das Uebrige, als z. B. daß man die Hülse mit dem zerstampften Ringe vor dem Schusse aus dem Pistol unbemerkt zu entfernen hat u. s. w. (s. Nr. 8) erklärt sich von selbst.

19. Der Eierstock, oder die unsichtbare, Eier legende Henne.

Dieses Stück ist das beste aller Taschenspielerkünste, und dennoch sehr einfach, also auch leicht ausführbar, und besteht, die die Aufmerksamkeit der Zuschauer ableitende Blauderei des Künstlers

abgerechnet, in einer Kleinigkeit, nämlich darin, daß man natürliche Eier aus einem $1\frac{1}{4}$ Fuß langen und $1\frac{1}{2}$ Fuß breiten doppelten Sack hole, in welchem zuvor keins zu sein schien.

Um den Zuschauern zu zeigen, daß kein Ei darin sei, und man auch keine Hinkelthue, wendet man den Eiersack um, indem man seine Außenseite nach inwendig kehrt; hierauf sagt man: „Nichts ist vortheilhafter und bequemer als ein solcher Sack, denn wenn ich auf der Reise in ein Wirthshaus komme und nicht leicht oder billig Speise bekommen kann, so gebe ich nur meiner unsichtbaren Henne ein gutes Wort, daß sie mir ein halb Mandel oder nach Umständen auch ein ganzes Duzend Eier lege, welche ich entweder in einer Schüssel mit Wasser stehe, worin ich ein Stück ungelöschten Kalk gelegt, oder, indem ich in die Schüssel Brantwein gieße, die erhaltenen Eier hineinlege, und dann den Spiritus oder Brantwein mit einem Fidißus anzünde. Mitunter mache ich mir auch Rührei, Eierkuchen, weiche Eier, oder auch Spiegeleier, oder Eier in schwarzer Butter ausgeschlagen, und so schwarz wie die Augen meiner Frau. — Gut, daß ich gerade auf das Kapitel von meiner Frau komme, denn diese ist weiter nichts als ein böshafter, zänkischer Drache, die ich noch vor einigen Stunden habe braun und blau schlagen müssen, um nicht mit ihr handgemein zu werden; dabei ist sie so verschwenderisch, daß man sie in den Hof logiren muß, damit sie das Geld nicht für lauter Haar- und Stechnadeln zum Fenster hinaus wirft, und überdies ist sie auch so halsstarrig, daß ich ihr nächstens Haare und Ohren abschneiden werde, damit sie's wenigstens nicht mehr so arg wie bisher treiben kann. Aber bin ich nicht recht einfältig? während ich da plaudere, hat mein Hühnchen schon ein Ei gelegt.“

Hier holt man das vorgeblich gelegte Ei aus dem Sacke, wendet denselben um, und zeigt, daß nichts mehr in demselben ist; hierauf fährt man fort:

„Kennt von Ihnen nicht Jemand den dicken Kaufmann N . . . in der N . . . straße, der so viel Strafe hat zahlen müssen, weil er die Suppe — zu warm gegessen hat? — Neulich lud er mich ein, eine Flasche Burgunder mit ihm zu trinken, der aber war fast gelb, (doch ist es besser, gelben Wein als gar keinen zu trinken). Dann haben wir zwei Hühnchen genossen, diese aber waren so mager, daß man sie anstatt Knochen den Hunden vorwerfen konnte. Ah! was bemerke ich? die verehrliche Gesellschaft fängt an, sich bei meiner Erzählung zu langwellen Sehen Sie, die Henne hat unterdessen wieder gelegt.“

• Dabei zieht man wieder ein herabgedrücktes Ei aus dem

Sacke, und zeigt wieder durch Umwenden des Sackes, daß er leer sei. Hierauf wendet man sich an eine Dame, ungefähr mit den Worten:

„Wollten Sie wohl einmal meiner unsichtbaren Henne mit den Worten: Glück, Glück! befehlen, einige und wie viele Eier zu legen?“

So oft nun die Dame Glück! Glück! in den Sack ruft, eben so heißt man ihr aus der Ecke des Sackes i (Tafel II. Fig. 20) ein Ei herausnehmen, was nie ohne das größte Erstaunen und die angenehmste Unterhaltung geschehen wird.

Da dieses Stück stets den lautesten Beifall erntet, so ist es gewöhnlich, daß man es wiederholen soll, zu welcher Absicht man den geleerten Eiersack mit den Worten: „Marsch! mein Putzchen, laß dich ablösen! dahin wirft, wo unbemerkt ein zweiter versehener Sack schon vorrätzig liegt, den man dann anstatt des ersten schnell erfährt, als scheinbar vor der ganzen Gesellschaft umwendet, und dann mit ihm auf eine ähnliche Weise wie vorhin verfährt.

Erklärung: Die ganze hierbei vorkommende Täuschung besteht in einem doppelten Eiersack, wie er durch a b c d und Tafel II, Fig 20 vorgestellt ist, und an dessen obere Kante der innere Sack f i e g eingenähet ist. Dieser inwendige Sack hat aber bei i eine Oeffnung, wo hindurch die in den mit 1 2 3 4 5 6 7 8 9 bezeichneten Nahtabtheilungen verborgenen Eier aus ihrer Stelle herabgedrückt werden, indem man den Eiersack oben bei dessen Oeffnungen a b mit den in denselben gesteckten Händen an den Leib legt, auseinander spreizt, und mit den flachliegenden Fingern die nach uns zu liegenden Eier unbemerkt herabgleiten läßt.

20. Der Zauberbrunnen.

Der Zauberbrunnen ist ein Werkzeug, womit Taschenspieler zum Erstaunen der Unkundigen ihre Kunststücke machen. Man sieht leicht, daß er hiervon seinen Namen erhalten hat. Im Wesentlichen besteht der Zauberbrunnen in einem blechernen, luftdicht bedeckten Gefäß, das auf einer unten in einem Becken befestigten Säule ruht. Diese Säule ist hohl, reicht mit ihrer Oeffnung über das im Gefäß befindliche Wasser hinaus, und hat unten, wo sie im Becken steht, zur Seite eine Oeffnung. So lange diese offen bleibt, strömt die Luft von unten durch die Säule über das oben im Gefäß befindliche Wasser hinaus. Dieses fällt, vermöge

feiner Schwere, durch 2 Seitenröhren ins Becken hinab, welches dadurch nach und nach so weit angefüllt wird, daß die erwähnte Oeffnung zur Seite der Säule gesperrt und das Aufsteigen der Luft verhindert wird. Diese Luft war es, welche auf das oben im Becken befindliche Wasser drückte. Da durch ihre Spannung der Druck aufhört, so unterbleibt auch das Abfließen des Wassers. Nach einigen Minuten ist indeß durch eine Oeffnung das Wasser aus dem Becken in einen noch unter demselben befindlichen Behälter abgelaufen und dadurch die Seitenöffnung der Säule wieder frei geworden. Nun strömt die Luft durch die Höhe, sie drückt auf das Wasser und dieses fließt wieder. So wechselt das Fließen und Stillstehen nach einander ab, bis entweder in dem obern Behälter kein Wasser mehr ist, oder der unter dem Becken befindliche Behälter nichts mehr aufnimmt. Die Taschenspieler, welche mit Zauberbrunnen ihre Künste machen, befehlen dem Brunnen, wann er fließen und wann er wieder aufhören soll.

Wer von der innern Einrichtung nichts weiß, muß allordings über die Richtigkeit erstaunen, womit dem Anscheine nach die Befehle befolgt werden. Der Künstler braucht indeß nur auf die Seitenöffnung der Säule zu sehen, um zu wissen, wann er das Fließen gebieten oder verbieten soll.

21. Das physikalische Treibhaus.

Der Künstler zeigte einen etwa 12 Zoll hohen und 4 Zoll im Durchmesser haltenden Cylinder vor, welcher von Blech, sehr schwach und oben mit einem Boden oder spitzulaufenden Dache versehen war. Er nahm ihn wieder mit hinter seinen Tisch und brachte ihn auf einem Teller stehend wieder zum Vorschein. Als er ihn jetzt in die Höhe hob, bemerkten wir auf dem Teller eine kleine blecherne Büchse, beiläufig von 2½ Zoll Höhe, welche mit gewöhnlicher Gartenerde angefüllt war und so einem kleinen Blumentopfe gleich. Der Künstler überreichte jetzt einer Dame eine kleine Düte mit folgenden Worten: „Meine schöne Dame, ich habe hier in dieser Düte eine vorzügliche Sorte südamerikanischen Blumensamen, welchen ich direkt aus Rio de Janeiro erhalten habe und der durch meine Kunst in weniger als einer Minute zur schönsten Blüthe emporwachsen wird. Dies ist nicht etwa Prahlerei von mir, nein! ich werde sogleich mein Versprechen in Erfüllung bringen; zuvor muß ich Sie aber, meine schöne Dame, bitten, mir hierbei hilfreiche Hand zu leisten und gleich einer Gärtnerin den Samen auszustreuen, welcher dann um so gedeih-

licher emporsprießen wird.“ Jetzt ließ er eine Prife von der Sämerei auf die Erde in der kleinen Büchse streuen, drückte die Körnlein mit dem Finger fest hinein, ergriff nun den Cylinder und sprach, indem er ihn über die Flamme eines Lichtes hielt und diese hineinschlagen ließ: „Da ich es durch meine Kunst noch nicht so weit gebracht habe, daß ich die Sonne bei Nacht scheinen lassen kann, und doch zum Hervorbringen tropischer Gewächse viel Wärme erforderlich ist, so erwärme ich dieses kleine Treibhäuschen, um durch künstliche Wärme die natürliche zu ersetzen.“ Hierauf zeigt er noch einmal in der erhobenen Hand den Cylinder, stürzt ihn dann schnell über die kleine Büchse und überläßt so das Treibhäuschen der Dame; doch kaum nach einigen Sekunden ersucht er dieselbe, den Cylinder bei seinem Knöpfchen, welches oben auf dem Dache befestigt war, empor zu heben, um den Erfolg der Kunst zu schauen. Es geschah, und mit Erstaunen erblickten wir eine wunderschöne gefüllte Levkoje, welche aus dem kleinen Büchschchen äpply geschossen war und den herrlichsten Duft verbreitete. Jetzt schnitt der Künstler die Blume mit der Scheere ab und überreichte sie der Dame mit folgenden Worten: „Nur Ihnen verdankt diese Blume ihr schnelles Gedeihen, sie ist also mit Recht Ihr Eigenthum.“

Erklärung. Diese überraschende, physikalische Täuschung beruht bloß in der innern Einrichtung dieses Instruments. Die kleine, runde, mit Erde angefüllte Büchse kann noch durch eine zweite überdeckt werden, welche unten keinen Boden hat, aber oben, ungefähr eine Linie unter ihrem Rande mit einem solchen versehen ist, in dessen Mitte sich ein kleines Loch befindet, ungefähr von der Größe, um einen Blumenstiel hineinstecken zu können. Dieser Boden wird nun mit Erde dünn bedeckt. Wenn man diese Kapsel über die erstere, ganz mit Erde angefüllte deckt, so scheint es, als wäre es dieselbe erste Büchse. Diese beiden so eingerichteten Büchsen und der sie überdeckende Cylinder, welcher beiläufig gesagt, im Innern schwarz lackirt sein muß, machen den ganzen Mechanismus aus. Die Blume, welche man angeblich wachsen lassen will, steckt man zuvor in das kleine Loch der Büchse, welche die andere überdeckt. Diese Vorrichtung stelle man nun hinter den Spieltisch. Nachdem man den leeren Cylinder vorgezeigt, und während von der Dame der Same in die erste Büchse gestreut wird, stürze man den Cylinder unbemerkt über die Büchse mit der Blume, halte mit den Fingern die Seitenwände der Röhre fest an, so daß die sonst leicht hineingehende Büchse nicht herausfallen kann, und halte die Röhre zum Schein, als sei sie leer, über das Licht. Die darin enthaltene Blume wird durch den Bo-

den, in welchem sie steckt, geschützt und bei dem nur flüchtigen Hinzeigen des im Innern schwarz lackirten Cylinders glaubt man die Tiefe desselben zu sehen. Wird er nun über die Büchse auf den Teller, welchen die Dame in der Hand hält, gedeckt und oben bei der Spitze wieder emporgezogen, so wird das eingeklemmte mit der Blume versehene Büschchen, weil es nicht mehr durch den Druck gehalten wird, über dem andern auf dem Teller stehen bleiben, und so die Täuschung hervorbringen, welche nicht leicht entzähfelt werden kann.

22. Das wunderbare Weinsäß.

Man erzähle als Weinhändler auf einer Maskerade — wofür sich dieser Scherz ganz vorzüglich eignet — „Bachus sei so gefällig gewesen und habe aus seinem Keller ein Fäßchen geschickt, worin er sich nach dem Geschmack seiner Verehrer gerichtet habe, so daß aus einem Fäßchen und einem Hahn rother und weißer Wein laufe.“ Man macht sogleich einen Versuch.

Man lasse sich ein kleines Weinsäß von der gewöhnlichen Struktur aus Stäben und Bändern zusammensetzen, etwa 7 bis 8 Zoll lang und 4 Zoll im Durchschnitt, oder auch nach Proportion länger und breiter. Vorn steckt ein messingener Hahn an seinem gewöhnlichen Orte, dessen Ende, welches in das Faß hineingeht, zwei Löcher über einander hat, die von einander geschieden sind. Diese beiden Oeffnungen stehen auf zwei blechernen wie zwei Hörner gekrümmten Trichtern, die daran gelöthet sind. Im Zapfen des Hahns sind ebenfalls zwei Löcher, welche auf jene beiden Oeffnungen genau passen. Sie sind aber so eingerichtet, daß, wenn das oberste Loch vor dem Loche des obersten Trichters steht, das untere Loch nicht auf die Mündung des unteren Trichters paßt und so umgekehrt.

Wenn man nun den Trichter mit verschiedenen Weinarten angefüllt hat, so hat man nur den Zapfen hin und her zu drehen, um Wein herauslaufen zu lassen wie man ihn begehrt. Um nun aber den Vorrath nicht immer durch die enge Oeffnung eingeleßen zu dürfen, kann man unbemerkt einen Schieber über der weiten Mündung der Trichter machen lassen, so wie man auch bei einem größeren Faße mehrere Trichter und folglich auch mehrere Oeffnungen im Zapfen anbringen kann, wodurch eine noch größere Wahl in den Weinsorten geboten werden kann.

23. Das abwechselnd verschwindende und verwandelte Ei.

Hierzu bedient man sich einer vom Drechsler zierlich angefertigten hölzernen Eierbüchse, welche nach ihrem spitzen Ende zu aus vier verschiedenen Deckeln besteht. In die untere hohle Hälfte (Fig. 17) läßt man ein völlig reines Gänseei mit seinem runden Ende einlegen und verschließt hierauf die Büchse mit der aus mehreren Deckeln bestehenden obern Hälfte (Fig. 18) dieser Eierbüchse. Es ist aber unter jedem Deckel dieser spitz auslaufenden Hälfte der Eierbüchse künstlich eine gefärbte Eierschale fest eingeleimt, so, daß man dem Zuschauer — nachdem man ihn bloß auf die zugemachte Büchse hat blasen lassen — nach Belieben ein eingelegtes Ei verschwinden, und dafür ein rothes, grünes oder blaues sehen lassen kann, indem man zu dieser Absicht nur den entsprechenden Deckel abdreht, der die so gefärbte Eierschale verschließt.

24. Ein Ei in kaltem Wasser zu kochen.

Dazu bedarf man einer blechernen Büchse mit doppeltem Boden. Der Doppelboden ist lose, sodasß er leicht heraus genommen werden kann, und mit vielen kleinen Löchern versehen. Auf den Grund der Büchse werden nun ein oder mehrere Hände voll ungelöschter Kalk gelegt und darauf der durchlöchernte Boden, (die in das Gefäß ziemlich genau einpassende durchlöchernte Platte) gebracht. Nun zeigt der Künstler den Zuschauern, jedoch ohne ihnen das Gefäß in die Hand zu geben, daß es leer ist, nimmt dann eine Flasche kaltes Wasser, läßt sie von den Zuschauern befühlen, und gießt nun das Gefäß zu dreiviertel Theilen voll und legt das Ei hinein, das er sich, zum Beweise daß es noch wirklich roh ist, von einem der Zuschauer erbitten kann, und deckt das Gefäß zu. Der unter dem doppelten Boden befindliche ungelöschte Kalk wird alsbald das Wasser zum Sieden bringen und das Ei gar machen. Um die Täuschung noch größer zu machen, verstärkt der Künstler, daß er einen so glühenden Athem habe, dasß er das Wasser dadurch zum Sieden bringen könne. Er nimmt daher einen Pfeifenstiel oder irgend eine andere Röhre, bläst auf die Büchse und läßt die Zuschauer fühlen wie sie immer wärmer werde. Wenn das Wasser fünf Minuten gekocht hat, nimmt der Künstler das Ei heraus, zerlegt es in mehrere Stücke, nimmt davon selbst eins, zum Beweis, daß es nicht giftig, und präsentirt das übrige den Zuschauern.

25. Die Silberschmelze in der Hand.

Der Künstler kann bei diesem Stücke die Zuschauer auch so anreden: „Meine Herren und Damen! Geld! schreit die ganze Welt, Geld ist das Universalmittel gegen Noth und Elend, Hunger und Kummer, folglich kann man es auch keinem Menschen verdenken, wenn er Tag und Nacht darüber nachsinnt, wie Geld zu machen ist. Dieses Problem habe ich gelöst: ich kann Geld machen und zwar ohne Schmelztiegel und Prägstock, meine Hand dient zu beidem. Aber von Nichts kommt Nichts, aus Nichts hat zwar der liebe Gott die Welt gemacht, aber der sündige Mensch muß zu Allem, was er machen will, Etwas haben. So gebrauche ich denn zu meiner Geldmacherei wirkliches Metall und zwar nicht Kupfer, Blei oder Zinn, sondern wirkliches Silber. Dessenungeachtet trägt meine Geldmacherei noch immer gute Zinsen, höher als mancher Geldwucherer macht, nämlich, funfzig Procent. Aus halben Gulden mache ich ganze. Sehen Sie, meine Verehrten, hier lege ich einen halben Gulden in die rechte Hand mache diese zu und halte sie über das Licht; jetzt schmilzt das Geldstück — schauen sie hier das geschmolzene Metall! — dies gieße ich nur auf ein Stück Papier, lege ein anderes Stück Papier darauf und präge nun mit der Hand den ganzen Gulden aus dem geschmolzenen halben, — hier ist der ganze Gulden fix und fertig!“ Zur Erläuterung dieses sehr hübschen Stückes diene Folgendes: Statt des gezeigten halben Guldens lege man in der Geschwindigkeit ein Kügelchen von $\frac{1}{2}$ Loth Quecksilber und eben so viel geschabtem Zinn in die rechte Hand. Während man nun die Hand übers Licht hält, drückt man die Kugel breit und zeigt dann diese Masse als geschmolzenes Metall vor. Unter dem Papier, worauf die angebliche geschmolzene Masse gegossen wird, befindet sich der ganze Gulden, der nach der Prägung gewandt darunter hervorgezogen wird.

Perpetuum mobile, oder die fortwährende Bewegungskraft.

Meine Herren und Damen! — so etwa redet der Künstler die Zuschauer an — „Sie haben gewiß schon oft gehört von dem Perpetuum mobile, das ist die Kraft, welche so ganz durch sich selbst eben sich selbst in Bewegung setzt — ja es ist eigentlich die Kraft, welche die Erde und die übrigen Planeten ihre Bahnen wandeln heißt, mithin ist es kein Wunder, wenn Menschen diese Kraft bisher noch nicht erfunden haben. Erstaunen Sie da-

her um so mehr, meine Hochansehnlichen, daß es mir, dem All-
 weltsterlichen, gelungen ist, die Natur bei einer ihrer geheimen
 Funktionen so gewissermaßen bei der That zu ertappen und ihr
 das Kunststückchen des Perpetuum mobile abzustehlen. Schauen
 Sie! Diese runde Kugel, ein kleines Konterfei unseres Erd-
 balls, ist dies von mir erfundene Perpetuum mobile! Diese Ku-
 gel hat die geheime Kraft der fortwährenden Bewegung durch sich
 selbst! Ja, meine Herren und Damen, diese Kugel rollt von nun
 an, bis in Ewigkeit, sie wird dann auch noch nicht aufhören, sich
 zu bewegen, wenn ihr Erfinder längst nicht mehr unter den Le-
 benden ist und man in jedem Winkeln des vielgespaltenen eini-
 gen Vaterlands ihm Denkmäler über Denkmäler setzt, als dem be-
 rühmtesten Manne seiner Zeit“ u. s. w. Diese Kugel wird nun
 so verfertigt: Man bohrt in eine hölzerne Kugel von verschiedenen
 Seiten Löcher. Wenn nun die Löcher mit Quecksilber halb aus-
 gefüllt und mit Pföckchen wieder verstopft werden, so wird sich die
 Kugel beständig bewegen, als ob Leben darin wäre.

27. Einen Eierkuchen in einem Hute zu backen.

Man läßt in einen gewöhnlichen alten Hut vom Klempner
 einen blechernen Einsatz verfertigen, der ca. 2 Zoll hoch sein und
 einen doppelten Boden haben muß. Der obere oder doppelte Bo-
 den muß in den Rand des Einsazes so eingelöthet sein, daß er
 über sich einen Rand, von ca. $\frac{1}{2}$ Zoll Breite stehen hat. Außer-
 dem muß er genau in den Boden des Hutes passen. Auf der
 Seite dieses obern Bodens hat der Klempner einen Einschnitt of-
 fen zu lassen, der 3 bis 4 Zoll lang und ca. 2 bis 3 Linien
 breit sein muß, woraus dasjenige fließen kann, was auf diesen
 Boden geschüttet wird, nämlich, wenn man den Hut auf die Seite
 hält, wo der Einschnitt sich befindet. Das Innere des Hutes
 wird alsdann mit dem Futter desselben so verdeckt, daß diese Ein-
 richtung auf keine Weise zu sehen ist. Aus dieser Vorrichtung
 sieht man, daß wenn etwas Flüssiges in den Hut geschüttet wird,
 und man ihn auf diejenige Seite neigt, welche dem Einschnitte
 entgegen ist, ersters vom Boden nicht, dagegen sobald man den
 Hut auf die Seite des Einschnittes neigt, in den Einsatz ablau-
 fen wird, sodas nun dem Anscheine nach sich nichts mehr im
 Hute befindet.

Will man das Kunststück, nämlich einen Eierkuchen im Hute
 backen, ausführen, so versteht man sich vorher mit einem etwas
 fest von einem Ei gebackenen Eierkuchen, welchen man zusammen-

gerollt irgend wo an sich verbirgt, sodas man ihn rasch zur Hand haben kann, sobald man denselben gebraucht. Ist man so vorbereitet, so ergreift man diesen Hut, schlägt ein bis zwei Eier auf einen Teller, gießt etwas Milch dazwischen und etwas Mehl; zerrührt dann die Masse mit einem Löffel und schüttet sie zuletzt in den Hut, — den man zuerst auf diejenige Seite neigt, wo die Masse nicht ausläuft — dann zurück auf den Teller und von da abermals in den Hut, wobei man möglichst das Zischen des Kalten auf dem Heißen nachzuahmen hat. Das Gießen aus dem einen in den andern geschieht deshalb, daß die Anwesenden weniger auf den Gedanken kommen sollen, daß die Masse irgendwo abläuft. Nun hält man den Hut einen Augenblick über ein brennendes Licht, als ob dadurch das Backen des Eierkuchens befördert wird und läßt, indem man den Hut auf die Seite neigt, wo der Einschnitt ist, die Masse ablaufen, ergreift dagegen den versteckten Eierkuchen, stellt sich, als streue man etwas Zucker über die Masse im Hute, wo man statt dessen den Eierkuchen hübsch auseinander breitet und ihn dann auf einen reinen Teller wirft und so den Anwesenden zum Versuchen nebst einem Messer darreicht.

Dieses Kunststück gut vorgetragen, erweckt bei den Anwesenden eine recht frohe Laune.

28. Das unterbrochene Zauberstück.

Die Pointe des vorzutragenden Kunststücks ist: der Künstler will zeigen, wie er vor den Augen der Anwesenden eine Uhr in eine wohl verwahrte Schachtel bringen wird, ohne daß es von der Gesellschaft bemerkt werden soll, auf was für Weise er dies bewerkstelligen wird.

Ausführung.

Zuerst zeigt der Künstler eine große, leere, runde Schachtel, damit sich die Gesellschaft überzeugen kann, daß sie ohne alle Vorbereitung ist, bindet dann über Kreuz einen Bindfaden darüber, woran er jedoch eine ca. 1 $\frac{1}{2}$ Elle lange Schleife läßt, — um, wie er vorgiebt, sie bequemer hin und her tragen zu können — und stellt alsdann solche vorn auf einen kleinen Tisch, wo sie fortwährend von den Gegenwärtigen gesehen werden kann. Dann läßt er sich von den Anwesenden mehrere Uhren geben — je mehr, je besser, legt diese auf einen Präsentirteller, heimlich und unbemerkt eine in seiner Hand verborgene. — wovon er noch eine zweite ganz gleiche besitzt — oben auf und stellt alsdann auch diese neben die Schachtel auf den Tisch.

Vorher hat er auch die zweite Uhr in eine andere, der ersteren ganz gleiche Schachtel verborgen und hält solche hinter seinem behangenen Tisch auf folgende Weise zum Gebrauch bereit, nämlich: um die Vertauschung beider Schachteln leicht und unbemerkbar — wie das später gezeigt werden wird — bewerkstelligen zu können, hat er in den hintern Rand der Tischplatte einen Stift ohne Kopf eingeschlagen, über welchen er die zweite, der ersteren ganz gleich befundene Schachtel an der Schleife anhängt.

Anmerk. Um die Ueberraschung zu mehren, bedient sich der Künstler, statt einer Schachtel zur obigen Vertauschung, eines ganzen Sazes solcher, wovon die eine immer kleiner ist, als die vorhergehende und verbirgt die Uhr in der letzten oder kleinsten derselben.

Nachdem der Künstler, wie oben gezeigt, die Uhren auf den Tisch gesetzt hat, fordert er eine Person aus der Gesellschaft auf, zu ihm zu kommen, nimmt die leere Schachtel an der langen Schleife in die rechte Hand, so, daß die Schachtel nah über den Fußboden zu hängen kommt, geht mit dieser hinter den behangenen Tisch und vertauscht jetzt während des Herumgehens schnell die leere mit der vorbereiteten Schachtel, welches er sehr leicht bewerkstelligen wird wenn er die leere Schachtel da, wo die vorbereitete hängt, auf die Erde setzt und die andere bei der Schleife oben ergreift und so auf den Tisch hebt. Niemand wird diese Vertauschung bemerken, um jedoch dem Anschein nach nicht ohne Zweck die Schachtel von dem kleinen Tisch hinweg genommen zu haben, bindet der Künstler noch eine Serviette um dieselbe und giebt sie so verwahrt der herbeigerufenen Person zum Aufbewahren auf den kleinen Tisch zurück.

Jetzt nimmt er den Präsentirteller mit den Uhren und läßt eine von diesen, — anscheinend willkürlich — wählen, wobei man natürlich seine Leute kennen muß, damit keine andere als die seinige genommen wird, und hat man sich dieserhalb vorher mit einer Person zu besprechen oder man wählt von den Damen eine aus der Gesellschaft, welche in der Regel nicht viel Umstände machen, und gleich die obenaufliegende nehmen, wickelt auch wohl die übrigen Uhren mit ihren Ketten u. so in einander, daß es derselben schwer werden würde, eine andere als die obenaufliegende zu wählen. Hat der Künstler auf diese Weise seinen Zweck erreicht, — was ihm nicht fehlen wird, wenn er nur einige Fertigkeit besitzt und viel dabel zu sprechen weiß — so nimmt er diese gewählte Uhr, legt sie auf einen andern Präsentirteller und verspricht den Anwesenden: daß nun die Uhr von diesem in die Schachtel spazieren soll; läßt dann der herbeigerufenen Person die

rechte Hand auf die Schachtel legen und die linke ausstrecken und sagt ihr, daß sie auf „drei“ rasch zugreifen und an den Präsen-
tirteiler greifen solle, zählt dann „eins,“ „zwei,“ „drei“ und läßt,
indem der Mitspielende zugreifen will, zum großen Schrecken M-
ler denselben sammt der Uhr an die Erde fallen, wo nun höchst
wahrscheinlich letztere entzweifallen, mindestens das Glas zerbro-
chen sein wird.

Hierdurch ist natürlich das Zauberspiel unterbrochen, denn
der Künstler hat zuerst die Uhr wieder in den vorigen Stand zu
setzen, was doch jedenfalls mit einigen Kunstfertigkeiten und Auf-
enthalt verbunden ist; er sucht sich demnach so gut es gehen will
zu helfen, nämlich: zuerst wickelt er zu diesem Zwecke die zerbro-
chenen Stücke in ein Papier und legt sie in einen zufällig in
der Nähe stehenden Becher (Zauberbecher. Siehe Abth. II.) —
worin bereits unter dem Einsatz eine ziemlich große Kartoffel ver-
borgten sich befindet. — gießt etwas Spiritus hinzu, deckt die
Stürze darauf, bittet die mitspielende Person, die Uhr, die nun
gewiß wieder vollkommen hergestellt sein wird, als ein Geschenk
von ihm anzunehmen und verspricht dagegen, sich mit dem Eigen-
thümer abzufinden. Hiernach öffnet er den Becher und reicht ihn
der andern Person hin, damit sie die Uhr herausnehmen solle, die
nun statt der Uhr die Kartoffel zur allgemeinen Belustigung an
einem hübschen Bande herauszieht, da mit der Stürze zugleich
auch der Einsatz mit fortgenommen ist. Die Uhr muß nun aber
gefunden werden, und so bittet der Künstler die andere Person,
indem er ihr ein Messer reicht, die Schachtel zu öffnen, die nun
genug zu thun bekommt, ehe sie bis zur kleinsten Schachtel ge-
langt, worin die Uhr zur allgemeinen Ueberraschung vorgefun-
den wird.

29. Die Zauberbeleuchtung, oder 100 und mehr Lichter durch einen Pistolenschuß auf einmal anzuzünden.

Man eilt, um den Saal, wo die von dem berühmten Tafel-
künstler angekündigte Vorstellung stattfinden soll, noch rechtzeitig
vor Beginn derselben zu betreten. Beim Eintritt finden wir den
Saal nur dürftig durch ein paar Wachskerzen erleuchtet, die kaum
so viel Licht verbreiten, daß die in demselben aufgestellten Gegen-
stände zu erkennen sind. Da wir jedoch noch Zeit haben, so wol-
len wir, soviel es die Erleuchtung zuläßt, diese Gegenstände ein-
wenig in Augenschein nehmen.

Hinter einer großen Tafel, welche mit verschiedenen blanken

zierlich aufgestellten Gegenständen — wahrscheinlich Apparaten — besetzt ist, sehen wir eine Tapetenwand, die mit eleganten Wandleuchtern reichlich decorirt ist auch an den Seitenwänden des Hintergrundes sehen wir etwas dem Aehnliches. Vor den auf der Tafel befindlichen Gegenständen sehen wir mehrere große Armlichter vor hübschen Blumenkörbchen und Vasen stehen, die gewiß dem Ganzen einen herrlichen Anblick geben würden, wenn die Kerzen auf ihnen nur angezündet wären. Außerdem stehen vor der großen Tafel ein paar kleine Tische, wo auf einem derselben, wenn wir nicht irren ein kleines Pistol liegt.

Halt! es schlägt voll, — man wird gespannter; der Künstler erscheint und verbeugt sich schweigend; tiefe Ruhe. Nachdem derselbe Einiges schweigend betrachtet, ergreift er das auf dem kleinen Tisch liegende Pistol, spannt den Hahn, der Schuß fällt, und im Nu ist das Auge von den vielen auf einmal brennenden Kerzen wie geblendet.

Meine Feder ist zu schwach, um diesen plötzlichen Uebergang aus dem nur spärlich Erleuchteten zum hellen Glanze überspringend beschreiben zu können, lege sie dieserhalb nieder und sage nur noch, nie etwas Großartigeres gesehen zu haben.

Erklärung und Ausführung.

In eine Retorte, welche zwei Hälse hat, giebt man Zinkfeile und gießt eine beträchtliche Menge Wasser darüber. Hierauf gießt man durch eine trichterförmige Röhre Schwefelsäure nach und nach hinzu. Sobald die Masse aufbraust, verschließt man den Hals der Flasche, durch welchen man eingoß und läßt das sich nun bildende Wasserstoffgas durch eine in den andern Hals der Flasche eingekittete Röhre entweichen, um es dann in einem großen, durch eine Kautschukauslösung luftdicht gemachten Schlauche zu sammeln. Aus diesem Schlauche führt eine Röhre, in deren Mitte ein luftdichter Hahn sich befindet und deren Ende in so viele kleinere Röhren getheilt ist, als man Lichte anzünden will. Diese Lichte stehen vor einer Tapetenwand oder vor Blumenkörben u. s. w., durch welche die kleinen Röhren geführt sind, sodas das aus ihnen strömende Gas genau auf die Dochte der Lichte fällt. Diese Dochte sind von feiner Baumwolle und unterhalb mit etwas Schmalz oder Schweinesfett umgeben, damit es ihnen nicht an Nahrung fehlt, wenn sie angezündet sind, denn der Talg oder Wachs, welches letztere überhaupt sich nicht so gut wie ersteres zu diesem Experiment eignet, wird zu langsam flüßig.

In jedem Dochte der aufgestellten Lichte ist oberhalb ein Stückchen Platinchwamm angebracht, so, das das aus den feinen

Röhrchen strömende Gas genau auf diese trifft, wodurch, wie bei den Platina-Feuerzeugen, das Gas sich entzündet und die Lichte zum Brennen gebracht werden.

Ist nun der oben näher beschriebene Schlauch mit Wasserstoffgas hinlänglich gefüllt und hat sich der Künstler von Allem genau überzeugt, so ergreift er das Pistol und schließt mit diesem nach den Lichtern; zu gleicher Zeit dreht der versteckte Gehülfe den Hahn an der Röhre auf, das Gas strömt dann in alle die kleinen Röhrchen, wird durch sie auf die Platinaschwämmchen geleitet, und die Lichte damit angezündet, wodurch das Ganze das Ansehen erhält, als seien die Lichte durch den Schuß angezündet worden.

Döbler.

Dritte Abtheilung.

Karten = Kunststücke.

A. Von den Kartenkünsten überhaupt.

Einleitung.

Die verschiedenen Kartenkunststücke sind so zahlreich, daß, wollte man sie alle hier aufzeichnen, sie allein einen dicken Band ausfüllen würden. Ich werde demnach, um dies Buch nicht unnützlich zu machen, mich nur auf das beschränken, was bei Kartenkünsten zu wissen unumgänglich nöthig ist, und nur solche Kartenkunststücke wählen, welche in geselligen Zirkeln eine angenehme Belustigung gewähren, und, besonders wenn sie von geübter Hand ausgeführt werden, den Gegenwärtigen in steter Spannung erhalten.

Die dabei stattfindenden Kunstfertigkeiten, als:

- 1) das falsche Mischen der Karten;
- 2) das künstliche oder falsche Abheben derselben;
- 3) das Volteschlagen;
- 4) das Einverständnis mit einem Andern;
- 5) das Zubereiten der falschen Karten;
- 6) das Anfertigen von Kästchen, Brieftaschen u. s. w. zu diesem Behufe;
- 7) das Täuschen durch den Magnet und endlich
- 8) das Täuschen durch Zahlenrechnung

werde ich mich bemühen, den geehrten Lesern in den nächsten Blättern so deutlich und ausführlich als nur möglich zu erklären und hoffe sodann, daß durch genaue Befolgung dieser Anweisungen und einige Übung es Demjenigen, welcher Vergnügen an dergleichen Belustigungen findet, sehr bald gelingen soll, sich diese Fertigkeiten anzueignen; nur glaube keiner der geehrten Leser, daß es mit einmaligem Durchlesen dieser Anweisungen begriffen und eingeübt ist.

I. Das künstliche oder falsche Mischen.

Unter falschem oder künstlichem Mischen versteht man, die Blätter eines Kartenspiels so zu mischen, daß die unterste Karte des Spiels die unterste oder die oberste bleibt, auch daß die unterste Karte bald oben, die oberste bald unten, je nachdem man ein Kartenkunststück auszuführen gedenkt, zu liegen kommt.

Die erste Art besteht darin, daß, will man z. B. die unterste Karte als unterste beim Mischen behalten, man nur darauf zu achten hat, daß man beim Durchblättern des Kartenspiels vor dem wirklichen Mischen die unten liegende Karte sich genau merkt, nicht aus den Augen verliert und die Karten über denselben so mischt, daß man das Spiel in der linken Hand behält, einen nicht zu großen Theil der obern Karten fächerartig auseinander blättert und mit der rechten Hand zwischen den untern Theil über die unterste Karte dazwischen schiebt oder laufen läßt.

Soll ferner die oberste Karte die oberste bleiben, so merke man sich dieses Blatt ebenfalls vor dem wirklichen Mischen, nehme alsdann das Spiel auf der breiten Seite zwischen den Daumen und die drei ersten Finger der linken Hand, stelle es aufrecht, die Rückseite nach links in die linke Hand und halte mit dem Daumen dieser einige der obern Blätter fest, während man die übrigen Karten des Spiels vor diesen legt und mischt.

Die dritte Art wird dadurch leicht erreicht, daß, will man das sich gemerkte unterste Blatt oben hinauf mischen, man das ganze Spiel in die linke Hand nimmt, dann 5 bis 6 Karten aus der linken in die rechte Hand hinüberlaufen läßt, auf diese abermals so viel und so oft fortfährt, bis daß die letzten zwei Karten sich noch allein in der linken Hand befinden, die man dann einzeln mit dem Daumen der linken Hand auf die rechte hinüberschiebt, so daß jetzt die letzte die erste oder oberste Karte im Spiele wird.

Wenn man nun das ganze Spiel wieder in die linke Hand nimmt und zuerst von oben zwei Karten, wovon die oberste die erste sein muß, in die rechte hinüberschiebt, dann 5 bis 6 Karten aus der linken in die rechte Hand darüber laufen läßt und so fort, wie vorher, so wird die oberste Karte, wie man leicht einsehen wird, wieder die unterste.

Einige Uebung im Mischen ist allerdings hierzu erforderlich, soll das falsche Mischen nicht bemerkt werden.

2. Das falsche oder künstliche Abheben. C.

Unter Abheben überhaupt versteht man, daß man den obern Theil eines ganzen Kartenspiels ungefähr in der Mitte anfaßt, dann diesen Theil in die Höhe hebt, ohne die unterste Karte zu besehen, und hinter oder neben den liegen gebliebenen Theil niederlegt, demnach das Spiel in zwei Häufchen theilt. Ist auf diese Weise das Spiel abgehoben und will man es zu irgend einem Kartenspiel benutzen, so wird der liegen gebliebene Theil auf den abgehobenen gesetzt und so wieder in ein Häufchen vereint.

Will man dagegen das Spiel zu einem Kartenkunststück gebrauchen, wobei es darauf ankommt, dasselbe wieder in seine erste Ordnung zu bringen, mithin das Spiel nach dem Abheben wieder in seine vorige Lage zu versetzen, so ergreift man mit der rechten Hand denjenigen Theil, von dem abgehoben ist, zuerst, zieht ihn nach sich von dem Tische herunter, ergreift dann schnell den liegen gebliebenen mit dem Mittel-, Gold- und kleinen Finger, indem man mit dem Daumen und Zeigefinger den bereits ergriffenen Theil festhält, zieht ersteren ebenfalls nach sich, jedoch so, daß er auf den Zeigefinger zu liegen kommt, und vereint hierauf beide Theile dadurch, daß man den Zeigefinger dazwischen herauszieht.

Dieses Abheben und Wiedervereinigen nennt man das falsche oder künstliche Abheben und ist auch hierzu einige Vorübung erforderlich, soll es nicht von den Gegenwärtigen bemerkt werden.

3. Die Bolte.

Unter Bolteschlagen versteht man diejenige Fertigkeit, wodurch die Karten auf eine so geschickte Weise heimlich in der Hand abgehoben werden, daß hiervon die Gegenwärtigen nichts gewahr werden und ein gewisses Blatt oder auch mehrere an einen bestimmten Platz oben oder unten hin zu liegen kommen. Man kann dies mit beiden Händen oder auch nur mit einer Hand ausführen.

Um die Bolte mit beiden Händen zu schlagen, muß man zuerst das ganze Spiel in die linke Hand nehmen, in der Mitte theilen und den Goldfinger unbemerkt dazwischen stecken. Dann legt man die rechte Hand auf das Spiel, sodasß das, was unter ihr vorgenommen wird, von den Anwesenden nicht wahrgenommen werden kann, drückt sodann mit dem Daumen und den drei andern Fingern der linken Hand das Spiel vor dem Goldfinger,

damit man vorn nicht steht, daß der letztere dazwischen steckt, recht fest zusammen und erfaßt den unteren Theil des Spiels mit dem Daumen, Mittel- und Goldfinger der rechten Hand. In dieser Lage kommt das oberste Häufchen zwischen den ersten und kleinen Finger der linken Hand zu liegen.

Will man nun die Volte schlagen, d. h. will man das untere Häufchen nach oben bringen, sodaß die Karten unter dem Goldfinger obenauf zu liegen kommen, so hebt man das obere Häufchen mit den vier genannten Fingern der linken Hand in die Höhe, als öffne man ein Buch, klappt oder hebt alsdann mit den genannten Fingern der rechten Hand das untere Häufchen so, daß der Rand links auf seiner Stelle bleibt, der Rand rechts jedoch so weit gehoben wird, daß das obere Häufchen mit den Fingern der linken Hand bequem darunter gelegt werden kann, und vollführt hierauf schnell und unbemerkt diesen Umschlag, wodurch die Volte vollbracht oder geschlagen ist.

Noch ist hierbei zu merken, daß die Karten des oberen Häufchens nur knapp mit den ersten Gelenken der vier genannten Finger der linken Hand gehalten werden müssen, wodurch der Umschlag bedeutend erleichtert wird.

Unmittelbar nach erfolgtem Umschlag der Karten müssen die Häufchen nach Erforderniß in verschiedene Lagen gebracht werden können.

1) Können sie vereinigt sein, d. h. so, daß sie nur ein einziges Häufchen bilden, wozu nur erforderlich ist, daß man die Finger hervorzieht und das Spiel frei in der linken Hand hält.

2) Können die Häufchen sich kreuzen oder quer übereinander liegen, wozu man nur nöthig hat, nachdem die Volte geschlagen ist, mit der rechten Hand das nunmehr obere Häufchen von rechts nach links darüber zu schieben.

3) Können die Häufchen von einander abge sondert sein, sodaß sich in jeder Hand eins, und zwar die untere Hälfte in der rechten, die obere Hälfte in der linken Hand befindet, wozu nur erforderlich ist, daß man nach dem Volteschlagen den unteren Theil in der rechten Hand behält und nicht mit dem oberen der Linken vereint.

Soll die Volte nur mit einer Hand geschlagen werden, so wird dieses auf nachfolgende Weise erreicht:

Zwischen das ebenfalls in der linken Hand abgetheilte Spiel bringt man schnell den Gold- und kleinen Finger, indem man zugleich den Zeige- und Mittelfinger über beide Abtheilungen legt und die rechte Hand davon entfernt. Will man jetzt die Volte schlagen, so streckt man die vier Finger mit der dazwischen liegenden

den obern Hälfte aus und zieht diese über die untere hinweg, sodas die untere zwischen dem Daumen und Zeigefinger, die obere hingegen mit dem Mittel- und Goldfinger schwebend gehalten wird. Alsdann drückt man die obere, nunmehr untere Hälfte mit dem Gold- und kleinen Finger an die untere, nunmehr obere Hälfte fest an, zieht den Zeige- und Mittelfinger dazwischen heraus und schiebt beide vereinigten Theile in ein Häufchen schnell mit der linken Hand zusammen, wodurch die Bolte vollbracht oder geschlagen ist.

Das, um die Bolte gut zu schlagen, eine große Fertigkeit dazu gehört, wird wohl ein Jeder auf den ersten Blick erkennen; es ist daher eine Hauptregel, sich im Bolteschlagen so lange zu üben, bis die Finger eine solche Fertigkeit erlangt haben, die beschriebenen Lagen augenblicklich, rasch und unbemerkt auszuführen, und zwar wenigstens so schnell, das man 15 bis 20 Mal in einer Minute mit einer Hand, 20 bis 25 Mal mit beiden Händen die Bolte zu schlagen im Stande ist.

Außer den vorgeschriebenen beiden Arten zählt man noch folgende zum „Bolteschlagen,“ obgleich streng genommen sie nicht dazu gehören.

Diese Arten Bolten sind:

- a) das oberste Blatt eines Spiels nach unten zu schlagen;
- b) das unterste Blatt nach oben zu schlagen;
- c) das das unterste Blatt das oberste, das oberste das unterste wird, und endlich
- d) das das oberste Blatt des unteren Theils eines in zwei Hälften getheilten Spiels in ein anderes verwandelt wird.

a) Das oberste Blatt nach unten zu schlagen.

Dies ist sehr leicht, nämlich: man nimmt das ganze Spiel Karten in die linke Hand und zwar so, das es mit der Bildseite nach links auf dem breiten Rand aufrecht zu stehen kommt und ergreift es, nachdem man vorher den Goldfinger dieser Hand mit Speichel etwas angefeuchtet hat, vorn mit den drei ersten Fingern, hinten mit dem Daumen der rechten Hand. Alsdann drückt man den Goldfinger der linken Hand fest an die oberste Karte, zieht, indem man mit der rechten Hand das Spiel festhält, die oberste Karte nach unten ab, schlägt sie in die flache Hand und setzt nun das ganze Spiel schnell darauf.

b) Das unterste Blatt nach oben zu schlagen.

Dies ist dem ersten ganz ähnlich; die einzige Abweichung ist nur die, das man statt wie im Vorigen die Bildseite nach links

in der linken Hand hält, dieselbe jetzt nach rechts gehalten wird. Das übrige Verfahren ist dann dasselbe.

c) Daß das oberste Blatt das unterste, das unterste das oberste wird.

Dieses ist mehr ein Scherz als eine Fertigkeit, denn hierzu ist nur nöthig, daß man das ganze Spiel in der Mitte theilt und Bildseite gegen Bildseite legt, dann dasselbe vorn auf die ausgestreckten vier Finger der flachen Hand nimmt und hierauf die Hand zumacht, wodurch das ganze Spiel umgeschlagen wird, so daß nun die oberste Karte unten, die unterste oben aufliegt. Will man hierauf die unterste Karte nach oben haben, so schiebt man das Spiel wieder nach vorn auf die Fingerspitzen der ausgestreckten Hand und schließt die Hand wie oben gesagt.

d) Das oberste Blatt des unteren Theils eines in der Mitte getrennten Spiels in ein anderes zu verwandeln.

Das Verfahren ist hierbei dem ersteren (s. a.) im Ganzen sehr ähnlich. Die paar Abweichungen sind nur die, daß das ganze Spiel in der Mitte getrennt und so aufgeschlagen wird, als wenn man ein Buch aufschlägt, mithin das obere Häufchen rechts der Bildseite nach links, neben dem in der flachen Hand liegen gebliebenen Häufchen aufrecht zu stehen kommt, und dann, daß die oberste Karte des ganzen Spiels nicht in die linke flache Hand, sondern auf das unterste Häufchen geschlagen wird, wodurch die oberste Karte dieses Häufchens durch die oberste Karte des ganzen Spiels bedeckt oder in diese verwandelt wird. Will man hierauf diese Karte wieder in die zuerst oben gelegene verwandeln, so ergreift man, indem man die in der rechten Hand gehaltene Hälfte des Spiels scheinbar von der andern entfernt, schnell mit dem Zeigefinger und Daumen der rechten Hand die mit dem Daumen der linken Hand etwas verschobene oberste Karte und nimmt sie mit hinweg.

B. Anweisungen, eine von einem Andern gezogene, dann gemerkte und hierauf eingemischte Karte leicht wieder zu finden.

4. Die leichteste Art, eine von einem Andern gezogene, dann gemerkte und hierauf eingemischte Karte wieder zu finden.

Man legt heimlich ein Spiel deutscher Karten so, daß die Bilder sämtlicher Karten aufrecht stehen, läßt dann eine Karte beliebig ziehen und merken, dreht während dessen das ganze Spiel schnell um, so daß nun die Bilder sämtlicher Karten auf dem Kopfe stehen, und läßt sodann die gemerkte Karte ins Spiel stecken, wobei man jedoch genau darauf zu achten hat, daß die gemerkte Karte nicht schon vor dem Befehlen umgedreht ist, wo in diesem Falle das Spiel nicht umgedreht werden dürfte. Hiernach läßt man die Karte mischen und sich dann zurückgeben. Will man nun die gemerkte Karte finden, so sucht man diejenige, welche den andern entgegensteht.

5. Eine andere Art, die gemerkte Karte aufzufinden.

Man legt ein vorher gemischtes Spiel Karten auf den Tisch und merkt sich während des Hinlegens schnell aber unbemerkt die unterste Karte. Hiernach läßt man von einem Andern ein Blatt aus dem Spiel ziehen, sich merken und auf den Tisch legen, wonach man auf dasselbe sogleich das ganze Spiel setzt. Jetzt läßt man dasselbe verschiedene Mal abheben, sich dann solches zurückgeben und durchblättert hierauf die Karten zum Schein, als ob man zähle, sucht aber eigentlich diejenige, welche anfänglich die unterste im Spiele war, wobei dann die zunächst voranliegende diejenige ist, welche der Andere gezogen hat. So einfach dieses Auffinden der gezogenen und gemerkten Karten ist, so täuschend kann es werden, wenn es schnell ausgeführt wird.

6. Eine vorgezeigte, von einem Andern gemerkte Karte schnell zu finden.

Man nimmt ein Spiel Karten, merkt sich die unterste Karte und mischt es alsdann dem Anschein nach recht eifrig, aber so

daß die unterste Karte immer die unterste bleibt, (f. Nr. 1.) Diese unterste zeigt man den Anwesenden, indem man das ganze Spiel zusammenhält und läßt sich diese merken. Man kann nun das Spiel von einem Andern mischen lassen und wird dennoch sehr leicht die gemerkte Karte wieder finden.

7. Eine gezogene, dann ins Spiel gesteckte Karte leicht wieder zu finden.

Man läßt eine Karte beliebig aus dem Spiel ziehen, sich merken, und dann willkürlich wieder in das Spiel stecken, worauf man behende den Goldfinger der linken Hand zwischen die gezogene und die darüber liegende Karte schiebt, die Bolte schlägt, d. h. so, daß der untere Theil obenauf zu liegen kommt, (f. Nr. 3), demnach die gemerkte Karte jetzt oben liegt. Hiernach mischt man zum Schein die Karte recht eifrig, jedoch so, daß die jetzt oben liegende Karte immer die oberste bleibt (f. Nr. 1), welche dann als gezogene und gemerkte Karte nur abzunehmen ist.

8. Eine gemerkte Karte auf ähnliche Weise wie im Vorigen zu finden.

Man läßt ein Spiel Karten beliebig mischen und sodann sich zurückgeben. Hiernach zieht man nach Gefallen mehrere Karten von oben und unten zugleich ab, legt die abgezogenen Karten auf den Tisch und läßt von diesen eine nach Gefallen wählen, merken und dann auf die in der linken Hand behaltene Karten legen. Nun legt man selbst die noch übrig gebliebenen Karten obenauf, indem man den Goldfinger der linken Hand behende dazwischen schiebt, wie im Vorigen die Bolte schlägt und wie da weiter verfährt. Die gemerkte, hiernach oberste Karte ist dann zu vielen überraschenden Kunststücken zu gebrauchen.

9. Die gezwungene oder forcirte Karte.

Man merkt sich die unterste Karte, mischt hierauf das Spiel so, daß diese die unterste bleibt, hebt heimlich in der Hand ab und schiebt den kleinen Finger zwischen den jetzt untern und obern Theil, sodasß die vorher unterste Karte über den kleinen Finger zu liegen kommt und diese demnach leicht zu finden ist.

Indem man nun einem Andern das etwas fächerartig ausgebreitete Spiel vorhält, um ihm — scheinbar nach Belieben — ein Blatt ziehen zu lassen, läßt man das über dem kleinen Finger sich befindende und gemerkte Blatt etwas hervorstehen, sucht durch Geschwägigkeit den Andern zu zerstreuen und schiebt ihm unemerkt dieses Blatt in die Hand, welches er jetzt gewiß auch ziehen wird. Ist dies gelungen, so kann man ihm das ganze Spiel zum Mischen hinreichen und dennoch die gemerkte Karte sehr leicht auffinden. Dies ist die beliebteste Art, eine Karte zu außerordentlichen Kartenkunststücken ziehen und sich merken zu lassen. Einige Vorübung ist hinreichend, sich die nöthige Fingerfertigkeit zu verschaffen.

10. Die gezwungene Wahl einer Karte.

Man merkt sich eine auffallende Karte im Spiel, z. B. bei einer französischen ein Bild, bei einer deutschen ein As oder einen König, steckt dieses Blatt ungefähr in die Mitte des Spiels und zwischen dieses und den untern Theil desselben, um sich die Stelle, wo solches liegt, zu merken, den kleinen Finger. Bei der Ausführung hält man die Bildseite der Karten den Anwesenden entgegen, breitet dann das Spiel fächerartig aus einander, und zwar so, daß die auffallende Karte die einzige ist, welche deutlich erkannt werden kann, während man beim Anblick der übrigen Karten zweifelhaft bleibt, ob es Sieben, Achten oder Neunen u. s. w. sind. Auf die Weise, die Karte einem Andern hingehalten, ist anzunehmen, daß dieser in der Ungewißheit gewiß die auffallende wählen wird. Hat der Andere eine Karte gewählt, so giebt man ihm das Spiel zu mischen, nimmt alsdann dasselbe zurück, sucht die auffallende Karte und giebt dem Andern diese auf irgend eine beliebige Weise, z. B. so, daß man diese zwischen zwei Karten steckt, etwas hervorstehen läßt und dem Andern dieselbe als forcirte Karte (s. Nr. 9.) in die Hand spielt.

11. Eine von einem Andern in den Sinn genommene Karte aufzufinden und durch einen Andern aus dem ganzen Spiel ziehen zu lassen.

Solche Kunststücke geschehen in der Regel durch Verabredung mit einem Andern. Z. B.: Man bespricht sich vor der Vorstellung mit einem aus der Gesellschaft, zu dem man Vertrauen hat,

daß er das Geheimniß nicht verrathen wird: man würde ihm, während der Vorstellung ein Spiel Karten zum Mischen überreichen, ihn dann bitten, dasselbe durchzublätern und während dessen sich heimlich eine Karte in Sinn zu nehmen, letzteres natürlich nur scheinbar, da man ihm die in Sinn zu nehmende Karte nennt, hier z. B. die Zehn in Grün, die er dann, wenn er darum befragt werden würde, als die in Sinn genommene zu nennen hätte. Alsdann würde man sich das Kartenspiel zurückgeben und von einem Andern, die scheinbar in Sinn genommene als forcirte Karte ziehen lassen, und wenn dieses geglückt sei, ihn auffordern, nun die in Sinn genommene Karte zu nennen — hier also die Zehn im Grün, — die dann der Andere zur Ueberraschung der Gesellschaft bereits gezogen hat.

12. Zwei gemerkte Karten leicht aufzufinden.

Man theilt im Geheimen ein Spiel Karten in gerade und ungerade Blätter, wobei man As und Ober oder Dame als gerade, König und Unter oder Buben als ungerade betrachtet. Ist dies geschehen, so legt man beide Häufchen auf den Tisch, läßt zwei Personen sich jede ein Häufchen wählen und daraus eine Karte ziehen. Während diese von den Andern gesehen werden, nimmt man als zufällig die beiden Häufchen vom Tische, das links liegende zuerst in die linke Hand und schiebt behende, damit die Häufchen getrennt bleiben, den kleinen Finger dazwischen. Hiernach hebt man aufs Neue ab, legt das oberste Häufchen, welches vorher rechts lag, links, und das, welches links lag, rechts. Hiernach läßt man jeder Person ihre gezogene Karte in das vor ihr liegende Häufchen einmischen und dann sich die Karten zurückgeben, wobei man jedoch genau darauf zu achten hat, von welcher Person man das erste und von welcher man das zweite Häufchen erhält. Die gemerkte Karte von jeder Person ist nun entweder eine gerade im ungeraden Häufchen oder umgekehrt eine ungerade im geraden Häufchen, mithin sehr leicht aufzufinden.

13. Eine gezogene Karte auf ähnliche Weise leicht zu finden.

Man theilt, wie in voriger Nummer gezeigt, die Karten eines Spiels in gerade und ungerade, nimmt beide Theile in die linke Hand und trennt sie durch den kleinen Finger. Hierauf schiebt man die obere Hälfte etwas vor, breitet sie fächerartig auseinander

der, läßt eine Karte ziehen, dann merken, während man die obere Hälfte vor sich, die untere vor dem Andern auf den Tisch legt. Dann läßt man den Andern die gezogene und gemerkte Karte in die vor ihm liegende Hälfte einmischen, während man selbst zum Schein die andere mischt, läßt hiernach die gemischten Karten sich zurückgeben, legt beide Häufchen übereinander und sucht dann die gemerkte Karte herauszufinden, welches sehr leicht ist, da das Ergebnis dem im Vorigen gleicht.

C. Kartenkunststücke.

14. Den Namen einer jeden Karte eines vor die Stirn gehaltenen Spiels der Reihe nach anzugeben.

Auflösung: Lasse ein Spiel Karten von Jemandem aus der Gesellschaft tüchtig durchmischen, bestieh sodann unbemerkt die unterste Karte, bringe nun das ganze Spiel hinter deinen Rücken und lege daselbst die unbemerkt schon gesehene Karte mit ihrer Rückseite auf die Rückseite der obersten Karte.

Hierauf halte das ganze Spiel vor die Stirn, jedoch so, daß das unbemerkt gesehene Blatt nach den Zuschauern hin steht, die Bildseite der anderen Karten aber Dir selbst vor Augen steht, nenne sodann das vordere, der Gesellschaft zugekehrte, Dir aber schon bekannte Blatt, und bestieh unterdessen schnell das nach Dir zu gerichtete hinterste Blatt, bringe sodann das Spiel Karten wieder auf den Rücken, und das soeben von Dir gesehene Kartenblatt schnell mit seiner Rückseite auf das der Gesellschaft eben genannte Blatt, halte jetzt das ganze Spiel wieder vor die Stirn, nenne der Gesellschaft das eben vorgebrachte, aber so eben von Dir gesehene Blatt, betrachte während dem wieder das hinterste nach Dir zugerichtete Blatt, und verfare mit diesem und den folgenden heimlich vor der Stirn gesehenen Kartenblättern wie mit den vorhergehenden, bis die Karten alle sind.

15. Wie man ein Kartenblatt aus einem Ei zum Vorschein bringt.

Auflösung: Man bläst ein Ei nur zur Hälfte aus, läßt Jemandem aus der Gesellschaft ein Blatt ziehen, wovon man ein gleiches schon heimlich in das halb ausgeblasene Ei gesteckt hat, zeigt aber der Gesellschaft ein volles Ei mit dem Bemerken hin,

daß die gezogene Karte sich in demselben befinden solle, vertauscht dasselbe aber schnell mit dem schon ausgeblasenen, läßt dasselbe aufschlagen, und so zur allgemeinen Verwunderung das gezogene Blatt in demselben wiederfinden.

16. Vier oder Sechs? Aß oder Drei?

Von einer Careau=Sechs radirt man von der einen Seite die mittlere Bezeichnung fein hinweg. Wird nun eine Vier (von Careau) zu sehen verlangt, so hält man das mittlere Auge auf der andern Seite mit dem Daumen verdeckt, und zeigt so die „Vier“ hin. Will man aber eine Sechs sehen, so hält man das austradirt Auge mit dem Daumen zu und zeigt so eine vermeintliche „Sechs“ hin.

Auf gleiche Weise verwandelt man eine Careau= oder Treffle=Drei in ein dergleichen Aß, und umgekehrt ein solches Aß in eine Drei, wenn man das untere oder obere Careau= oder Pique=Zeichen austradirt hat, und dann, wenn man eine Drei sehen will, das austradirt Zeichen, will man aber ein Aß sehen, das obere Zeichen mit dem Daumen zuhält und so die Karte vorzeigt.

17. Jeder von vier Personen ihre gemerkte Karte anzugeben.

Lege zu vier Blatt vier Reihen Karten hin, z. B. wie

Coeur= 8	Pique= Bube.	Coeur= 7	Treffle= Aß.	1te Reihe
Pique= Dame	Careau= Bube.	Coeur= 7	Treffle= 10	2te Reihe
Coeur= König	Pique= 8	Coeur= Aß	Careau= Aß.	3te Reihe
Treffle= 8	Careau= 10	Coeur= 8	Pique= Dame.	4te Reihe

und lasse der Person A aus der ersten Querreihe sich eine Karte in den Sinn nehmen; der Person B eine aus der 2ten Querreihe, der Person C eine aus der dritten, und der Person D eine aus der 4ten oder untersten Querreihe. — Hierauf hält man die oberste Querreihe wie nachstehend senkrecht untereinander, neben diese eben so die 2te Querreihe, dann auf gleiche Weise die 3te, und endlich die 4te Querreihe, wodurch die 16 Karten in folgender Ordnung zu liegen kommen:

Carreau= 8	Pique= Dame	Coeur= Dame	Trefle= 8	1te Querreihe
Pique= Bube	Carreau= Bube	Pique= 8	Carreau= 10	2te Querreihe
Coeur= 7	Coeur= 9	Coeur= As	Coeur= 8	3te Querreihe
Trefle= As	Trefle= 10	Coeur= As	Pique= Dame	4te Querreihe

Jetzt fragt man die Person A, in welcher Querreihe ihre gedachte Karte nun liege, und giebt sie z. B. die 3te Querreihe an, in der ihre gemerkte Karte liege, so ist es auch die 3te Karte der ersten senkrechten Reihe von oben, in vorstehendem Beispiel also Coeur 7. Hierauf fragt man die Person B, in welcher Querreihe ihre Karte liege, und antwortet sie z. B., daß sie in der untersten Querreihe sich befinde, so ist es auch die unterste Karte der zweiten senkrechten Reihe, in vorstehendem Beispiele also Trefle 10. Giebt die Person C ihre in den Sinn genommene Karte in der 2ten Querreihe liegend an, so ist es auch die zweite in der 3ten senkrechten Reihe von oben, hier also die Pique 8, und findet endlich die Person D ihre in den Sinn gefasste Karte z. B. in der ersten obersten Querreihe liegend, so ist es auch die erste oder oberste der 4ten oder hintersten senkrechten Reihe, in vorstehendem Beispiele also die Trefle 8.

Die Angabe in der wievielften Querreihe Jemandes gemerkte Karte liegt, bezeichnet auch jedesmal die sovielfte Karte der entsprechenden senkrechten Reihe von oben, vorausgesetzt, daß man

die Personen in derselben Reihenfolge nach ihren gemerkten Karten fragt, in welcher sie sich aus der 1sten, 2ten, 3ten oder 4ten Querreihe in den Sinn nehmen mußten.

18. Die in den Sinn genommene Karte zu errathen.

Lasse Jemanden von drei Häufchen Karten zu je neun Blatt irgend ein Blatt sich merken, und bringe sodann das Häufchen, in welchem sich die gemerkte Karte befindet, zwischen die beiden andern Häufchen. Lege nun von den in einem Haufen zusammengefaßten drei Kartenhäufchen, die drei obersten Blätter neben einander, mit dem Ersuchen, aufzumerken, in welchem Häufchen die in den Sinn gefasste Karte nun vorkomme. Auf diese drei Kartenblätter legt man nun der Reihe nach, und zwar von der linken zur rechten Hand hin, die 3 folgenden Blätter und so fort, bis die 27 Karten in 3 Häufchen gleich vertheilt sind. Hierauf fragt man, in welchem der drei Häufchen sich die gemerkte Karte befinde, und legt das bezeichnete Häufchen wie vorhin zwischen die beiden andern Häufchen in die Hand; formirt nun nochmals wie vorhin 3 Kartenhäufchen, unter dem Vorwande, vorhin etwas versehen zu haben, und läßt sich endlich nochmals das Häufchen angeben, in welchem sich die gemerkte Karte befindet, so wird es in demselben immer das fünfte Blatt von oben sein.

19. Eine Karte schnell in eine andere zu verwandeln.

Man lege unbemerkt die Bildseite einiger Karten gegen die Bildseite der anderen, lasse nun eine Karte beliebig ziehen, befehlen und sodann obenauf auf das in der Hand habende Kartenspiel legen. Hierauf schließt man die Hand und läßt beim Wiederöffnen derselben das vorher in der hohlen Hand auf den 4 Fingern gehaltene Spiel Karten nur auf den Handteller fallen, so wird man natürlich obenauf eine andere Karte als die Befehlene erhalten müssen.

20. Vierzehn Karten, die auf einem Tische in einem Kreise liegen, umzukehren, sodas man immer nur diejenige umwendet, auf welche die Zahl Sieben fällt.

Um dieses zu bewerkstelligen, muß man Acht geben, bei welchem Kartenblatt man anfängt; auf dieser zählt man von 1 bis

7 und kehrt die siebente um; von der umgekehrten zählt man wieder von 1 bis 7 und wendet wieder die siebente um und so fort. Kommt man wieder zu der Karte, wo man angefangen hat, so überspringt man dieselbe und zählt auf der nächstfolgenden weiter, und fährt wie vorher zu zählen fort. Dieses Spiel unterhält ungemein.

21. Vier Bildkarten so aufeinander zu legen, daß man von keiner die untere Bildhälfte sieht.

Lege auf die untere Bildhälfte des ersten Kartenblattes die obere Bildhälfte des zweiten Kartenblattes, auf die untere Bildhälfte des zweiten Kartenblattes rechtwinklich wieder die obere Bildhälfte des dritten Kartenblattes, und stecke endlich die untere Bildhälfte des vierten Kartenblattes unter die obere Bildhälfte des ersten Kartenblattes, so daß die obere Bildhälfte des ersten Kartenblattes die untere Bildhälfte des vierten zudeckt, dann ist das Verlangte geschehen.

22. Die Karte in der Tasche.

Diese Belustigung kann nur mittelst Einverständniß mit einer zweiten Person ausgeführt werden, der man zuvor die Karte angezeigt hat, welche man aus dem Spiele herausgenommen, und die derjenige, welcher die Belustigung macht, in seine Tasche gesteckt hat.

Man giebt das Spiel (aus welchem man z. B. den Eichel-Ober herausgenommen hat) dieser geheim einverständenen Person hin, und sagt ihr, daß sie sich eine Karte ansehen und in den Sinn fassen, dann aber das Spiel wieder auf den Tisch legen solle.

Hierauf fragt man sie, was sie für eine Karte aus dem Spiel angesehen habe, wonach sie der Abrede gemäß sagt, daß es der Eichel-Ober sei. Man heißt ihr nun, solche nochmals genau anzusehen, daß sie sich nicht irre, und selbe gewiß auch im Spiel sich befinde, worauf sie versichert, daß dem also sei. Der Kartenkünstler sagt hierauf zu ihr: „Sie irren sich, mein Herr! die von Ihnen befehene Karte ist nicht mehr im Spiele, wohl aber in meiner Tasche; überzeugen Sie sich, ob sie noch im Spiele sei.“ Der Miteinverständene steht in Gegenwart der ganzen Gesellschaft das Spiel Karten einzeln durch und findet zum allgemeinen Erstaunen die genannte Karte nicht mehr darunter. Der Künstler

zieht sie endlich aus seiner Tasche hervor und zeigt sie den überraschten Zuschauern.

23. Der starke Geruchssinn.

Dieses Kunststück ist nur durch Verabredung mit einem Andern, am Besten mit einem Tabackraucher auszuführen. Mit diesem verabredet man für drei Karten drei geheime Zeichen, z. B. daß er für Cicheln die Cigarre in den rechten Mundwinkel, für Grün dieselbe in die Mitte des Mundes, für Roth in den linken Mundwinkel nehmen soll. Hiernach erzählt man von der bewundernswürdigen Fähigkeit der Hunde, die ihren Herrn an dem Geruch erkennen, behauptet indeß, einen eben so feinen Geruchssinn zu besitzen und verspricht dies augenblicklich zu beweisen, wenn man seinen Worten nicht so Glauben schenken wolle. Sodann legt man 3 Karten von verschiedener Farbe auf den Tisch — nach Obigem, Cicheln, Grün, Roth, — sagt: man würde nun eine kurze Zeit aus der Stube gehen, während dessen möchte ein Anderer eine seiner Hände auf eine dieser drei Karten legen, sich nur dabei in Acht nehmen, keine dieser drei Karten zu verschieben; dann würde man nach dem Wiederkommen durch den Geruch herausfinden, auf welcher Karte die Hand des Andern gelegen hat. Soll nun der Geruchssinn erprobt werden, so stellt man sich, indem man die Karten scharf beriecht, als erforsche man den augenblicklichen Geruch derselben und geht dann aus der Stube. Während man nun die Stube verläßt, hat der Vertraute darauf zu achten, auf welche von den drei Karten die Hand des Andern gelegt wird. Beim Zurückkommen giebt er alsdann das verabredete Zeichen, welches man sofort mit einem Blick erkennen wird. Alsdann fragt man: wer von den Gegenwärtigen die Hand auf die Karten gehalten hat, läßt sich diese reichen, riecht einigemal scheinbar scharf hinein, als wolle man den Geruch von dieser sich genau merken, und beriecht dann die drei auf dem Tische liegenden auf gleiche Weise. So oft man die beriecht, von welcher man durch das verabredete Zeichen schon im Voraus weiß, daß es die berührte Karte ist, stellt man sich, als hätte sie den ähnlichen Geruch der vorher berochenen Hand, zaudert jedoch noch ein wenig, indem man die Hand des Andern nochmals beriecht und bezeichnet diese zuletzt als die, auf welcher die Hand gelegen hat, welches gewiß nicht wenig Verwunderung hervorrufen wird.

24. Unter 16 Karten die zu errathen, welche eine Person gewählt hat.

A.B.	C.B.D.	E.B.F.	H.B.I.
0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 †
0 0	0 0 0	† 0 0	0 0 0
0 0	† 0 0	0 0 0	0 0 0
0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 0
† 0	0	0	0
0 0	0	0	0
0 0	0	0	0
0 0	0	0	0

Man lege die Karten zuvörderst so, wie auf Fig. A. B. angegeben ist. Jetzt frage man, in welcher Reihe die gewählte Karte sei? Wird geantwortet: in A, so hebt man die 8 Karten des Haufens A einzeln auf, und legt sie eben so einzeln zu beiden Seiten der Colonne B, wie man hier in Fig. C. D. sieht. Man fragt ferner, in welchem Haufen die Karte nun sei? Auf Antwort in C, hebt man den Haufen C und dann D auf, und legt die Karten eben so wie vorher gegen die Colonne B, in E und F alternirend, erst eine in E, dann eine in F, hierauf wieder eine in E, sodann in F u. Noch einmal wird gefragt, in welchem Haufen die Karte sei? und antwortet man natürlich in E, so macht man es eben so in H und I. Nun wird die Hauptfrage aufgeworfen, in welcher Reihe die Karte sei? Sie muß nothwendig die erste in der angegebenen Reihe sein. — Derselbe Fall würde sein, wenn die gewählte Karte aus der Colonne B gewesen wäre. Wir setzen nämlich voraus, die gewählte Karte sei in dem angeführten Beispiele die fünfte in A, wie auch durch das Zeichen angedeutet wurde, so wie dies Zeichen auch andeutet, welchen Gang eine solche Karte bei der Operation zu machen hat.

25. Aus jedem von zwei Kartenhäufchen eine Karte ziehen, dieselbe besehen, dann verdeckt auf den Tisch legen, sodann mit den Häufchen mischen lassen und sie dennoch anzufinden.

Unbemerkt hat man zu dieser Absicht die Bildkarten von den übrigen Karten eines Spiels abgetrennt, und von den ersteren wie von den letzteren, ein Kartenhäufchen gebildet.

Man läßt nun aus dem Bilder-Kartenhäufchen von Jemand-

dem aus der Gesellschaft verdeckt ein Blatt ziehen, solches besehen, merken, dann auf die Seite des anderen Kartenhäufchens verdeckt niederlegen.

Hierauf läßt man eine zweite Person aus der Gesellschaft aus dem andern Kartenhäufchen, welches kein Bild enthält, wie vorhin ein Blatt ziehen, besehen, in den Sinn nehmen und verdeckt auf das Häufchen Karten mit den Bildern legen, während welcher Zeit man unbemerkt das andere Kartenhäufchen auf das neben ihm liegende einzelne Blatt legt, und es für sich, wie auch das Bilderkartenhäufchen, tüchtig durcheinander, beide Kartenhäufchen aber nicht mit einander vereinigen, sondern jedes wieder an seinen früheren Ort legen läßt, worauf man für sich aus jedem dieser beiden Kartenhäufchen das nicht in dasselbe gehörige Blatt herausucht und es der betreffenden Person als das von ihr gezogene vorzeigt; ebenso verfährt man mit dem anderen Kartenhäufchen und mischt hierauf beide Kartenhäufen schnell zusammen, damit man die Täuschung nicht bemerke.

26. Die auf Befehl gefundenen Karten, oder:

Sich aus einem auf dem Tisch ausgebreiteten Spiele verdeckter Karten von mehreren Personen ungesehen diejenigen Blätter geben zu lassen, welche man von ihnen verlangt.

Man braucht sich nur zu dieser Absicht das unterste Kartenblatt zu merken, und wo es liegt, nachdem man die Karten chaotisch und verdeckt aus einander gelegt hat. Hierauf verlangt man von Jemandem die uns wohlbekannte unterste Karte, aber ohne daß dieselbe angesehen werde; erhielt man sie nun wirklich, so wäre dem Verlangen eine Genüge geschehen: erhält man sie aber nicht, (was in der Regel zu geschehen pflegt), so läßt man sich von einer zweiten Person eine wirkliche andere Karte geben, indem man die soeben von der ersten Person erhaltene verlangt, und so läßt man sich von jeder Person in der Gesellschaft scheinbar eine andere, immer aber die von der letzten Person erhaltene Karte geben, und sagt zuletzt: „Die und die Karte — indem man dabei die zuletzt erhaltene nennt — will ich mir selbst suchen,“ und nimmt für dieselbe die am bestimmten Orte liegende und schon bekannte Karte aus den noch daliegenden hervor, ohne sie aber sehen zu lassen, mengt unbemerkt die nach und nach er-

haltenen Karten etwas untereinander und zeigt sie dann aufgedeckt der Gesellschaft vor, so wird Jeder glauben, er habe dem Künstler wirklich die von demselben verlangte Karte gegeben.

27. Die an die Thür genagelte Karte.

Man läßt nach Nr. 7 eine Karte ziehen, sich merken, einmischen und hiernach zurückgeben. Während man dann zur Thür geht, schiebt man mit dem Daumen die oberste gemerkte Karte bis zur Hälfte übers Spiel hinaus, schiebt einen bereit gehaltenen kleinen guten und geraden Nagel von unten aufwärts durch die Mitte der Karte und bringt dann diese, indem man sie umkehrt unter das Spiel, so, daß der Kopf des Nagels und die Bildseite gegen das Spiel zu stehen kommt. Alsdann faßt man das ganze Spiel fest zusammen, drückt den Zeigefinger darauf und wirft so dasselbe mit Kraft und recht gerade gegen die Thür, wo nun die gemerkte Karte fest angenagelt sitzen bleibt. Bei nur einiger Vorübung wird das Kunststück jedesmal gelingen und der Nagel so fest sitzen, daß er mit einer Zange kaum herausgezogen werden kann.

28. Jemandem unbemerkt mehrere Kartenblätter in die Hand oder Tasche zu spielen.

Man giebt Jemandem einen Haufen Karten (unbekümmert wie viel es sein mögen) und läßt die Person dieselben auf den Tisch zählen, damit sie wisse, wie viel Blätter sie bekommen habe. Während sie dieselben aber zählt, thut man schnell vier schon bereit habende Blätter unbemerkt auf die gezählten Karten. Hierauf nimmt man dieselben Karten zusammen, kehrt vier Blätter davon um, und läßt die Person die Hand auf ihre Karten legen, nimmt alsdann vier Blätter von seinen Karten und breitet sie verkehrt aus. Jetzt fragt man die Person, wie viel von den vier daliegenden Karten zu den übrigen übergehen sollen; verlangt sie alle vier, so nimmt man sie zusammen, legt sie wieder auf die feinen giebt einen Schneller mit dem Finger darauf und befiehlt ihnen, so hinüber zu gehen. Verlangt jene Person aber nur drei, welche zu den übrigen übergehen sollen, so begehrt man eine (Karte) von den übrigen, um ihnen zum Führer zu dienen; verlangt jene Person, daß nur zwei übergehen sollen, so begehrt man auch zwei, und wenn sie nur eine verlangt, so begehrt man drei

von den übrigen Karten zu Führerinnen. Läßt man sie hierauf ihre Karte zählen, so wird sie mit Verwunderung in ihrer Hand oder Tasche so viel Blätter mehr finden, als sie Karten zu den übrigen verlangt hatte.

29. Eine beliebig gezogene, besehene und dann wieder ins Spiel gemischte Karte durch bloßes Abwiegen aufzufinden.

Das gezogene und besehene Blatt lasse man sich verdeckt auf eine der Fingerspitzen legen, auf welcher man es scheinbar abwägt, merkt sich aber während dem auf dessen Rückseite irgend ein sicheres Wiedererkennungsszeichen oder wenn solches nicht gleich aufzufinden, drücke man den Nagel des Daumens fest darauf, wodurch eine kleine Vertiefung entsteht, durch deren Erhöhung auf der Rückseite dieselbe leicht wieder aufzufinden ist; worauf man das Blatt ins Spiel mischen läßt. Hierauf legt man beim Auffuchen dieses Merkmals auf der gezogenen Karte jedes Blatt einzeln wieder auf die Fingerspitzen und wiegt dasselbe scheinbar so lange, bis man auf einer das gemerkte Zeichen genau wieder und somit auch die gezogene und besehene Karte aufgefunden hat.

30. Eine Karte ziehen, und nachdem sie besehen worden, wieder unter die übrigen mischen zu lassen, sodann drei Karten vorzeigen, unter welchen die besehene Karte sich nicht befindet, sobald diese drei aber nochmals besehen werden, daß sie sich doch darunter befinde.

Man lasse ein Kartenblatt nach Nr. 14 ziehen, besehen, wieder ins Spiel mischen, und suche es auch nach der daselbst beschriebenen Art wieder auf, und stecke es ohne es zu zeigen, so unter die andern Karten, daß es am schmalen Ende ungefähr eines kleinen Fingers breit aus den übrigen Karten heraussteht. Hierauf läßt man der Gesellschaft das unterste Blatt des Spiels mit der Frage besehen, ob dasselbe das gezogene und besehene sei? worauf mit „Nein“ geantwortet wird; man läßt dann sogleich die Hand mit dem Spiel Karten sinken, und zieht unbemerkt, anstatt der eben vorgezeigten untersten Karte, dafür die wirkliche schon etwas hervorstehende Karte versteckt aus dem Spiele auf

den Tisch, daß man glaubt, es sei die unterste. Hierauf mischt man das Spiel Karten tüchtig durch, zeigt dann abermals das zu unterst liegende Blatt, ob es das befehene sei, und legt solches auf die Antwort „Nein“ ebenfalls verdeckt auf die erste Karte. Man mischt nun das Spiel noch einmal tüchtig durch, läßt wieder die unterste Karte besehen, ob es die gezogene sei oder nicht. Auf abermalige Verneinung stellt man sich betroffen, legt aber doch die eben vorgezeigte unterste Karte auf die beiden schon vorhin hervorgezogenen, geht mit diesen drei gezogenen Blättern zur Gesellschaft, und läßt ihr diese drei Kartenblätter nochmals mit dem Bedeuten besehen, ob von ihrer Seite nicht geflissentlich ein Irrthum vorgegangen sei, denn die bewusste Karte müsse sich darunter befinden, wie man sie denn auch mit Erstaunen sogleich sehen wird, oder man nimmt die befehene Karte steckt sie in die Mitte der drei und läßt sie als forcirte Karte (s. Nr. 9) besehen.

31. Ein Coeur-Aß in ein Pique-Aß, und ein Pique-Aß in ein Coeur-Aß zu verwandeln.

Man überlebt mittelst vorherigen Bestreichens einer durchschnittenen saftigen Mandel das Auge des Pique-Aßes mit einem fein ausgeschnittenen Coeur-Auge genau, und eben so das Coeur-Aß mit einem fein ausgeschnittenen Pique-Auge (aber aus einem und demselben Spiel Karten), zeige die beiden so vorher schon zubereiteten Aße der Gesellschaft — ohne dieselben aus den Händen zu geben — vor; küsse hierauf jedes dieser beiden Aße an seinen beiden schmalen Seiten von zwei Personen aus der Gesellschaft erfassen, sodas die Rehrseite nach oben steht, dann nochmals besehen, und streiche nun mit dem Worte: „Changez!“ unbemerkt von jedem Aß das falsche Zeichen an seine Hände, so wird zum allgemeinen Erstaunen die Verwandlung vor sich gegangen sehn.

32. Die beiden von jedem Zuschauer heimlich erwählten Karten zu errathen.

Man nimmt 20 verschiedene Kartenblätter, legt sie zu je zwei paarweise nebeneinander auf den Tisch, doch so, daß die Figuren auf allen zu sehen sind, und läßt nun jede Person in der Gesellschaft sich ein Paar zusammenliegende Karten in den

Sinn nehmen. Ist dies geschehen, so nimmt man die Karten zusammen, und zwar Paar auf Paar legend, und hebt diese Paare von Karten scheinbar nach ihren Farben auf, steht auch darauf, daß nie zwei nebeneinander liegende und ein Paar bildende Karten durch ein anderes Kartenblatt getrennt werden. Hierauf legt man die zusammenliegenden 20 Karten in ihrer natürlichen Zahlenfolge auf die einzelnen Buchstaben folgender vier Worte, wie es durch die Zahlen unter diesen Buchstaben angegeben ist:

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

Diese vier Worte muß man nicht nur genau im Kopfe haben, sondern auch auswendig wissen, wo je zwei gleiche Buchstaben der auf den Tisch geschriebenen gedachten Worte stehen müßten. Auf jeden von zwei gleichen Buchstaben (z. B. den beiden M, U, T, S u.) kommt von einem Kartenpaare ein Blatt zu liegen, wonach es denn auch leicht ist, das von einem jeden Zuschauer gemerkte Kartenpaar wieder aufzufinden, indem man ihn nur zu fragen braucht, in welcher Reihe oder in welchen Reihen sich seine gemerkten beiden Kartenblätter befinden. Heißt es nun z. B. in der ersten oder obersten Reihe, so sind es auch die in dieser Reihe auf den gleichen Buchstaben U liegenden Karten; hieße es aber, sie lägen beide in der zweiten Querreihe, so sind es die auf den beiden D D liegenden Blätter; würde angegeben, die gedachten Karten lägen in der dritten Querreihe, so sind es die auf den beiden N N liegenden Karten, und sollte das gemerkte Kartenpaar in der vierten oder untersten Querreihe liegen, so würden es die in dieser Reihe auf den beiden C C liegenden Karten sein. Gäbe die fünfte Person an, ihre beiden gemerkten Karten lägen in der ersten und zweiten Reihe, so müßten es die auf den in diesen beiden Reihen vorkommenden Buchstaben T T liegenden Karten sein. Hieße es bei der sechsten Person, ihre beiden Karten lägen in der dritten und vierten (oder untersten Reihe, so kommen in diesen beiden Reihen nur die beiden O O als gleichnamige Buchstaben vor und die auf denselben (oder deren Stelle)

liegenden Blätter sind die von der sechsten Person in den Sinn gefassten Karten. — Man braucht also um das gemerkte Paar einer Person zu finden, nur die in von dieser Person bezeichneten Reihen, vorkommenden zwei Buchstaben aufzusuchen, so müssen es die auf deren Stelle liegenden beiden Karten sein.

33. Durch ein Trinkglas zu sehen, welche Karten umgedreht worden.

Die Bilderkarten haben gewöhnlich einen Strich als Randeinfassung. Diese Randeinfassung ist in der Regel an einem Ende der Karte durch das Beschneiden etwas näher an den Rand gekommen als an dem anderen Ende. Man legt nun sämtliche bunte Karten so, daß entweder sämtliche breite oder sämtliche schmale Ränder nach oben gekehrt sind. Dann fordert man einen Zuschauer auf, eine dieser Karten umzudrehen, ohne daß man es sähe, man wolle so lange hinausgehen. Kommt man nun wieder herein, so besieht man sämtliche Karten durch ein Trinkglas und findet leicht diejenige heraus, welche umgedreht worden, da ihr schmaler Rand jetzt in einer Linie mit den breiten Rändern der andern Karten liegt. Ebenso kann man es auch wissen, wenn vielleicht, um den Künstler zu necken, gar keine Karte umgedreht sein sollte.

34. Von drei Karten, welche man drei Personen hinreichend, genau zu bestimmen, was für eine jede Person genommen habe.

Wir wollen die Karten nennen A, B, C. Jede der drei Personen möge sich eine wählen, welche sie wolle. Nun gib der ersten Person die Zahl 12, der zweiten die Zahl 24, der dritten die Zahl 36. Nun sprich: „Die Person, welche die Karte A hat, soll die Hälfte von ihrer Zahl, mit dem dritten Theil der Zahl derjenigen Person, welche die Karte B und endlich mit dem vierten Theil der Zahl derjenigen Person, welche die Karte C hat, addiren und dann die Summe nennen. Hatte nun z. B.

die erste Person die Karte A			
„ zweite „ „ „			B
„ dritte „ „ „			C

genommen, so würde die Summe 23 sein, als:

$$12 : 2 = 6.$$

$$24 : 3 = 8.$$

$$36 : 4 = 9.$$

Summa 23.

und die nachfolgende Tabelle die Aufgabe sofort lösen. Wäre die Summe 29, so hätte die erste Person C, die zweite B, die dritte A in den Händen, und die Operation ist untrüglich. Die beiden andern Personen haben nichts dabei zu thun, sie stehen nur, wundern sich und sperren den Mund auf.

	1ste,	2te,	3te	Person.
Summe:	12	24	36	Zahl
23.	. . A.	B.	C.	
24.	. . A.	C.	B.	
25.	. . B.	A.	C.	
27.	. . C.	A.	B.	
28.	. . B.	C.	A.	
29.	. . C.	B.	A.	

35. Drei Bilder-Karten aus einem Becher spazieren zu lassen.

Auf einen kleinen Tisch, etwa einen Nähtisch, welcher einige Fuß von dem eigentlichen Kunststückstisch entfernt sein muß, setzt man einen blechenen oder papiernen Becher, welcher geräumig genug ist, ein ganzes Spiel Karten aufnehmen zu können. Die Karten müssen aus dem Becher jedoch einige Zoll hervorragen. In diesem Spiele nun werden auf drei Figuren-Karten von gleicher Farbe, z. B. Coeur = König, Coeur = Dame und Coeur = Bube, mittelst etwas Wachs Menschenhaare gefleht, wovon das andere Ende an einem Fuße des großen Tisches so befestigt ist, daß es zwischen den beiden Tischen den Fußboden fast berührt. Dann nimmt der Künstler drei andere Karten, ebenfalls Coeur = König, Coeur = Dame und Coeur = Bube, vertheilt sie an drei Personen und fordert dieselben auf, die drei Collegen dieser Karten aus dem Becher herauszukommandiren. Wenn nun der Inhaber einer Karte kommandirt, z. B. Coeur = König heraus! so tritt der Künstler auf dasjenige Haar, woran die geforderte Karte befestigt ist, und die nun durch diesen Tritt und das dadurch hervorgerichtet werdende Anziehen des Haars aus dem Becher geschleudert

wird. Dabei kann man noch den Scherz machen, daß man Coeur-Dame nicht sogleich erscheinen läßt, sondern den Inhaber von dieser Karte ersucht, die Dame höflichst zu bitten, daß sie die Güte haben wolle zu erscheinen.

36. Ist Ihnen ein König oder eine Dame gefällig?

Ein vollständiges Spiel Karten läßt man so beschneiden, daß die vier Könige etwas breiter und die vier Damen etwas länger bleiben als die übrigen Karten. Dieses Spiel Karten läßt man mischen, mischt es selbst, nimmt ab und macht nach und nach Häufchen davon, und zwar so, daß in vier dieser Häufchen in jedem ein König und in vier derselben in jedem eine Königin unten hin zu liegen kommt, was man durch das Befühlen leicht bewerkstelligen kann. Dann fragt man nach und nach mehrere Personen aus der Gesellschaft: Ist Ihnen ein König oder eine Königin gefällig? worauf man Jedem das Gewünschte überreicht. Natürlich muß man sich bei dem Häufeln genau merken, in welchem Häufchen Könige und in welchem Königinnen befinden sind.

37. Befehlen Sie, daß die Zahl der Karten gleich oder ungleich sein soll.

Man nimmt entweder ein vollständiges Spiel oder auch nur einige Karten, jedoch muß man ihre Zahl wissen, und klebt zwei davon mittelst etwas Seife an einander. Hierauf nimmt man die Karten in die Hand und fragt eine Person aus der Gesellschaft: „Befehlen Sie, daß die Zahl dieser Karten gleich oder ungleich sein soll?“ Je nach der erfolgenden Antwort nun läßt man die zusammengeliebten beiden Karten an einander sitzen und zählt sie für Eine, oder man schiebt sie aus einander, wo sie denn natürlich die Zahl Zwei ausmachen. Man thut wohl zu diesem Stückchen mehrere gleiche Häufchen, in deren jedem zwei zusammengeliebte Karten befindlich, auf dem Tische liegen zu haben, weil es sehr wahrscheinlich ist, daß ein solches Kunststück mehrmals zu machen verlangt wird, und man dann die beiden ersten Karten nicht so schnell würde zusammenkleben können.

38. Eine Karte zu verwandeln, während sie ein Anderer in der Hand behält.

Man nimmt ein Spiel Karten, mischt es oder läßt es mischen, zeigt darauf die unterste Karte, natürlich, ohne selbst hinzusehen, an einen Zuschauer, der sie sich merken muß, senkt das Spiel und bittet denjenigen, welcher die unterste Karte gesehen, dieselbe unter dem Spiel ausziehen und verdeckt auf den Tisch legen zu wollen. In demselben Augenblick aber, wo der Zuschauer die unterste Karte hervorziehen will, zieht man mit dem benetzten Zeigefinger dieselbe etwas zurück, so daß er eine andere Karte fassen muß. Hierauf ersucht man den Zuschauer, seine Hand auf die Karte zu legen, damit sie nicht etwa davonfliege, und wenn er das gethan hat, so läßt man die gezogene Karte namhaft machen, man versichert ihm aber, daß in demselben Augenblicke, wo der Zauberstab seine Hand berührt habe, die Karte verwandelt worden sei, er möge nur zusehen, — und wirklich, die Karte hat sich verändert.

39. Aus einem Spiele die rothen Karten von den schwarzen durch einen Zug der Hand zu trennen.

Hierzu ist wieder ein besonders vorbereitetes Kartenspiel nöthig. Man schneidet nämlich sowohl an den schwarzen als an den rothen Karten die Längenseiten schräg zu, so daß sich jede Karte nach dem einen Ende zu etwas verschmälert, doch nur so wenig, daß man es ohne genaue Untersuchung nicht bemerkt. Man lege diese Karten so, daß die breiten Enden der schwarzen Karten alle nach der einen Seite, die der rothen Karten alle nach der entgegengesetzten Seite gekehrt sind. Das so vorbereitete Spiel läßt man von der Gesellschaft mischen, sich zurückgeben, fragt dann, in welcher Hand sie wünsche, daß die schwarzen, in welcher die rothen Karten erscheinen sollen, worauf man, indem man das Spiel mit beiden Händen an den gehörigen Enden faßt und von einander zieht, in jeder Hand diejenigen Karten erhalten wird, die mit den breiten Enden nach dieser Richtung lagen.

40. Die namenlose Karte.

Man spaltet zwei Karten und klebt sie so zusammen, daß eine Karte mit zwei Rückseiten daraus wird. Diese Karte legt man auf ein Spiel, präsentiert dies einem Zuschauer und wettet

mit ihm, daß er nicht im Stande sein werde, diese obenaufliegende Karte der Gesellschaft namhaft zu machen. Dann läßt man ihn die Karte abziehen, die nun den Getäuschten überzeugt, daß er sie wirklich nicht nennen könne.

41. Mit verbundenen Augen anzugeben, ob eine Karte ein Bild sei oder nicht.

In einem Spiele Karten durchsticht man alle Figuren-Karten an einem Ende mit einer feinen Nadel so, daß auf der Rückseite jeder der letzteren ein kleiner erhöhter Punkt entsteht. Wenn man sich nun die Augen verbinden läßt, so kann man, so viel auch die Karten vom Künstler und von den Zuschauern gemischt sein mögen, die Figuren-Karten sehr leicht herausfühlen.

42. Zwei Karten zu vertauschen.

Man nimmt vier Karten, und zwar zweimal zwei gleiche, spaltet sie von einander und klebt sie mit ihren Rückseiten so zusammen, daß jede Karte auf jeder Seite ein verschiedenes Bild bekommt. Man klebt z. B. die Hälfte von Dame und die Hälfte von König mit ihren Rückseiten aufeinander. Von diesen doppelten Karten nimmt man nun zwei in die Hand, zeigt zuerst einen König vor, legt diese Karte unter einen Hut, kehrt sie aber unter demselben rasch um, sodaß die Seite mit der Dame oben zu liegen kommt. Dann zeigt man die andere Karte mit der Dame vor, legt sie unter einen andern Hut und kehrt sie ebenfalls rasch um, sodaß der König oben zu liegen kommt. Wenn man nun von den Zuschauern nochmals hat angeben lassen, unter welchem Hute der König und unter welchem die Dame befindlich sei, so sagt man, man wolle die beiden Karten die Plätze wechseln lassen. Man legt nun seinen Stab zwischen die beiden Hüte, spricht eine Zauberformel, hebt die Hüte in die Höhe und zeigt, daß die Karten verwandelt sind.

43. Das künstliche Ablegen mit abwechselndem Unterstecken.

Man legt die 13 Karten eines französischen Spieles in folgender Ordnung auf einander: Aß, Drei, König, Sieben, Dame, Vier, Bube, Sechs, Zehn, Zwei, Neun, Fünf, Acht. Nun legt

man das Aß ab, steckt die Drei unter das Spiel, legt den König ab, steckt die Sieben unter u. s. w., so wird man bis zu Ende die Karte in regelmäßiger Folge ablegen. Wer die angegebene Regel, die Karten zu legen, nicht kennt, wird sich vergebens bemühen, dies zu treffen.

44. Lustiges Kartenspiel.

Man nehme ein Spiel von 32 Karten und rangire es nach der Folge: Aß, König, Dame, Valet &c. und so bis zu Ende. Nun läßt man abheben, soviel als gefällig ist. Ist das geschehen, so legt man die Karten zu 8 von der rechten zur linken Seite (versteht sich die Farben unten), das ganze Spiel durch, folglich viermal acht. Schlägt man um, so findet man unfehlbar die Aß zusammen, die Könige, Damen &c. Dieser Tour scheint freilich nur dem künstlich, der nicht weiß, daß die Karten dazu vorbereitet waren.

45. Ein anderes Kartenspiel.

Man mische die Karten und lasse sie auch noch von irgend Jemand mischen. Hierauf lasse man vier Blätter aus dem ganzen Spiele ziehen und fordere den, der sich dazu versteht, auf, sie sich genau zu merken. Während dieser Zeit muß man schnell 7 Karten des Spieles abgezählt haben, und fordert ihn nun auf, eine wie zufällig in das Spiel zu stecken; so macht man es mit der zweiten, dritten und vierten, nur in einem Abstände von 7. Jetzt läßt man abheben, und wieder abheben, um recht ehrlich zu scheinen, und legt nun die Karten in obiger Ordnung. Ist dies geschehen, so läßt man sich eins der Blätter sagen, schlägt die Haufen um, und siehe, man findet sie alle zusammen, die man gewählt hatte.

So einfach diese Methode ist, so ist es doch mehrentheils die einzige, deren sich die Taschenspieler bedienen, um ihre Kartentücke dieser Art zu machen. Doch muß man bemerken, daß sie in der natürlichen Ordnung, die hier angegeben wurde, abwechseln, um nicht entdeckt zu werden. Dagegen wenden sie irgend eine andere Ordnung an, die sie fest im Kopfe halten, weil alles darauf ankommt. Das Resultat ist natürlich dasselbe. Es würde aber ein Irrthum sein, wollte man glauben, ein Spiel sei gemischt; wenn man auch abheben läßt, ist doch die Ordnung dieselbe geblieben. Begreiflich kann man, wenn man sich nur etwas

darauf eingeübt hat, auf diese Art ein ganzes Spiel hintereinander hersagen! man darf nur die vier ersten kennen.

46. Eine bemerkte Karte unter dem Tischtuch herauszufinden.

Man nimmt aus einem Spiel Karten eine Karte heraus und läßt die andern von einem Buchbinder fein beschneiden. Wenn man dann die zurückbehaltene Karte wieder hineinsteckt, so läßt sie, weil sie größer ist als die übrigen, sich leicht herausfühlen. Mit einem solchen Spiel kann man nun folgendes Kunststück machen. Man mischt die Karten sehr sorgfältig, giebt sie auch einem andern zum Mischen, nimmt sie dann wieder, hebt sie bei der breiten Karte ab, und zeigt diese den Zuschauern. Hierauf bittet man Jemand, die Karten unter ein Tischtuch zu stecken. Dann fährt man mit der Hand unter das Tischtuch und sucht nun die gezeigte und von den Zuschauern gemerkte Karte mit den Fingern heraus, welches natürlich leicht ist, da dieselbe größer ist als die übrigen Karten.

47. Fünf Könige in Fünf Damen zu verwandeln.

Man nimmt vier Könige, macht in der Mitte, wo die Brustbilder zusammentreffen, einen feinen Einschnitt, zieht dann von dem einen Theile der Karte die obere Hälfte vorsichtig ab und klebt auf diese die ebenfalls abgezogene Hälfte einer Dame. Auf diese Weise erhält man vier Karten, welche auf jeder Seite einen König und eine Königin zeigen. Zu diesen so bereiteten 4 Karten legt man dann einen gewöhnlichen König und eine gewöhnliche Königin. Diese sechs Karten breitet man nun fächerartig aus von der linken zur rechten Hand und zwar so, daß nur die Könige zu sehen sind. Dies ist leicht zu machen, wenn man den ordentlichen König zur Rechten am Ende des Fächers hält und die ordentliche Königin darunter versteckt. So zeigt man dann fünf Könige. Sollten diese fünf Könige in fünf Damen verwandelt werden, so darf man das Spiel, indem man darauf bläst, nur rasch umdrehen und den ordentlichen König schnell hinter die ordentliche Königin bringen.

48. Das räthselhafte Abwiegen.

Zu diesem Kunststück wird ein Spiel Karten wie folgt vorbereitet; man läßt nämlich ein Spiel Karten bis auf ein Blatt, welches man zurückbehält, von einem geschickten Buchbinder, oben und unten — also die schmale Seite — recht accurat um ohngefähr eine halbe Linie breit verkürzen oder beschneiden. Hierdurch wird man in den Stand gesetzt, daß man, wenn man das Spiel von einem Andern hat mischen und sich zurückgeben lassen, und hierauf dasselbe selbst abhebt, die längere Karte — „lange Karte“ genannt, die nach dem Beschneiden dem Spiele wieder beigegeben ist und die man sich ein für allemal genau zu merken hat — jedesmal unten hin zu liegen kommt.

Hierauf beruht nun unser Geheimniß: „man giebt nämlich das Spiel einem Andern zu mischen, läßt sich sodann dasselbe zurückgeben und hebt es selbst bei der langen Karte ab, welche hiernach unten liegt. Ist dies geschehen, so nimmt man das Spiel einen Augenblick entweder auf den Rücken oder auf den Tisch, zählt schnell eine beliebige Anzahl Karten — es mögen hier zwölf sein — ab und legt diese unter die lange Karte, worauf man das Spiel wieder ruhig auf den Tisch legt. Alsdann verspricht man den Gegenwärtigen: man wolle nun das Spiel willkürlich abheben und dennoch die Anzahl der Blätter des liegengebliebenen Theils durch Abwiegen auf der Hand ermitteln, wonach man das Spiel bei der langen Karte abhebt, den abgehobenen Theil in die linke Hand, dagegen den liegengebliebenen auf die Finger der rechten Hand nimmt und sich dann stellt als merke man sich das Gewicht dieses Häufchens, um hiernach die Anzahl der Blätter bestimmen zu können. Sodann giebt man der Anzahl der Blätter — hier also die unter die lange Karte gelegten 12 Blätter — als durch das Gewicht ermittelt an, und giebt dann das Häufchen einem andern zum Nachzählen. Diesen Moment benützt man, um von obigen einige Blätter — wir wollen 4 annehmen — unter die lange Karte zu schieben. Sind nun die Blätter nachgezählt und richtig befunden, so setzt man das zurückgehaltene Häufchen ruhig und recht accurat auf diese, hebt dann abermals bei der langen Karte ab, verfährt dann weiter wie oben gelehrt und nennt zuletzt die Anzahl der jetzt in dem Häufchen sich befindenden Blätter — also $12 + 4 = 16$ — als ermittelt.

49. Bewunderungswerthes Ermitteln der von mehreren Personen in Sinn genommenen Karten.

Das Kunststück ist: der Künstler läßt mehrere der gegenwärtigen Personen an den Tisch treten, giebt alsdann einer dieser Personen ein Spiel Karten zu mischen und abzuheben, nimmt hiernach dasselbe zurück und verspricht den Gegenwärtigen: er würde nun von diesem Spiele, — von dem doch wohl jeder überzeugt sein würde, daß es kein vorbereitetes sei — die Blätter einzeln abheben und offen auflegen, die Anwesenden möchten sich hierbei nach Belieben eine Karte in den Sinn nehmen, jedoch genau darauf achten, die wievielfte Karte es, von der obersten oder ersten Karte an gerechnet, ist. Dann würde er von jedem der Gegenwärtigen das Spiel abheben lassen und hiernach dennoch einer jeden Person, welche sich auf obige Weise eine Karte in Sinn genommen hat, die Karte zeigen oder ihr nennen.

So sehr dies Kunststück überrascht und so schwer es dem Unkundigen zu sein scheint, so überaus leicht und einfach ist die Ausführung, nämlich: nachdem man das Spiel hat mischen und abheben lassen, nimmt man dasselbe zurück und zwar in die linke Hand, worauf man alsdann jedes Blatt einzeln mit der rechten ablegt, so, daß man das erste — die Bildseite offen — vor sich auf den Tisch legt und auf dieses die andern einzeln folgen läßt. Ist man mit dem Ablegen bis zur letzten Karte gekommen, so merke man sich diese genau, gebe dann das Spiel zum Abheben herum, achte aber wohl darauf, daß die Karten hierbei nicht unter einander gerathen, weil hierdurch leicht das Kunststück unausführbar werden könnte. Ist das Spiel von Allen, die sich eine Karte in Sinn genommen, abgehoben, so nimmt man dasselbe zurück und läßt sich nun nach einander von dem, welcher eine Karte in Sinn genommen, sagen, „die wievielfte diese gewesen ist“ und ist dies angegeben — wir wollen hier z. B. annehmen, die dritte — so legt man die Karten wie vorher einzeln ab, bis man an das gemerkte letzte oder unterste Blatt gelangt, zählt dann nach dieser so viel hinzu, als die Person durch ihre Angabe in Sinn genommen hat, — hier alle drei — und zeigt so diese letzte, hier also dritte Karte als die von ihr in Sinn genommene, welches natürlich dann jedesmal treffen muß. Hat man die Karten gezeigt, so legt man diese wieder auf's Spiel, läßt von Neuem abheben und verfährt mit den übrigen in Sinn genommenen auf gleiche Weise weiter, bis Allen die Karte gezeigt und genannt ist.

50. Die Karten unterm Tuche oder das feine Gefühl.

Das Kunststück ist: der Künstler legt ein Spiel Karten, welches vorher von einem Andern gemischt ist, auf den Tisch und bedeckt dieses mit einem Tuche; dann läßt er aus einem zweiten, vorher von einem andern gemischten Spiele zwei Karten ziehen, diese unbesehen auf den Tisch legen und eine dieser für sich bestimmen oder herausziehen. Diese bezeichnete oder herausgeschobene Karte giebt er dann ohne sie zu besehen einem Andern zu halten, der sie ebenfalls vor der Aufforderung nicht besehen darf; er selbst aber sucht eine zweite Karte aus dem andern Spiel durch das Tuch hervor und überbringt dann diese im Tuche einem der Anwesenden, der sie nun mit der vom Andern gehaltenen zu vergleichen hat, wo sie dann beide an Farbe und Werth gleich gefunden werden.

Erklärung und Ausführung.

Zu diesem Kunststück sind demnach zwei Spiele Karten erforderlich, wovon man ein Spiel einem der Anwesenden zum Mischen reicht, nach demselben dasselbe zurücknimmt und ihm dafür das andere zu demselben Zwecke überreicht.

Der Künstler legt nun das zuerst gemischte Spiel auf den Tisch und bedeckt es mit einem Tuche, benützt jedoch den Augenblick, um schnell die unterste Karte zu besehen, sich zu merken und oben auf's Spiel zu schlagen. Hiernach läßt er sich das andere Spiel zurückgeben, sucht rasch in diesem die im andern Spiele obenaufliegende Karte und läßt solche von einem Anwesenden als forcirte (s. Nr. 9) Karte ziehen. Ist dies gelungen, so läßt man nach Willkür einem Andern noch eine zweite Karte ziehen. Ist jedoch die forcirte Karte nicht gelungen, so betrachtet man die verunglückte Karte als zweite und versucht bei einem Andern sein Glück mit der forcirten, und ebenso im Falle eines Mißlingens beim zweiten Versuch bei einem Dritten. Daß man hierbei genau auf die forcirte Karte Acht zu geben hat, damit bei den öfteren Versuchen keine Verwechslung Statt finde, versteht sich wohl von selbst; denn nur hierdurch ist ein Verunglücken des ganzen Stückes möglich.

Im ersteren Falle nun läßt man beide gezogene Karten unbesehen auf den Tisch legen; dann bittet man eine von beiden Karten zu bezeichnen oder herauszuschieben, wobei wohl zu merken ist, schiebt er die forcirte Karte heraus, so nimmt man diese als diejenige an, womit das Kunststück ausgeführt werden soll und giebt sie dem Andern zu halten, mit der Bitte: „sie vor Aufforderung nicht zu besehen.“ Wird dagegen die nicht forcirt wer-

den sollende herausgeschoben, so läßt man diese liegen und giebt dem Andern wie oben die forcirte. Sind drei Karten gezogen, so läßt man, wenn er die forcirte Karte trifft, „eine“ wenn er sie nicht trifft, „zwei“ herauschieben und verfährt mit der forcirten Karte auf gleiche Weise wie oben gezeigt worden. Ist das geordnet so geht man zu dem Tische, worauf das Spiel Karten unter dem Tische liegt, ergreift unbemerkt die oberste Karte durch das Tuch, schiebt, — scheinbar als suche man die gleiche Karte des andern Spiels aus diesem herauszufinden, — die Karten unterm Tuche einigemal hin und her, nimmt dann das Tuch, und mit ihm die oberste Karte in die Höhe, und fragt alsdann den Andern: „was für eine Karte er hätte,“ die er jetzt zu besehen und zu nennen hat. Hat er sie genannt, so überreicht man einem Andern das Tuch mit der unter demselben befindlichen Karte, der nun in Farbe und Werth dieselbe Karte im Tuche vorfinden wird, die der erste soeben genannt hat.

51. Die Karte in der Tasche eines Andern.

Man läßt die forcirte Karte ziehen, besehen und sich merken, bringe dann diese oben aufs Spiel, mischt die Karte nochmals, jedoch so, daß die forcirte Karte die oberste bleibt (Nr. 1); steckt alsdann das Spiel einem Andern in die Tasche und verspricht: „die gezogene und gemerkte Karte, trotzdem daß das Spiel in der Tasche eines Andern steckt, dennoch herauszufinden,“ läßt sich nun die gemerkte Karte nennen, worauf man nach einigem scheinbaren Suchen die oberste Karte als die gemerkte, jetzt gefundene aus der Tasche bringt und vorzeigt.

52. Die unzüchtlichen Karten.

Zu diesem Kartenkunststück gebraucht man zwei Wappkästchen, jedes von der inneren Weite eines Kartenblattes und von 1½ Zoll Höhe. Beide Kästen sind im Innern mit schwarzem Papier auszukleben und mit einem beweglichen Boden zu versehen, der ebenfalls mit schwarzem Papier beklebt und so eingepaßt sein muß, daß, je nachdem man das Kästchen hält, derselbe entweder in den Deckel oder auf den Boden des Kästchens herabfällt. Die Deckel müssen auf die Kästchen ohngefähr so, wie bei einer Schnupftabakdose angebracht sein, dürfen jedoch keine sogenannte Hülse haben, über welche gewöhnlich die Deckel greifen, da dies das Herabfallen des beweglichen Bodens leicht verhindern könnte.

Außer diesen beiden Kästchen gebraucht man noch zwei Buben und zwei Damen in Coeur, genau von gleicher Größe und Rückseite. Das nun mit obigem kleinen Apparat auszuführende Kunststück ist:

Nachdem man vorher heimlich, zuerst eine Dame und einen Buben und hierüber den beweglichen Boden in den Deckel des einen Kästchens; dann in den Deckel des andern Kästchens bloß den beweglichen Boden gelegt hat, nimmt man in jede Hand ein offenes Kästchen und zeigt den Anwesenden, indem man mit dem Daumen und Zeigefinger jeder Hand den Boden im Deckel festhält und beide auf dem Tische ausklopft, die Kästchen als leer vor. Hierauf stellt man die Kästchen offen vor sich auf den Tisch, nimmt dann aus einem kleinen Etui oder dergl. den andern Buben und die andere Dame und giebt beide Karten einer Dame aus der Gesellschaft zu halten, mit dem Bemerkten, daß beide Karten auf die Dauer unzertrennlich wären, welches sie sehr bald gewahr werden sollte. Man geht hierauf zu dem Tische zurück, ergreift beide Kästchen wie vorher bei den Deckeln und reicht sie der Dame mit der Bitte: „nach Belieben in jedes der Kästchen ein Blatt zu legen, geht dann zu dem Tische zurück, setzt beide Kästchen auf denselben und schlägt hierauf die Deckel — behutsam, damit keine von den verborgenen Blättern oder beweglichen Boden herausfalle — zu. Ist dies geschehen, so ergreift man sein Zauberstäbchen, klopft nochmals auf die Deckel — zum Schein als wolle man hierdurch die Zauberei bewirken, eigentlich aber um im Fall ein Boden geklemmt hätte, diesen zum Herabfallen behülfslich zu sein — und spricht die bekannte Zauberformel: „Presto Appolo marsch!“ Hierauf öffnet man nun die Deckel, wo nun das eine Kästchen — durch den herabgefallenen Boden als leer erscheint, dagegen in dem andern beide Karten — ebenfalls durch das Herabfallen des Bodens und die dahinter versteckt gewesenen beiden Figuren — als durch die Magie zur Belustigung der Anwesenden vereint vorgefunden werden.

Zu bemerken ist noch: Man hüte sich, die Kästchen, bevor man die Boden u. entfernt, in die Hände der Anwesenden kommen zu lassen, damit das Geheimniß nicht verloren geht.

53. Die wievielfte Karte?

Man läßt von einem der Gegenwärtigen eine Karte ziehen, besehen, wieder einmischen und dann das Spiel sich zurückgeben. Alsdann bittet man ihn zu bestimmen: „die wievielfte Karte im

Spiel, die in Sinn genommene sein soll;" worauf man die Karten von oben bis an die bestimmte abzählt und ihm diese als die in Sinn genommene überreicht.

Um dies Kunststück auszuführen, läßt man die forcirte Karte ziehen, diese in Sinn nehmen und wieder einmischen. Ist dies geschehen, so nimmt man das Spiel zurück in die linke Hand; bringt die forcirte Karte oben auf, schiebt sie mit dem Daumen der rechten Hand so weit zurück, daß man leicht die unter ihr liegende hervorziehen kann und hält nun das Spiel mehr auf- als abwärts um den Gegenwärtigen das Geheimniß der zurückgeschobenen Karte zu verbergen.

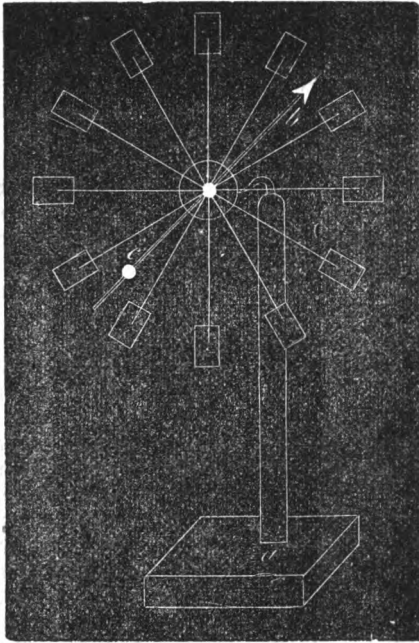
Ist soweit alles vorbereitet, was natürlich schnell und nicht auffallend geschehen muß, so bittet man die andere Person, daß sie bestimme: „die wievielte Karte von oben ihre in den Sinn genommene sein soll;" worauf man von oben so viel Karten abzieht, d. h. unter der obersten hervorzieht, bis daß die obenausliegende Karte, die man zuletzt abzieht, die vom Andern bestimmte ist. Hierzu ist einige Vorübung erforderlich, dann gehört es aber auch zu einem der interessantesten Kunststücke.

54. Der Kartenstern.

Dieser Stern dient dazu, eine von einer Person gezogene und in den Sinn genommene Karte, d. h. die forcirte Karte, durch den auf diesen Stern angebrachten Weiser anzeigen zu lassen.

Die Einrichtung dieses Sterns ist folgende: „der Stern a ist von Holz und auf jeder der einzelnen Spitzen eine Karte eingeklemmt, unter welchen auch eine der forcirten gleiche sich befindet. Der Weiser b ist ebenfalls von Holz; c an demselben eine Kugel, die so eingerichtet sein muß, daß sie sich leicht um ein paar Linien vor oder zurückschrauben läßt. Durch letzteres läßt sich der Weiser auf verschiedene Stellen dieser Sternspitzen richten, wodurch man den Vortheil erreicht, die der forcirten gleiche Karte nicht immer auf ein und dieselbe Spitze stecken zu müssen. Soll das Kunststück ausgeführt werden, so muß der Weiser vorher eine andere Spitze bezeichnen und erst dann richtig gestellt werden, wenn die forcirte Karte bereits gezogen ist und man diese Karte durch den Weiser bezeichnen lassen will; welches leicht dadurch zu erreichen ist, daß man da, wo die Kugel geschoben wird, ein paar kleine unbemerkliche Zeichen am Weiser anbringt. Daß dieses Stellen oder Schrauben nicht auffallend ausgeführt werden muß, wird

wohl jeder meiner geehrten Leser sofort eingesehen haben. Gut ausgeführt, gewährt dieses Kunststück große Ueberraschung, da wohl so leicht Niemand ahnet, daß das Geheimniß in der Kugel am Weiser liegt.



55. Eine verbrannte Karte durch einen Pistolenschuß in einer fest versiegelten Schachtel wiederfinden zu lassen.

Man läßt eine Karte ziehen und bittet die Person, welche sie gezogen hat, diese in kleine Stückchen zu zerreißen, läßt diese Stücke auf einen Teller legen, giebt der Person eins davon, damit sie die Karte wieder erkennen möge und verbrennt hierauf die übrigen Stücke. Die Asche ladet man dann in ein Pistol, läßt dieses von einem der Anwesenden nach einer auf dem Tische stehenden festumbundenen und versiegelten Schachtel abfeuern, in

welcher man nun die Karte bis auf das fehlende Stück unbeschädigt wieder findet.

Zur Ausführung dieses Kunststücks gebraucht man einen Satz Schachteln von circa 6 Stück; ferner drei ganz gleiche Kartenblätter, wovon man zwei im Spiele läßt, sodas man, um sie schnell zur Hand zu haben, diese obenauf legt, das dritte dagegen, — nachdem man ein Eckchen davon abgerissen, welches man bis zum Vortrage sorgfältig aufbewahrt — vor der Ausführung heimlich in die innerste, mithin kleinste Schachtel des Sazes hineinlegt. Soll nun das Kunststück stattfinden, so läßt man die mit der verborgenen ganz gleiche Karte als „forcirte“ Karte ziehen, diese zerreißen und die Stückchen auf einen Teller legen, den man so darzureichen hat, daß man dessen Rand zwischen dem Daumen der rechten Hand — unter welchem geschieht das abgerissene Stückchen der verborgenen Karte zu verstecken ist — und dem Zeigefinger festhält.

Ist die Karte zerrissen, so setzt man den Teller mit den Stückchen, zu welchen man unbemerkt das unter dem Daumen verborgen gehaltene herabgleiten läßt, auf den Tisch, nimmt dann dieses Stückchen vom Teller und überreicht es der Person, welche die Karte zerrissen hat, damit sie angeblich dieselbe wieder erkennen möge, verbrennt hierauf die andern Stücke auf dem Teller, ladet ein Pistol und schüttet die Asche mit hinein. Ist dies geschehen, so läßt man dasselbe von einem der Anwesenden nach der auf den Tisch gestellten Schachtel abfeuern und nun dieselben von einem der Gesellschaft öffnen, der dann zum Vergnügen der Iegern erst Schachtel um Schachtel zu öffnen hat, bis er endlich in der letzten die Karte, wozu das Stückchen fehlt, vorfindet, die man dann besehen und das Stückchen anpassen läßt. Während dessen benutzt man den Augenblick, um unbemerkt die zweite gleiche oben auf dem Spiele liegende Karte zum nachfolgenden Gebrauch untenhin zu schlagen (s. Nr. 3).

Ist die vorgezeigte Karte als die vorher zerrissene anerkannt, so hält man es für seine Schuldigkeit, auch diese wieder vollkommen herzustellen, da sonst das Spiel defekt bliebe.

Hierzu gebraucht man ein Kästchen mit beweglichem Boden, wie solches in Nr. 22 näher beschrieben ist. Dieses Kästchen hat bis jetzt offen und unbeachtet auf dem Tisch gestanden; man ergreift es nun mit der rechten Hand so, daß man den Deckel, worin der bewegliche Boden sich befindet, zwischen den Mittelfinger und den Daumen nimmt, es dann umkehrt und auf den Tisch ausklopft, um die Anwesenden zu überzeugen, das es leer und ohne Vorbereitung ist. In dieses Kästchen legt man die

Karte und das zu ihr gehörende Stückchen hineinlegen, stellt es alsdann auf den Tisch und schlägt den Deckel zu, wo nun der herabgefallene Boden beides bedeckt, demnach beim nachherigen Deckeln nicht gesehen werden kann.

Ist das Kästchen zugeschlagen, so ergreift man das Spiel Karten und bittet einen der Anwesenden, den Daumen der rechten Hand etwas anzufeuchten und giebt ihm dann das Spiel zwischen dem Daumen und Zeigefinger so zu halten, daß der Daumen dasselbe von unten und der Zeigefinger von oben nur knapp am schmalen Ende festhalten.

Hierauf bittet man ferner den Andern, den Arm etwas auszustrecken und die Karten recht fest zu halten, und die Anwesenden bittet man, Acht auf das folgende Herstellen der Karten zu haben; macht sodann eine Bewegung mit der rechten Hand durch die Luft, commandirt sein „Presto Apollo Marsch! „eins,“ — „zwei,“ — „drei,“ und schlägt bei „drei“ mit der Hand auf das vorgehaltene Spiel, wo nun sämtliche Karten bis auf die unterste der andern gleiche Karte, welche zwischen dem Daumen und Zeigefinger allein zurückbleibt, an die Erde geschlagen werden. Die zurückgebliebene erklärt man dann für die vollkommen wieder hergestellte, das Kästchen zeigt man als leer.

56. Die mit einem Pistolenschuß auf ein Brett genagelte Karte.

Zu diesem Kunststück ist die Abth. II. Nr. 8 näher beschriebene Pistolet, nebst einer wie folgt näher beschriebenen Scheibe erforderlich.

Diese Scheibe besteht aus einem $1\frac{1}{4}$ Fuß hohen, $1\frac{1}{2}$ Fuß breiten viereckigen Rahmen, der auf einem 2 Zoll starken, tischhohen Fußgestelle von circa 9 Zoll Breite befestigt ist. Etwas über der Mitte der Ausfüllung des Rahmens befindet sich eine Oeffnung, die 6 Zoll im Geviert haben und so eingerichtet sein muß, daß ein eben so breiter, $3\frac{1}{2}$ Fuß langer Schieber sich leicht bis 18 Zoll über die Mitte des Rahmens durch eine über eine kleine Rolle gehende Schnur hinauf = und hinabziehen läßt und die Oeffnung genau ausfüllt, welches durch ein paar hinten angebrachte Keisten zu bewerkstelligen ist. Die Ausfüllung des Rahmens bis auf die Oeffnung, sowie der Schieber selbst, wird mit schwarzem Tuche überzogen, welches fest aufzuleimen ist. Auf dem obern Ende des Schiebers wird eine kleine runde Scheibe von weißem und schwarzem Papier aufgeleimt, in dessen Centrum sich

ein Löffelchen befindet, von der Größe, daß ein Nagel hineinpast. Unter der Oeffnung wird ein Stück schwarzes Tuch von der Breite des Rahmens so befestigt, daß es, heraufgezogen, den obern Theil, herabgelassen, den untern Theil bedeckt. Auf dieses Tuch wird da, wo die Oeffnung sich befindet, eine gleiche Scheibe, wie die auf dem Schieber, aufgeleimt, die sichtbar ist, wenn das Tuchstück heraufgezogen, aber nicht gesehen werden kann, wenn dasselbe herabgelassen ist. Um dieses Tuchstück straff zu erhalten, und damit es beim Herablassen leicht und schnell herunter fällt, ist am untern Theile ein Eisenstäbchen einzuleimen.

Das mit diesem Apparat auszuführende Kunststück ist nun folgendes:

Man läßt eine (forcirte) Karte ziehen und bittet die Person, dieselbe auf dem ihr vorgehaltenen Teller zu verbrennen. Dann überreicht man ihr einen Nagel, der genau zu besehen, auch wohl durch ein Wiedererkennungszeichen zu bezeichnen ist. Hierauf läßt man, wie Abth. II. Nr. 8 näher beschrieben, das Pistol laden — hier so den Nagel, wie dort die Kugel — und giebt es dann, nachdem man ein Zündhütchen aufgesteckt und hierbei die Hülse mit dem Nagel hinweggenommen hat, an die betreffende Person zurück, welche nun, sobald man das Kartenspiel auf „drei“ in die Höhe wirft, den Schuß zu thun hat. Die Karte befindet sich als dann nach dem Abfeuern des Pistols auf der Scheibe angenagelt, die jetzt der Vortragende abzunehmen, auf einen Teller zu legen und den Anwesenden mit dem darin steckenden Nagel zur genauen Besichtigung des letztern zu überreichen hat.

Der Aufschluß ist folgender: Die Scheibe wird so hinter die große Tafel, auf welcher die Apparate stehen, aufgestellt, daß sie gerade die Mitte einnimmt und nicht zu stark erleuchtet ist.

Ferner so, daß der verborgene Gehilfe leicht zu dem in dem Fußgestell befindlichen und herabgelassenen Schieber gelangen kann, wo derselbe, nachdem er die Hülse mit dem Nagel erhalten, rasch den letzteren durch den Träger herausziehen und ihn dann mit der zweiten der ersten ganz gleichen Karte in der Scheibe zu befestigen und in die Oeffnung des Rahmens herauf zu ziehen hat. Ist dies geschehen, so giebt er dem Vortragenden ein unmerkliches Zeichen und giebt nun Acht, daß, sobald der Schuß fällt, er schnell das obere Tuch herunterzieht, wo nun die aufgenagelte Karte sichtbar wird. Das schnelle Herunterziehen des Tuches während des Schusses ist von den Anwesenden nicht zu bemerken und dadurch die Täuschung sehr überraschend.

Noch ist nachträglich zu bemerken: Befindet sich hinter der großen Tafel vielleicht noch eine Tapetenwand, so ist auch diese

Vierte Abtheilung.

Chemische, magnetische und optische Kunststücke.

1. Die vier Elemente in einem Glase darzustellen.

(Das Elementenglas.)

Man nimmt zu diesem interessanten Experiment ein weißes helles und reines cylinderförmiges Glas, thut in dasselbe zuerst für Erde, vom Staube völlig gereinigte Eisenfeilspäne oder in deren Ermangelung Antimonium; sodann für den Stellvertreter des Wassers Liquor tart.; hierauf für das Feuer Oleum therebinth., und zuletzt für die Luft Spir. rectificatissimus Eine andere Art findet man weiter unten (Nr. 42).

2. Ein Kelchglas von oben an bis unten künstlich zu zerschneiden.

Man nimmt ein reines Kelchglas, worin weder Blasen noch Sandkörner sind, umbindet dasselbe sodann auf dieselbe Weise mit einem in Terpentinöl stark getränkten Faden, wie es zerschnitten werden soll, zündet hierauf den Faden an, und löst ihn, sobald er verbrannt ist, in seiner ganzen Ausdehnung mit einem in Wasser getauchten Zeichenpinsel wieder ab, so wird hierdurch das Gewünschte erreicht.

3. Der geredete lüsterne Schwan.

Zu dieser Belustigung gehört ein von dünnem Messingblech gearbeiteter, kleiner, inwendig hohler, weiß lackirter Schwan mit schwarzen Augenpunkten und schwarzem Schnabel, der in einer

mit Wasser gefüllten Schüssel im Gleichgewicht schwimmt. Nach einer kurzen Einleitung über die Naturgeschichte dieses Schwimmvogels und die Art, mit welcher er sich gemüthlich und furchtlos an die Menschen, besonders bei deren dargebotener Fütterung gewöhnt, lockt ihn der Künstler durch ein an ein Stäbchen gestecktes Stückchen Semmel herbei. Er nähert sich anfangs langsam, dann mit zunehmender Geschwindigkeit und fährt endlich rasch auf das ihm vorgehaltene Stückchen Semmel zu; jetzt aber wird ihm, neckend, das andere Ende des Stäbchens mit einem daran befestigten Stückchen Feuerschwamm entgegengehalten, und im Augenblick wendet sich der Schwanz hinweg und eilt zurück, und diese spasshafte Neckerei ist fortzusetzen, so oft dem Schwane bald die Semmel, bald der Schwamm entgegengestreckt wird.

Dieses magnetische Spiel gründet sich darauf, daß der Nordpol eines Magnetstabes, wenn er dem Nordpol eines zweiten Magnetstabes entgegengehalten wird, zurückstoßend wirkt, wird hingegen der Nordpol des einen Magnetstabes dem Südpol des zweiten Magnetstabes entgegengehalten, so zieht er diesen nach sich hin.

Demzufolge besteht das hierbei gebrauchte Stäbchen aus einem nicht zu dünnen, braun oder schwarz lackirten Stückchen Magnet. Ebenso ist auch ein dünnes Magnetstäbchen durch den Schnabel des blechernen Schwans befestigt, welches mit dem Nordpole die etwas vorstehende Schnabelspitze bildet.

Wird nun der Südpol des Magnets mit dem daran gesteckten Stückchen Semmel dem hervorstehenden Nordpole der Schnabelspitze des Schwans entgegengehalten, so schwimmt dieser lustig herbei und so kann man ihn neckend im Kreise herum führen und mancherlei Wendungen auf dem Wasser machen lassen, um gleichsam seine Freylust zu äffen. Dreht man aber den Magnetstab um, und hält dem Schwane den Nordpol des Stabes mit daran befestigtem Feuerschwamm entgegen, so flieht er eilig zurück und man kann ihn in mancherlei kurzweiligen Wendungen auf der Wasserfläche zurückweichend umhertreiben.

4. Die Farbe einer Rose zu verwandeln.

Besprengt man eine rothe Rose mit Salmiakgeist, oder hält man die innere Seite ihres Blumenkelchs eine kleine Weile über eine brennende Tabakspfeife, so wird sie dadurch grün; hält man sie statt dessen über brennenden Schwefel, so wird sie weiß (d. h. ihre Blätter). Setzt man nun den Stiel einer so veränderten

Rose in ein Glas frischen Wassers, und läßt es verschließen, so werden die Blätter der Rose nach Verlauf von einer Stunde zur allgemeinen Ueberraschung ihre natürliche Rosenfarbe wieder angenommen haben.

5. Daß man einen leinenen Faden nicht verbrennen kann.

Man bindet denselben möglichst straff um ein mit frischem Wasser angefülltes gläsernes, steinernes oder irdenes Gefäß.

6. Daß ein Schnupstuch ohne Schaden zu leiden, über und über brenne.

Man weicht das Tuch erst gut in Wasser ein, drückt es dann — aber nicht zu stark — wieder aus, taucht es hierauf in starken Brantwein, hält es nun mit einer Gabel oder Scheere in die Höhe und zündet es am untersten Ende mit einem Fidius oder brennenden Lichte an, so wird es über und über brennen, ohne, sobald es ausgebrannt, die geringste Brandspur zurückzulassen.

7. Erzeugung des Saturnusbaumes von metallischem Glanze.

Man nimmt gemeines abgekochtes Wasser und seihet es durch Löschpapier in ein Glas. In dieses schüttet man 1 Loth Bleizucker und läßt Alles etliche Stunden (z. B. 3—4) auf einem warmen Ofen stehen, damit sich der Bleizucker durch Umrühren und die Wärme im Wasser desto besser auflöse. Hierauf gießt man es wieder in ein Kelchglas und senkt an einem Faden ein Stückchen Zink in dasselbe.

Nach Verlauf von wenigen Stunden fängt die chemische Vegetation auf folgende Art an: Es zerästelt sich der Zink, bildet auseinanderlaufende Blattrippen und an diese Rippen setzen sich von beiden Seiten kurze Blätter, wie die der Mimosa, an. Die ins Wasser gegen den Boden zu herabhängenden Blätter, welche wie ein polirtes Metall blank erscheinen, fahren fort, sich der Länge und Breite nach zu vergrößern, ziehen ihre Spitzen zusammen und bilden Weinlaubkränze. — Dieselbe Vegetation geht noch besser mit einem Nagel von Zink von statten, den man in

die Mündung eines Glases steckt, sobald man das Glas auf einen warmen Ofen stellt.

8. Den Dianenbaum schnell zu erhalten.

Man löst in einem völlig reinen, weißen, cylinderrförmigen Glase Silberkalk in stinkendem Salmiakgeist auf und setzt dieser Auflösung Quecksilber hinzu, so wird sich bald die gewünschte Vegetation im Glase erzeugen.

9. Die Erscheinung von zwei mit einander verbundenen Spiegeln.

Sieht man in einen Spiegel, der senkrecht auf einem andern steht, so wird das Gesicht völlig umgestaltet erscheinen, neigt man den aufrechtstehenden Spiegel ein wenig, so, daß er mit dem liegenden nur einen Winkel von 80 Graden macht, so wird sich das Gesicht mit allen seinen Theilen zeigen, ausgenommen der Nase und der Stirn; neigt man aber den stehenden Spiegel bis auf 50 Grad, so wird man sein Gesicht mit drei Nasen und sechs Augen erblicken. Kurz, diese scheinbare Verunstaltung wird bei jedem Grade der Winkelbildung beider Spiegel gegen einander sich verändern, und bei einem Winkel von 45 Graden wird man sich gar nicht mehr in den Spiegel erblicken.

Wenn man hingegen die beiden Spiegel, statt ihnen die vorige Stellung zu geben, so stellt, daß sie lothrecht zusammenstoßen, so werden ihre verschiedenen Neigungen wieder andere Wirkungen hervorzubringen scheinen, weil die Stellung des Gesichts im Verhältnisse gegen die zwei Spiegel völlig verändert sein wird.

10. Zu machen, daß ein Licht abwärts brennt.

Dieses wird ganz leicht dadurch bewerkstelligt, daß man unter die Lichtflamme Steinöl in einem kleinen Gefäß hält, so wird zur Verwunderung aller Anwesenden die Flamme abwärts steigen und das Steinöl anzünden.

11. Der Zinnbaum (nach Hsemann).

Die schöne metallische Vegetation erhält man, wenn man in ein reines weißes cylinderrförmiges Glas mit verdünnter

salzsaurer Zinnsolution eine nicht zu dünne glatte Zinnstange steckt.

12. Wie man Feuer ohne Verletzung auf den Händen tragen kann.

Man nimmt Eidotter, Gummi und ein wenig Stärkemehl, und rührt Alles gut untereinander. Mit diesem Brei beschmiert man die innern Handflächen, und läßt sie trocken werden. So zugerichtet ist man im Stande, eine Zeit lang glühende Kohlen auf den Händen zu tragen.

13. Das unter Wasser brennende Feuer.

Zu diesem Experimente nimmt man:

1 Loth feinkörniges Schießpulver

$\frac{1}{3}$ „ griechisches Pech,

$\frac{3}{4}$ „ Olivenöl und

$\frac{1}{2}$ Quentchen Schwefel (klaren),

mengt Alles wohl durcheinander, läßt die zu einer Kugel geformte Masse trocken werden, umwickelt sie dann mit Stroh, dünnem Tuch und Zündstricken, steckt Alles hierauf in weißes Pech, nimmt es sodann wieder heraus, läßt es nochmals in flüssiges Pech tauchen, und uun völlig trocken werden, damit die innern Hauptingredienzien vom Wasser nicht befeuchtet werden können. Zuletzt sticht man ein Loch in das Innerste hinein, und füllt es mit Pulver und Kohlenstaub vermengt an, worauf man es anzündet und schnell in eine Waschküffel legt, so wird man sehen, daß das Feuer vom Wasser nicht verlöscht, sondern ersteres bald über, bald unter sich brennt.

14. Feuer zu fressen.

Diese interessante Kunst wird bewerkstelligt, wenn man ein Stück arabisches Gummi pulverisirt und sodann mit reinem Wasser zu einem dünnflüssigen Brei macht, und mit demselben vermittelst eines Pinsels Zähne, Lippen, Gaumen, Zunge, überhaupt den ganzen Mund bestreicht, so kann man ohne Schaden Stückchen gut gekochtes Rindfleisch, welche in brennendem Spiritus liegen, als sogenannten spanischen Salat mit der Gabel essen.

15. Der bezauberte Stein.

Wenn man den kalkartigen sogenannten Linsenstein in irgend eine scharfe Säure legt, so bewegt und dreht er sich unaufhörlich in derselben herum.

16. Einen Capaun in einem Sack zu braten.

Dieses ist ein sehr interessantes Stück, wenn es mit der gehörigen Behendigkeit ausgeführt wird, weil man den Capaun so sichtbar in einen Sack wickelt, daß bei den Zuschauern nicht der geringste Argwohn einer natürlichen Zurichtung dabei entstehen kann.

Die Procedur aber ist folgende:

Nachdem der Capaun von den Federn gereinigt und sonst gehörig zum Braten zubereitet worden, so füllt man ihn noch mit Butter aus, thut ihn darauf in eine blecherne Büchse und steckt sodann der Länge nach durch den Capaun einen zum Rothglühen gebrachten Stahl, worauf man die Büchse zuschließt und dieselbe dann vor Aller Augen in den Sack wickelt, so wird man nach wenigen Stunden bei Eröffnung der Büchse einen recht gut gebratenen und zum Speisen tauglichen Capaun erhalten. — Will man dieses Experiment auch mit einem Rebhuhn vornehmen, so bleibt sich das ganze Verfahren gleich, nur darf dasselbe nicht so lange in der Büchse bleiben.

17. Der bezauberte Brief.

Man schreibt mit gewöhnlicher Dinte auf einige kleine vieredrige Blättchen Papier verschiedene Fragen von der Art, daß sie nur mit einem einzigen Worte beantwortet werden können. Z. B.: Werde ich meinen still genährten Herzenswunsch erreichen?

Womit ist die Gemüthsart des Herrn (oder der Madame) N. N. zu vergleichen?

Womit des Herrn N. N. Aehnlichkeit?

Womit ist Fräulein G. zu vergleichen? u. dgl. m.

Man muß nun die Antwort mit einer Auflösung von Vitriol, oder von Salmiak, oder von Alaun, oder von bloßem Küchenfalz, oder endlich auch von verdünntem Vitriolgeiste gerade unter die jedesmalige Frage schreiben, das Blättchen mit der Frage und der mit einer soeben angegebenen unsichtbaren Dinte geschriebenen Antwort in ein Brief=Couvert schlagen und dabei das Blätt-

den so zu legen suchen, daß der Ort, wo die unsichtbare Antwort auf letzterem steht, gerade dahin zu stehen kommt, wo das Siegel aufgedrückt wird.

Wenn man nun solche Blätter mit verschiedenen Fragen und unsichtbaren Antworten zubereitet hat, so giebt man diese Papiere den Personen zu beliebiger Auswahl einer Frage und der auf dieselbe zu erhaltenden Antwort, schlägt sodann die erwähnte Frage auf die vorhin beschriebene Art in das Couvert ein, und zwar so, daß die noch unsichtbare Antwort unter der Stelle sich befindet, worauf das Siegel kommen soll. Die Wärme des Siegellacks, welches man zu dieser Absicht noch etwas auf dem Couvert fortbrennen läßt, erregt so viel Hitze, daß die darunter befindliche, bisher noch unsichtbare Antwort nach der Eröffnung des Couverts sichtbar geworden.

18. Lebendige Krebse, ohne sie zu backen, roth zu machen.

Man lege sie einige Stunden in Branntwein, so werden sie eben so roth, wie gesottene. Legt man sie hierauf in eine Schüssel und präsentirt sie, so wird man sich wundern, daß vorgeblich gesottene Krebse noch leben konnten.

19. Daß sich die am Spieße zum Braten stehenden Krametsvögel überm Feuer von selbst mit sammt dem Spieße umbrehen.

Man stecke die zum Braten zugerichteten Vögel dicht aneinander an eine nicht zu schwache frische Haselgerste, hängt dieselbe, wie jeden andern Bratspieß, über das Feuer, so wird man mit Verwunderung sehen, wie sich Vögel und Spieß von selbst umbrehen.

20. Daß man keine Butter machen könne.

Dieses geschieht, wenn man in das Butterfaß heimlich ein Stückchen weißen Zucker hineinwirft.

21. Stahl in der Hand ohne Schmerz und Gefahr zu schmelzen.

Man lege in die eine Hand gestoßenen Schwefel, so wird, wenn man glühenden Stahl darin eine kurze Zeit lang umwendet, derselbe alsdann schmelzen.

22. Ein Wasser zu bereiten, womit, wenn man sich damit gewaschen, man glühende Kohlen, Holzbrände und glühendes Eisen, ohne sich im Mindesten zu verbrennen, angreifen kann.

Es besteht dieses Wasser aus einer Auflösung von:

$\frac{1}{2}$ Pfund Maun, in
2 " Wasser, und Beimischung von
4 Loth Vitriol.

Dieses Wasser sichert sogar Haare, Kleidungsstücke und andere verbrennbare Gegenstände einige Zeit gegen das Verbrennen.

23. Rother Rosen am Stocke in grüne zu verwandeln.

Man besprengt die aufgeblühete Rose stark mit Salmiakgeist, oder hält sie in den Dampf einer stark brennenden Tabackspfeife, so wird sie eine schöne grüne Farbe annehmen, die aber nach und nach wieder verschwindet.

24. Papier zuzurichten, welches an den heißen Ofen gehalten, sich alsbald entzündet.

(Das sich selbst entzündende Papier.)

Man löse Kupfer in Salpetersäure bis zur Sättigung derselben auf, tauche in die Auflösung Streifen von weißem Fließ- oder Löschpapier mehrmals völlig ein, und lasse sie wieder wohl abtrocknen. Bringt man nun einen solchen Streifen dem heißen Ofen so nahe, als es die Hand vertragen kann, so entzündet er sich von selbst.

25. Durch einen Pistolenschuß drei brennende Lichter auszulöschen und drei nicht brennende anzuzünden.

Man setzt auf das eine Tische drei brennende Talglichter und auf das andere Tische drei in ihrem Dochte etwas Phosphor enthaltende, nicht brennende Lichter. Die äußerst leichte Entzündlichkeit des Phosphors bewirkt, daß, wenn durch ein auf die brennenden Lichter geschossenes Pistol diese erlöschen, jene durch die in ihrer Nähe vermehrte Wärme sich schnell entzünden.

26. Ein Licht zu bereiten, welches sich, ins Wasser geworfen, von selbst entzündet.

Den Docht zu demselben macht man von in Terpentindöl stark getränkter Baumwolle, und die Lichtmasse aus

7 Loth Wachs,
1 Quentchen Schwefelblüthe,
 $\frac{1}{2}$ " " Rußöl und
2 " " ungelöschten Kalk.

Das Wachs wird mit dem Oele gelinde zusammenschmolzen und dann der fein pulverisirte Kalk nebst der Schwefelblüthe darunter gemischt, und wenn die Masse noch halb flüssig ist, das Licht daraus gegossen.

27. Nachahmung des Blutes des heiligen Januarius in Spanien.

Dieses vorgebliche Blut hat die Eigenschaft, bei der geringsten Wärme aus dem stets geronnenen Zustande nach Belieben wieder flüssig zu werden. Solche Bereitung besteht darin, daß man

$\frac{1}{2}$ Loth fein geriebenes Drachenblut,
 $\frac{3}{4}$ " " Wallrath und
 $\frac{1}{2}$ " " Terpentindöl

zusammenschmilzt und diese Mischung in einem dünnen Glase mit eingeriebenem Glasstöpsel aufbewahrt. Schon die bloße Handwärme ist hinreichend, es im Glase flüssig zu machen.

28. Einen todten Frosch wieder zu beleben.

Man lege auf eine Glastafel eine runde Platte von Zink, auf diese sodann den todten Frosch, so daß er zur Hälfte auf dieser Platte und halb auf einem daneben liegenden Kronen- oder andern Thalerstücke zu liegen kommt, jedoch darf die Zinkplatte nicht vom Thalerstücke berührt werden. Will man nun haben, daß der Frosch sich scheinbar bewege, so nehme man ein Stück so gebogenen Draht, daß dessen Endspitzen die Zinkplatte und das Thalerstück berühren, und lege ihn, (den Draht nämlich), um benannte Verbindung zu bezwecken, auf die Glasplatte.

Sogleich, wenn diese durch den Draht bewirkte Verbindung zwischen den Metallplatten stattfindet, wird man am Frosche ein heftiges Zucken wahrnehmen, und durch den fortwirkenden Galvanismus wird er endlich davon abspringen.

29. Der kleine feuerspeiende Berg.

Man mache aus gleichviel Wasser, Schwefelblüthe und Eisenspänen einen Teig, vergrabe denselben, bevor er sich selbst entzündet, ungefähr 6 Zoll tief in die Erde, und fülle das Loch wieder fest mit der Erde aus, so bildet sich in Kurzem ein kleiner Vulkan, indem sich der Teig in der Erde entzündet und die obere Erdoberfläche funkenwerfend ausstößt.

30. Daß ein Geldstück in bloßem heißem Wasser zerschmelze.

Man drücke in weichem Thon irgend ein Thalerstück genau ab, lege die beiden Formen (wobon die eine Bild- oder Wappen- seite, die andere Form aber die Schriftseite enthält) sodann genau passend übereinander, und lasse sie so trocken werden. Hierauf gießt man in die oben gelassene Oeffnung folgende in einem Schmelzlöffel über dem Feuer flüssig gewordene Metallmischung, welche besteht aus:

2	Quentchen	Wismuthmetall,
$1\frac{1}{5}$	"	Blei und
$\frac{3}{4}$	"	Zinn,

Wirft man nun die heraus gegossene, aber wieder kalt gewordene, scheinbare Silbermünze in siedend heißes Wasser, so wird sie sogleich zusammenschmelzen.

31. Das sich durch einen bloßen Hammerschlag entzündende Pulver.

Bermische 4 Theile klaren Salpeter mit 1 Theil klarem Phosphor, wickle diese Mischung in ein Papier ein und schlage sodann mit einem Hammer darauf, so wird sogleich die Entzündung erfolgen.

32. Ein Knallpulver zu bereiten.

Man vermengt wohl mit einander folgende Species:

3	Quentchen klaren Salpeter,
3	" trockenes Weinstein Salz,
1	" Schwefelblüthe,

und bringe es in einem blechernen Löffel so lange über Feuer oder ein brennendes Licht, wo es dann mit einem Knalle verpufft. Es schlägt nach allen Richtungen.

33. Daß drei Metalle, wenn sie mit einander in Berührung kommen, lebhaft verbrennen.

Man vermenge gleiche Theile Sodium- und Kalium-Metall, nebst einigen Tropfen Quecksilber, wodurch sogleich eine Entzündung entsteht, wenn man das Quecksilber mit den beiden andern Metallen in Berührung bringt, und es verbrennt alsdann das Ganze mit einer lebhaften Flamme.

34. Zwei geruchlosen Materien durch bloße Vermischung miteinander einen starken Geruch zu geben.

Man vermische aufs Innigste miteinander gleiche Theile pulverisirten Salmiaks und gelöschten Kalkes, welches beide geruchlose Körper sind. Die Mischung derselben aber erhält auf der Stelle einen stechenden Geruch.

35. Zwei flüssige Materien, deren jede einen eigenthümlich starken Geruch hat, durch Vermischung mit einander geruchlos zu machen.

Man thue in ein Glas Salmiakgeist, welcher bekanntlich einen scharfen stechenden Geruch besitzt, und gieße in densel-

ben etwas concentrirte Salzsäure, welche bekanntlich ebenfalls sehr stark riecht, so wird man eine geruchlose Mischung erhalten.

36. Ein Ei in einen Ring (oder auch eine enghalsige Flasche) zu bringen, ohne es zu zerbrechen.

Will man Jemandem z. B. ein werthvolles Ofterei um diese Zeit zum Präsent machen, so eignet sich dieses Kunststückchen sehr gut dazu, denn man braucht zu dieser Absicht weiter nichts zu thun, als das bestimmte Ei dreimal 24 Stunden (also drei Tage lang) in den stärksten Weineffig zu legen, bis es sich durch denselben wie ein ebenso großes Stück weicher Thon leicht in jede beliebige Form bringen läßt. In diesem biegsamen Zustande nun zwingt man es, behutsam drehend, bis in seine Mitte in den goldenen Ring (oder ganz durch den ebenso engen Hals einer Flasche auf den Boden derselben). Legt man nun den Ring mit dem Ei in ein Glas mit frischem Wasser oder übergießt es in der Bouteille mit solchem, so erhält es seine natürliche Form und harte Schale wieder.

37. Daß die zu siedenden Eier im Topfe überm Feuer zu hüpfen anfangen.

Man macht eine kleine Oeffnung in jedes zu siedende frische Ei, läßt durch diese Oeffnung einige Tropfen Quecksilber einfallen und verkittet diese Oeffnung wieder sorgfältig mit Knoblauchsaft, und läßt denselben hierauf trocken werden. Werden so zubereitete Eier nun mit Wasser in einem Topfe auf Feuer zum Sieden gebracht, so fangen sie, sobald das Wasser heiß wird, an, auf und nieder zu steigen, was bei den Unkundigen die höchste Bewunderung erregt.

38. Eier auf dem Tische während der Mahlzeit gar zu kochen.

Man thut sie entweder in eine tiefe Schüssel nebst einem verhältnißmäßig großen Stück ungelöschten Kalkes, und gießt über alles kaltes Wasser, oder: Man thut die Eier in eine Schüssel mit Alkohol, und zündet denselben mit einem Fidiß an; so

sind dieselben zum Genusse gut, sobald der Spiritus abgebrannt ist.

39. Das im Wasser glühende Ei.

Man bläst ein Ei aus, füllt es hierauf wieder mit einem vermischten Pulver von klarem Schwefel, Salpeter und ungelöschtem Kalk (von jedem gleichviel), und verklebt die Oeffnung mit weißem Wachs und Papier. Legt man das so angefüllte Ei in ein Glas mit Wasser, so entzündet sich der Kalk und das Ei scheint im Finstern zu glühen.

40. Einen Vogel zu erschießen, und ihn bald wieder lebendig zu machen.

Hierzu bedient man sich einer gewöhnlichen Pistole, welche man mit Pulver ladet, dabei aber bloß die Vorsicht gebraucht, anstatt des Bleies eine halbe Ladung Quecksilber zu nehmen. Schießt man dabei 8--9 Schritte auf einen Vogel, so fällt derselbe scheinbar todt zur Erde, lebt aber in wenig Minuten wieder auf.

41. Der Zauberspiegel.

Man lasse sich in Gestalt eines Würfels einen Kasten machen, der ungefähr auf allen Seiten 13 Zoll hoch, breit und lang ist, und jedesmal so hoch für eine Person gestellt wird, daß dieselbe gerade und bequem hineinschauen kann. In der Mitte jeder Seitenfläche schneide man ein ovalrundes Loch, welches 4 Zoll hoch und 5 Zoll lang ist.

In diesen Kasten stellt man in der Diagonallinie *fg* (Taf. II. Fig. 19) senkrecht dergestalt zwei Planspiegel auf, daß ihre Rehr- oder Quecksilberseiten an einander zu stehen kommen, beide Spiegel aber auch die ganze Diagonallinie des Kastens ausfüllen. In das auf jeder Seitenfläche befindliche ovale Loch werden helle Gläser eingesetzt. — Die Figur *fg h i* (Taf. II. Fig. 19) stellt die vier gleich hohen, breiten und langen Seitenflächen des Kastens vor, *a, b, c, d* die in der Mitte derselben eingeschrittenen ovalen Löcher zum Hineinschauen.

Läßt man nun die Person *A* in das Glas *a* sehen, die Person *B* aber durch das Glas *e*, so erblickt zur großen Verwun-

derung A nicht sich, sondern die Person B sich gerade gegenüber; die Person B aber steht auf gleiche Weise die Person A sich gegenüber. Diefelbe Verwandniß hat es mit den Löchern bei b und d.

42. Die vier Elemente in einem Glase vorzustellen.

Man füllt den vierten Theil eines cylinder- oder walzenförmigen Gläschens, welches etwa ein Loth Wasser aufnehmen kann, mit gereinigten Eisenfeilspähnen an, welche die Erde vorstellen; auf diese gießt man ebenso viel Weinsteinöl, auf dieses aber reinen Weinstein, und über diesen rothes Steinöl, so befinden sich die Elemente beisammen.

Rüttelt man diese vier verschiedenen Species untereinander, so erhält man eine Vorstellung vom dunklen Chaos vor der Schöpfung, welches sich bald nachher wieder von selbst scheidet, d. h. in seine frühere Ordnung wieder zurückkehrt, weil sich keine dieser vier Substanzen mit der andern vereinigt.

43. Der Blumen=Porteus, oder die Farben aller Blumen zu verwandeln, als: weiße in gelbe, rothe in schwarze, violette in grüne, rosenfarbene in hellgrüne, ponceanfarbene, Pompadour, Ziegelroth zc.

Man nehme: $\frac{1}{4}$ Loth feines Ambra,
 2 " Amoniakfalz,
 1 " Sal tartari,
 1 " Pottasche,
 $\frac{1}{2}$ " Lavendelöl,
 1 " ungelöschten Kalk, und
 2 Stück pulverisirte wilde Kastanien.

Ein jedes dieser Species — außer dem Lavendelöl — muß besonders gestoßen, sodann wohl unter einander gemengt und während dem das Lavendelöl eingetröpfelt, hierauf aber Alles zusammen in ein Glas, Stein- oder Porzellanlopf gethan werden. Hängt man über diese Mischung irgend eine Blume, so verändert sie ihre Farbe augenscheinlich in die angegebene. Das Glas oder der Topf mit dieser Masse wird aber allezeit sogleich wieder fest zugedeckt, damit die flüchtigen Geister nicht fortfliegen.

44. Künstliche Wolken hervorzubringen.

Man nehme zwei Gläser mit langen Hälften, das eine fülle man mit Scheidewasser oder auch mit gemeinem Salzgeist fast voll, das andere hingegen mit Spiritus salis ammoniaci. Hält man nun die Hälfte der beiden Gläser dicht aneinander, so werden die daraus aufsteigenden Dünste, nachdem sie sich mit der atmosphärischen Luft vermischt haben, einen Rauch oder wolkenartigen Nebel bilden.

45. Der kleine Wassermann.

Meine Herren und Damen! Aus der Elasticität der Luft läßt sich eine Erscheinung erklären, welche den Unwissenden in großes Erstaunen setzt, wenn er sie von einem Sachverständigen machen sieht. Sie betrifft das Auf- und Niedersteigen einer kleinen Glasfigur in einem Glas voll Wasser. Den Namen hat diese kleine Glasfigur deshalb erhalten, weil sie von dem ehemaligen Naturforscher Cartesius erfunden wurde.

Eine solche Figur hat einen sehr dicken, aber dabei hohlen Bauch. In dem einen Fuß derselben befindet sich eine kleine Oeffnung, die mit der Höhle des Bauches in Verbindung steht. Sie ist übrigens nur ein wenig leichter als das Wasser, und kann sich daher, wenn man sie in ein Glas voll Wasser wirft, nicht völlig darunter untertauchen. Solch eine Puppe kann man sich in einer Glaswaarenhandlung sehr leicht ankaufen, oder wenn man sie da nicht bekommen könnte, in einer Glashütte anfertigen lassen. Mit einem solchen Taucherchen kann man dies artige Kunststück vor Unwissenden machen, daß es nach Belieben bald in die Höhe steigen, bald sich ins Wasser niedersinken muß.

Man darf nur das Glas voll Wasser, darin sich das gläserne Püppchen nicht ganz untergetaucht hat, oben mit einer Blase verbinden. Wenn man nun mit dem Finger auf die Blase drückt so drückt man auch zugleich auf das Wasser, und dadurch geschieht es, daß etwas Wasser durch die in dem Fuße des Taucherchens befindliche Oeffnung in die Höhle des dicken Bauches dringt, das Taucherchen wird dadurch schwerer und sinkt daher im Wasser etwas unter. Läßt man aber mit dem Drucke nach, so wird die Puppe etwas leichter, weil das Wasser, welches vorher hineingedrungen ist, nun herausfließt; mithin muß es wieder in die Höhe steigen. Daß aber das Wasser nicht ganz die Höhlung ausfüllen kann, rührt von der darin befindlichen Luft her, die sich nicht ganz, sondern nur bis auf einen gewissen Grad zusammendrücken läßt.

46. Das Zaubergemälde.

Man nimmt 2 Tafeln weißes Glas, ungefähr von der Größe eines halben oder ganzen Octavblattes, die beide von gleicher Größe sind, und legt sie dergestalt übereinander, daß sie überall einen guten Messerrücken stark von einander abstehen. Dies bewirkt man, wenn zwischen alle 4 Seiten der Glastafel ein schmaler und gleich dicker Pappstreifen eingeleimt wird. Ueberdies bestreicht man die Ranten dieser Gläser mit einem Kitt aus Kalk und Eiweiß auf das Sorgfältigste.

Hierauf wird die Einfassung noch mit Pergament oder Blase überzogen. Am obern Theil der Gläser wird eine kleine Oeffnung gelassen, damit die nachfolgende Mischung im flüssigen Zustande zwischen beide Tafeln gebracht werden könne. Der Künstler läßt über einem gelinden Feuer in einem irdenen Geschirr ein Loth weißes Wachs mit acht Loth reinem ausgeschmolzenen Schweineschmeer zusammenschmelzen. Wenn diese Vermischung etwas abgekühlt ist, so füllt man damit den ganzen Raum zwischen beiden Glastafeln durch das oben gelassene Loch voll und dann verschließt man solches ganz fest. Nun reinigt und trocknet man das Glas auf beiden Seiten wohl ab und hält es zur Probe ans Feuer, um zu sehen, ob die darin befindliche Materie etwa hier oder da auslaufe, damit man alles im Voraus noch verkitte. Wenn das geschehen ist, so legt man auf die untere Seite des Glases einen Kupferstich von der Größe des ganzen Glases, bringt das Glas in einen Rahmen und verwahrt es hinten mit einem Brettchen. Erwärmt man diese Tafeln, die in dem beschriebenen Zustande der zwischen beiden Glastafeln sich befindenden, geronnenen Fettigkeit kein Gemälde sehen lassen, indem man sie gegen das Feuer, oder auch nur gegen einen heißen Ofen hält, so wird die Mischung flüssig, und zugleich völlig durchsichtig werden, so daß man den Kupferstich deutlich sehen kann. Sobald aber die Composition wieder erkaltet, verschwindet auch der Gegenstand wieder. Man kann diese Belustigung so oft es bleibt wiederholen.

47. Die Wiedererstehung der Blumen vom Tode.

Man zeigte uns einen Kasten, welcher vorn mit einer Oeffnung versehen war, um bequem in sein Inneres sehen zu können. Oben war ein Flor über denselben gespannt, um das Innere hinreichend zu erhellen. Der Boden dieses Kastens besteht aus Blech, und es sind in denselben kleine Löcher geschlagen, um den warmen Boden einer mit glühenden Kohlen gefüllten Pfanne hindurch

in den Kasten strömen zu lassen; die Hinterwand, welche man durch das vorn angebrachte Loch übersehen konnte, bestand, wie es schien, aus mattgeschliffenem Glase und das Innere des Kastens war völlig leer. Der Künstler nahm jetzt eine lebendige Rose und warf sie unter vielen Beileidsbezeugungen der Damen auf die glühenden Kohlen. Kaum aber hatte er die Kohlenpfanne mit den noch in Rauch aufsteigenden Resten der Rose unter den erwähnten Kasten gestellt, als uns der Künstler bat, die Auferstehung der Rose aus ihrer Asche mit eigenen Augen zu schauen, und wirklich erblickten wir, durch die Oeffnung des Kastens sehend, wie sich eine Rose in immer schärferen Umrissen zeigte, bis sie in ihrer ganzen Schöne, gleich der zuvor verbrannten, vor uns im Hintergrunde des Kastens stand. Sobald die Kohlenpfanne entfernt wurde, verschwand auch die Rose wieder.

Erklärung. Dieses schöne Kunststück läßt sich durch das vorstehende „Zaubergemälde“ leicht erklären, und unsere jungen Freunde werden es ausführen können, wenn sie die in Nr. 46 beschriebenen und mit der Mischung angefüllten Glastafeln oder den Kupferstich als eine Scheidewand einige Zoll von der Hinterwand des Kastens einsetzen und in diesen Zwischenraum zuvor eine Rose gestellt haben. Durch die Kohlenwärme schmilzt die Mischung zwischen den Glastafeln und dadurch erblickt man die unmittelbar dahinterstehende Blume, welche aber bald wieder in ein Schattenbild verschwindet, wenn die Kohlen entfernt werden.

48. Ein Brod im Backofen und die Erbsen im Topfe hüpfen zu lassen.

In dem Augenblicke, wo das Brod in den Ofen geschoben werden soll, drückt man in dasselbe eine welsche Nuß, die mit einem Gemische von gleichen Theilen Quecksilber, Schwefel und Salpeter gefüllt und dann wieder gut verkittet ist. So wie das Brod zu backen anfängt, bewegt es sich und springt in die Höhe, wenn es anders nicht zu groß ist. Eben so, wenn man in einen Topf, in welchem Erbsen zum Feuer gesetzt worden, etwas Quecksilber wirft, so springen die Erbsen alle heraus, sobald das Wasser im Topfe zu sieden anfängt.

49. Aus einer Flasche Pistolenschüsse zu thun.

Man nimmt eine sogenannte Champagnerflasche, füllt sie über $\frac{3}{4}$ voll Wasser, thut noch 4 Loth Eisenfeilspäne und $2\frac{1}{2}$ Loth Vitriolöl hinzu und pfropft hierauf die Flasche gut zu. Sobald die Flasche anfängt, warm zu werden, öffnet man sie und hält schnell einen brennenden Fidißus an ihre Oeffnung, so wird sogleich ein Knall, wie ein Pistolenschuß erfolgen, worauf man die Flasche wieder zumacht. Man kann dieses Experiment mehrmals wiederholen.

50. Das feurige Augesicht im Finstern.

Man nimmt 6 Theile Olivenöl und 1 Theil Phosphor und läßt Beides in einer Flasche im Sandbade digeriren. Mit dieser Masse bestreicht man sich vermittelst eines Pinsels das ganze Gesicht (wobei man aber die Augen und den Mund schließen muß), welches sofort im Finstern mit einer bläulichen Flamme leuchtet, während Augen und Mund als schwarze Höhlen erscheinen.

51. Leuchtende Pomade.

Man vermische 1 Loth gut zerlassene Pomade mit 10 Gran klarem Phosphor und reibe sich, nachdem die Masse wieder consistenter geworden, mit derselben Gesicht und Haare, so wird Beides im Dunkeln leuchten und Unwissende dadurch in Schrecken und Verwunderung gesetzt werden.

52. Eine Lampe mit gelber oder blauer Farbe brennen zu lassen.

Wenn man einen baumwollenen Docht in Sodasalz tränkt, schnell austrocknet und in Alkohol verbrennen läßt, so erhält man eine gelbe Flamme. Tränkt man den baumwollenen Docht aber anstatt mit Sodasalz dafür mit Kali- oder Pottaschensalz, so brennt der Docht in Spiritus in blauer Flamme.

53. Die Gesichter der Anwesenden abscheulich aussehen zu machen.

Man mische klare Kreide mit gleichviel Meersalz zusammen, bestreue mit diesem Pulver reichlich in Branntwein oder Alkohol eingetauchtes Berg und zünde dasselbe, nachdem man die Lichter ausgelöscht, an, so wird das Gewünschte geschehen.

54. Eine ganze Gesellschaft in Mohren zu verwandeln.

Man taucht Binsenmark in möglichst schwarze Tinte, trocknet dieses, legt es in eine Lampe mit Del, zündet diesen Mohrendocht jetzt an, und löscht hierauf die übrigen Lichter aus, so wird auch die Europäerin vom weißesten Teint sogleich als eine Mohrin erscheinen.

55. Einer ganzen Gesellschaft das Ansehen von Geisteru zu geben.

Man löst Salz und Safran, pulverisirt, in Weingeist auf, taucht ein Stück Baumwolle hinein, legt es sodann in eine Tasse und zündet es hier an. Sind dann alle Lichter ausgelöscht, so werden die Anwesenden beim Scheine dieser Spiritusflamme ein grünes und gespensterartiges Aussehen erhalten.

Anstatt des theuren Safrans kann man sich auch klaren Schwefels oder auch der sogenannten Schwefelblüthe bedienen.

56. Künstliche Sternschnuppen.

Unter gestoßenen Schwefel, und Salpeter gieße man etwas Citronensaft, beneze die Masse mit Branntwein und mache kleine Kugeln daraus. Wenn man diese Kugeln anzündet und von einem hohem Gegenstande herunterwirft, so verbreiten sie ein ähnliches Licht wie natürliche Sternschnuppen.

57. Das wasserdichte Taschentuch.

Man zieht sein Taschentuch aus der Tasche und versichert, dasselbe sei wasserdicht, obgleich es nur ganz dünn sei, einer der verehrlichen Zuschauer möge nur ein Glas Wasser hinein schütten,

man werde es im Tuche nach der Küche tragen, ohne einen Tropfen zu verlieren. Vorher hat man dieses Tuch tüchtig mit Bär-lappfamen eingerieben, wodurch es wirklich wasserdicht wird.

58. Der hüpfende Apfel.

Wenn man in einen Apfel ein Loch bohrt, etwas Quecksilber hinein thut, das Loch wieder zuklebt, und den Apfel auf einen warmen Ofen legt, so wird er lustig herumhüpfen, als wenn er lebendig wäre.

59. Eine grüne, rothe, gelbe, orangenfarbene Flamme zu machen.

Man pulverisire 2 Loth Grünspan, 1 Loth Salmiak und 2 Loth weißes Wech und schmelze es in einem irdenen Topfe. Wenn die Masse erkaltet ist, zerbricht man sie in kleine Stücke, und wenn man davon in's Feuer wirft, so brennt dieses mit einer **grünen** Flamme.

Eine **rothe** Flamme. Man verbrenne in einer Schale 4 Theile salpetersauren Strontian in 3 Theilen Weingeist; dies wird eine schöne carminrothe Flamme geben.

Eine **gelbe** Flamme. Wenn man in 200 Theilen Spiritus 5 Theile geschmolzenen, salpetersauren Kalk brennt, so entsteht eine schöne gelbe Flamme.

Eine **orangenrothe** Flamme. Wenn man Chlornatron mit Weingeist verbrennt, so entsteht eine schöne orangenrothe Flamme.

60. Einen Kanonenschlag ohne Pulver hervorzubringen.

Eine straff aufgeblasene feuchte Thierblase hänge man an den heißen Ofen, oder man bringe sie in die Nähe eines Feuers oder einer Lampe. Sobald nun die in der Blase befindliche Luft durch die Wärme ausgezehnt wird, zerplatzt die Blase mit einem starken dumpfen Knall, der, wenn die Blase recht groß und straff ist, einem schwachen Kanonenschlage gleicht.

61. Eine Schrift unter die Schale auf das Weiße des Eies zu schreiben.

Wenn man mit einer aus pulverisirten Galläpfeln, Alaun und Essig bereiteten Tinte auf die äußere Schale eines Eies schreibt und das Ei dann kocht, so wird die Schrift auf der Schale verschwinden, aber auf dem hart gesottenen Weißen wieder zum Vorschein kommen.

62. Die verwandelten Blumen.

Man pulverisirt jedes für sich, 1 Quentchen feinen Ambra, 2 Loth Salmiak, 1 Loth Saltartari, 1 Loth Bottasche, 1 Loth Lavendelöl, 1 Loth ungelöschten Kalk und zwei getrocknete wilde Kastanien. Dies Alles schütte man in eine klare weiße Flasche und stecke in dieselbe verschiedene Blumen, die dann augenblicklich ihre Farben verändern. Damit aber die flüchtigen Geister, welche diese Farbenverwandlungen hervorbringen, nicht verdunsten, halte man die Flasche immer wohl verschlossen, dann kann man das Experiment oft wiederholen.

63. Einen verwelkten Blumenstrauß sogleich wieder frisch zu machen.

Man steckt die Blumen, nachdem unten eine frische Schnittstelle daran angebracht bis ungefähr $\frac{1}{3}$ ihrer Länge in kochend heißes Wasser und läßt sie darin stehen, bis das Wasser erkaltet ist, dann werden die vorhin so welken Blumen alle wieder frisch und lebendig aussehen.

64. Die rothe Milch.

Der Künstler stellt eine weiße Flasche voll Milch auf den Tisch, schenkt davon in einige Tassen etwas ein, kostet davon selbst und läßt sie auch von einigen Zuschauern probiren. Nachdem sich nun herausgestellt hat, daß diese Milch rein und unverfälscht, erklärt der Künstler den Zuschauern, daß dennoch diese, wie überhaupt jede Milch mit Zucker vermischt, augenblicklich in Blut verwandelt würde, und daß daher namentlich vollblütigen Personen der Gebrauch des Zuckers zur Milch, also auch zum Kaffee und Thee, zu widerrathen sei. Zum Beweise seiner Be-

Hauptung wolle er ein Pülverchen gestoßenen Zuckers in die Milch schütten, da alsdann die Verwandlung der Milch in Blut vor sich gehen werde. Nun zeigt der Künstler einige Pülverchen gestoßenen Zucker, kostet davon und läßt sie kosten, verwechselt aber im Geheimen mit einem derselben ein Pülverchen von zwei Messerspitzen voll Weinstein Salz und schüttet es in die Milch, die davon augenblicklich blutroth gefärbt wird.

65. Das griechische Feuer.

Man bläst ein Ei aus und füllt es mit ungelöschtem Kalk und Schwefel. Wenn man nun die Deffnung des Eies mit Wachs verklebt und es darauf in ein Gefäß mit Wasser wirft, so schlägt aus diesem sogleich eine Flamme empor, weshalb man denn auch die Hand bei dem Hineinlegen des Eies rasch zurückziehen muß, um sich nicht zu verbrennen.

66. Grünen Salat in rothen zu verwandeln.

Wenn man Blätter vom rothen Kohl in heißem Wasser brühet, so werden sie grün. Diesen angeblich grünen Salat stellt man in einer Schüssel vor die Zuschauer hin und ersucht einen aus der Gesellschaft, gefälligt die Bereitung des Salats mit Del und Essig übernehmen zu wollen. Während nun Del und Essig zum Salat gegossen und derselbe damit vermischt wird, färbt er sich augenblicklich roth.

67. Bier und Wasser aus einem Glase zu trinken.

Man gießt ein Bierglas halb voll Bier, legt ein Stück Leinwand darüber und gießt durch dies, wie durch einen Sieb, Wasser auf das Bier. Wegen der Schwere des Biers vermischt sich das Wasser nicht mit demselben, sondern bleibt darauf stehen, so daß man es trinken kann, ohne Bier mit zu bekommen. Will man nun auch das Bier trinken, darf man nur einen Pfeifenstiel oder eine Federspule hineinstecken und es unter dem Wasser hervorholen.

68. Kater Murr schreibt einen Liebesbrief an sein Schätzchen.

In einem Loth Brunnenwasser löst man 2 Loth Maun auf. Mit dieser Auflösung schreibe man irgend etwas; etwa folgendes Briefchen auf Papier: „Goldes Käzchen! wie unendlich lange habe ich nichts von Dir gehört und gesehen, Du hast mich weder durch Dein zärtliches Miau, noch durch ein sanftes Kratzen Deines zarten Pfötchens erfreut, unsere gestrengen Herren hielten uns getrennt von einander. Mein Herr ist jedoch so gnädig gegen mich, mir zu erlauben, Dir diesen Brief zu schreiben, den Du als ein Zeichen ansehen wolltest der unverbrüchlichen Treue Deines Kater Murr.“

Von diesem mit der oben beschriebenen Tinte geschriebenen Briefe ist auf weißem Papier nichts zu sehen. Der Künstler präsentirt nun eine zahme Kaze den Zuschauern als den Kater Murr des seligen Herrn Hoffmann, der eben so gelehrt und schreibselig sei, wie sein verstorbener Herr. Herr Kater Murr werde sogleich einen Beweis seiner Geschicklichkeit im Schreiben liefern. Hierauf taucht der Künstler die eine Pfote der Kaze in Wasser, worin Vitriol aufgelöst ist und fährt mit diesem Fuß über das weiße Papier, worauf der obige mit der unsichtbaren Tinte geschriebene Brief, und dieser wird nun lesbar erscheinen.

69. Der Wasserleiter.

Zu diesem sehr hübschen Experiment bedarf man mehrerer Gläser, eines immer größer als das andere, so stelle man sie auch neben einander. Das höchste Glas wird nun mit Wasser gefüllt und die Zuschauer aufgefordert, genau darauf Acht zu haben, wie ohne Berührung das Wasser aus diesem einen Glase durch alle nebenstehenden Gläser in das niedrigste spazieren werde. Um nun diese Wasserspaziertour möglich zu machen, lege man einen langen Tuchstreifen so über alle Gläser, daß er immer den Boden jedes einzelnen Glases berührt. Mittelfst dieses Tuchstreifens wandert nun das Wasser aus dem höchsten Glase durch die nebenstehenden in das niedrigste.

Sünfte Abtheilung.

Scherzhafte Kunststücke und Belustigungen.

1. Ein noch so dünnes Geldstück mit seinem scharfen Rande auf einer Nadelspitze tanzen zu lassen.

In die untere Fläche eine Korbstöpfels steckt man mit seinem scharfen Rande irgend ein dünnes Geldstück (z. B. einen scharfrandigen Silbergrofchen, Kreuzer oder dergleichen) recht in die Mitte ein, zu beiden Seiten des Stöpsels aber noch zwei gleiche Gabeln oder Messer, so daß jede die andere im Gleichgewicht hält. Diese ganze Vorrichtung setzt man nun mit der Schärfe des Geldstücks behutsam auf die Spitze einer in dem feststehenden Korke in einer Flasche senkrecht stehenden Nähnaedel und bringt dann durch anfangs sanftes und behutsames Anblasen an die Stiele der eingesteckten Messer oder Gabel die kleine Maschine zum allgemeinen Ergözen nach und nach in eine kreisförmige Bewegung.

2. Stoch und Degen mit dem Stochbände so ineinander zu schlingen, daß man erstere ohne den Vortheil zu wissen nicht mehr auseinander bringen kann.

Man steckt den Stoch durch das Degengefäß, und zwar zwischen den Griff und Bügel, das Stochband aber steckt man unten durch den Degen und zieht dann den Stoch mit sammt den Bände hindurch, so wird das Stochband mit dem Bügel des Degens angeknüpft haben, und Niemand, der es nicht selbst anzumachen weiß, wird beides wieder auseinander bringen können.

3. Daß man einen Pfennig mit der Bürste nicht so leicht aus der flachen Hand kehren könne.

Man streckt zu dieser Absicht die linke Hand flach aus, legt in die tiefste Stelle derselben einen dünnen Pfennig oder einen Silbersechser und läßt es Jemanden versuchen, ihn mit einer Bürste, — die jedoch nicht mit dem einen Ende in die Hand gedrückt werden darf — herauszubürsten, was bei einer etwas tiefen Hand nicht so leicht geschehen kann.

4. Ein brennendes Licht unbeschädigt in den Mund zu stecken.

Man thut den Mund so weit auf, als möglich zieht den Athem stark an sich (damit die Flamme die Lippen nicht verbrenne,) hält beherzt ein vorher abgeputztes brennendes Licht hinein, macht ihn dann wieder zu und haucht stets auf die Lichtflamme, so wird das Licht, ohne das Innerste des Mundes zu beschädigen, in demselben fortbrennen.

5. Die Zauberschlinge.

Diese Zauberschlinge besteht aus einem acht bis zehn Ellenlangen schmalen Zwirnbande, das in der Mitte in zwei gleich lange Hälften zusammengelegt und durch ein Knopfloch des Rockes gesteckt wird, um die beiden Enden des Bandes durch die durch das Knopfloch hervorgehende obere Schlinge desselben zu stecken und zusammen zu ziehen, so daß die Schlinge im Knopfloche den mit diesem Rocke bekleideten Spieler verhindert, sich davon ohne Zerschneiden desselben zu befreien, wenn von einer zweiten Person die beiden Enden des Bandes festgehalten werden. Diese Enden des Bandes überreicht der durch die zusammengezogene Schlinge gefesselte Spieler einen von den Zuschauern, läßt diesen in die Nähe der Zimmerthür treten, zu welcher er selbst mit der Schlinge im Knopfloch hinaustritt und sie dann hinter sich zumacht. Dessenungeachtet tritt er nach wenigen Augenblicken von der Schlinge befreit wieder in das Zimmer herein. Hierzu braucht der Spieler weiter nichts zu thun, als hinter der geschlossenen Thür die Schlinge des eingeklemmten Bandes soweit aufzuziehen, daß er mit den Füßen in dieselbe treten und sie über den Kopf abstreifen kann, um wieder frei zu der Gesellschaft der Zuschauer hineinzutreten.

6. Jemandes Gedanken zu errathen.

Man gebe einer Person irgend ein Stück Geld mit der linken Hand, und einer zweiten ebenfalls ein Stück Geld, aber mit der rechten Hand, und lasse sich dann beide Stücke Geld nach einer kleinen Weile wiedergeben. Sobald man sie erhalten, reicht man auch einer dritten Person ein Stück Geld, und indem sie dasselbe nehmen will, gebe man ihr einen mäßigen Schlag mit dem Jakobsstäbchen auf die Hand oder die Finger, dazu sagend: „Unser guter Genius habe uns eingegeben, sie (die dritte Person) wolle es behalten (das Stück Geld).“ Es mag nun diese Beschuldigung war sein oder nicht, so wird die Gesellschaft doch glauben, man habe um den Gedanken dieser dritten Person gewußt.

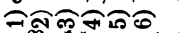
7. Daß ein goldener Ring sich von selbst herum bewege.

Man hängt einen an einen Zwirnsfaden geknüpften goldenen Ring ziemlich dicht über ein auf dem Tische liegendes feines Taschentuch, so wird er über demselben so lange ruhig bleiben, bis man heimlich ein Goldstück oder einen andern goldenen Ring unter das Tuch schiebt, worauf zur allgemeinen Verwunderung der am Faden hängende Ring sich in der Runde zu bewegen anfangen wird.

8. Das magische Bilderbuch.

Das Sonderbare dieses Buches besteht darin, daß man es vor sechs Personen durchblättern kann und eine jede derselben ganz andere Gegenstände, die sechste Person aber nur ganz weiße und leere Blätter erblickt.

Um nun ein dergleichen Buch anzufertigen, läßt man z. B. ein halbes Buch weißes Papier in Octav gefalzt in recht biegsames Pergament einbinden, welches zugleich auch die Stelle der beiden Buchdeckel einnehmen muß, damit sich das Buch nach allen Seiten hin bequem biegen lasse. Auch darf die Pergamentdecke an keinem Orte vorstehen, wie es bei jedem andern eingebundenen Buche der Fall ist, sondern sie muß überall mit dem Papier egal beschnitten werden. Den vorderen Schnitt (also zur Rechten) theilt man sodann von oben nach unten in sechs gleiche Theile ab, so jedoch, daß der erste (oder oberste) und sechste (oder unterste) Theil nicht ganz an den oberen und unteren Schnitt reichen, und bezeichnet diese sechs Abtheilungen der Reihe nach von oben herab mit 1, 2, 3, 4, 5 und 6.

Diese sechs gleich großen Abtheilungen werden nun mittels eines Messers oder sonstigen geeigneten scharfen Instruments, wie folgt, buckelig ausgeschnitten.  Hierauf nimmt man den ersten mit 1 bezeichneten Buckel, wendet das erste Blatt des Buches um, läßt an demselben das Stück 1 daran, von den folgenden fünf Blättern aber schneidet man die halbrunden Buckel hinweg. An dem folgenden siebenten Blatte läßt man den halbrunden Buckel wieder stehen, schneidet ihn aber von jedem der folgenden fünf Blätter wieder weg; und dieses Abschneiden und Wiederstehenlassen des Buckels wird in der angegebenen Ordnung durch das ganze Buch fortgesetzt.

Ist man so mit dem ersten Buckel durch das ganze Buch fertig, so nimmt man den folgenden Buckel Nr. 2 vor und schneidet von dem ersten Blatte desselben den Buckel hinweg; beim nächsten Blatte aber läßt man ihn stehen, schneidet ihn jedoch von den fünf folgenden Blättern wieder ab. Am darauf folgenden siebenten Blatte läßt man den Buckel aber wieder stehen, von den fünf nachfolgenden wird dann der Buckel wieder hinweggeschnitten, und so fährt man abermals durch das ganze Buch mit Abschneiden und Stehenlassen fort.

Ganz auf dieselbe Weise verfährt man auch mit jedem der folgenden vier Buckel, wobei jedoch allemal besonders der Anfang in Acht genommen werden muß, denn beim folgenden (oder Buckel Nr. 3) wendet man immer zwei Blätter um und schneidet von jedem derselben den Buckel hinweg. Beim Buckel Nr. 4 schneidet man von den ersten drei Blättern die Buckel ab; beim Buckel Nr. 5 schneidet man immer die vier ersten Buckel weg; beim letzten Buckel Nr. 6 aber, müssen stets von den ersten fünf Blättern die Buckel weggeschnitten, beim sechsten Blatte aber jedesmal stehen gelassen werden, und so fährt man durch alle folgenden Blätter fort, wo alsdann das Buch bis auf die Figuren fertig ist.

Auf das jedesmalige erste, mit einem Buckel versehene Blatt (des obersten Buckels) läßt man nun z. B. eine menschliche Figur, auf das darauf folgende zweite Blatt aber einen Baum oder eine Blume, auf das dritte Blatt irgend ein vierfüßiges Thier, (z. B. einen Affen, Löwen, Bären oder dergleichen,) auf jedes vierte Blatt aber Nichts kleben. Jedes fünfte Blatt aber verfleht man mit irgend einer Landschaft, jedes sechste aber mit einem Vogel.

Um nun das Wunderbare eines so eingerichteten und fertigen magischen Bilderbuches den anwesenden Zuschauern zum Besten zu geben, so halte man unten mit der linken Hand am Rücken

fest, so daß der Vordertheil des Buches mit den Buckeln nach der rechten Hand zu steht, setze hierauf den Daumen an den obersten Buckel der Blätter an, so wird der erste Zuschauer, wenn man die Blätter unter dem Daumen hervorschnellen läßt, lauter menschliche Figuren erblicken. Läßt man hierauf bei einem andern Zuschauer die Blätter des zweiten Buckels unter dem darauf gesetzten Daumen hervorschnellen, so erblickt derselbe lauter Bäume oder Blumen; einer dritten Person läßt man unter dem auf den Buckel Nr. 3 gesetzten Daumen lauter vierfüßige Thiere erscheinen; worauf man von einer vierten Person, unter nicht bemerkbarer Aufsehung des Daumens auf den fünften Buckel lauter Landschaften hervorschnellen, einer fünften Person aber durch Aufsehung des Daumens auf den sechsten oder letzten Buckel lauter Vögel hervorschnellen läßt.

Nachdem man auf diese Weise das Buch fünfmal augenscheinlich durchblättert hat, fragt man jede der vorigen fünf Personen, was sie gesehen und nachdem sie es angegeben, drückt man seinen Zweifel darüber aus und behauptet, es könnte keine dieser Angaben wahr sein, denn das ganze Buch enthielte von allen diesen Dingen auch nicht ein einziges, denn (hierbei setzt man den rechten Daumen auf den vierten Buckel, geht zu jeder dieser fünf Personen wieder hin und läßt die völlig leeren Blätter dieses Buckels unter dem Daumen, wie bekannt hervorschnellen) überzeugen Sie sich gefälligst von der Unrichtigkeit Ihrer Angabe.

9. Daß ein kleines Fischchen eine ganze Schüssel voll Wasser aussaufe.

Man sammle im Mai des Morgens so viel Thau von den Baum- oder andern Blättern, daß beinahe die Schüssel davon halb voll wird, lege sodann ein kleines Fischchen hinein, lasse solches eine Zeit lang vor den Augen der Zuschauer herumschwimmen und setze alsdann die halbvolle Schüssel mit Thauwasser im Freien der Sonne aus, so wird dieselbe in kurzer Zeit den Thau verschlucken, und man wird glauben, das kleine wunderbare Fischchen habe es nach und nach eingesogen.

10. Eine verbrannte Schrift auf der Hand wieder erscheinen zu lassen.

Man schreibt irgend etwas, z. B. einen Namen oder dergleichen, mit starkem Salzwasser, worunter ein wenig arabisches

Summi oder Eiweiß gemischt worden, oder statt dessen auch bloß mit guter fetter Milch, auf die gespannte äußere Handfläche und lasse das Geschriebene daselbst trocken werden. Ebendasselbe schreibt man auch mit denselben Buchstaben und in gleicher Größe mit guter schwarzer Dinte auf ein Blättchen Papier, läßt dasselbe von Jemandem aus der Gesellschaft verbrennen und sich die Asche davon geben, die man nun auf der Stelle der Hand, wo sich das heimlich geschriebene Wort befindet, unter verschiedenen geheimen Worten hin- und herreibt, so wird zum Erstaunen das verbrannte Wort in denselben Schriftzügen wieder zum Vorschein kommen.

11. Das magische Portefeuille.

Man mischt Rienruß mit etwas schwarzer Seife oder Talg und reibt damit ein Stück Papier, läßt es trocknen und wischt es so lange, bis daß der Ueberzug nicht an den Fingern kleben bleibt. Ebenso macht man eine Mischung von Rothstein, reibt ein anderes Stück Papier damit und verfährt wie vorher. Nun legt man beide Stücke in das Portefeuille und zwar so, daß man ein ebenso großes Stück weißes Papier in die Mitte steckt, welches folglich von der einen Seite von dem rothen und von der andern von dem schwarzen verdeckt ist. Nun fordert man eine Person auf, eine Phrase auf ein Papier zu schreiben und legt wie zufällig die Mappe unter; nur muß man bemerken, ob er mit Röthel oder Bleifeder schreibe, um die Mappe darnach zu drehen. Man suche aber einen harten Stift aus, damit der Schreibende etwas drücken muß. Man begreift leicht, daß sich das Geschriebene deutlich auf dem weißen Papier abgedrückt habe.

12. Magisches Tableau.

Man nehme ein concaves Glas, ungefähr so wie die sind, welche man als Uhrgläser gebraucht, und noch ein zweites plattes von demselben Umfange. In das concave schütte man eine Composition von Leinöl, Sointur, worin man weißes Wachs geschmolzen hat. Beide Gläser werden nun genau auf einander gepaßt und ringsherum mit etwas Blase durch Fischleim fest zusammengehalten. Auf die platte Seite des einen Glases wird nun ein Miniaturgemälde, eine Blume oder sonst etwas geklebt, sodasß man hinten nichts, als das weiße Papier sieht. Allenfalls kann man um das Ganze einen Rand machen lassen,

damit man das geleimte Wesen nicht sehe. Wenn man nun diese Gläser nur leichtlich erwärmt, so verdünnt sich die in dem concaven Glase befindliche Materie, sie wird durchsichtig und zeigt das Tableau. Man kann dies auch mit gewöhnlichem Glase bewerkstelligen, ohne daß es concav ist. Man legt nämlich sodann zwischen zwei flache Gläser einen hölzernen Rand an alle vier Seiten, damit eine Entfernung der beiden Gläser stattfinden kann, und operirt übriggens so, wie oben vorgeschrieben wurde.

13. Einen Stab zu zerschlagen, der auf zwei Gläsern aufliegt, ohne daß sie zerbrechen.

Man setze zwei Stühle, die gleich hoch sein müssen, in einiger Entfernung auseinander und stelle zwei Gläser in gleicher Richtung darauf, die man, damit sie fester stehen, mit Wasser anfüllen kann. Auf die beiden Ränder der Gläser lege man einen dünnen, trockenen Stab, je länger, je besser. Man schlägt mit einem dickeren Stab gerade in die Mitte, die man vorher gezeichnet hat, und die Gläser bleiben unversehrt. — Eben so kann man einen Pfeifenstiel, dessen Enden man an zwei Haare hängt, mitten durchschlagen, ohne daß die Haare beschädigt werden.

Der Grund liegt in den Gesetzen der Bewegung, nach welchen ein widerstehender Körper immer nach der Gegend des Widerstandes seine Richtung nimmt.

14. Künstliches Gedächtniß.

Nichts ist schwerer, als Zahlen zu behalten, weshalb man leicht in den Ruf kommen dürfte, ein vorzügliches Gedächtniß zu haben, wenn man nach Wochen und Monaten noch im Stande wäre, ein Reihe zufällig geordneter Zahlen herzusagen. Und doch ist nichts leichter. Man giebt sich Mühe, ein von 1 bis 25 numerirtes Alphabet im Kopfe zu haben, und damit ist die Sache abgemacht.

A . . 1	F . . 6	K . . 11	P . . 16	U . . 21
B . . 2	G . . 7	L . . 12	Q . . 17	V . . 22
C . . 3	H . . 8	M . . 13	R . . 18	X . . 23
D . . 4	I . . 9	N . . 14	S . . 19	Y . . 24
E . . 5	J . . 10	O . . 15	T . . 20	Z . . 25

Man mache einer Person den Vorschlag, man wolle ihr eine Reihe Zahlen zufällig dictiren und sie in einer Stunde, einem Tage, Monate u. wiederholen, so ist nichts nöthig, als eine Phrase oder einen Vers zu wählen und an jedem Buchstaben die correspondirende Zahl zu fügen. Man würde z. B. dictiren:

5 19 12 5 2 5 4 5 18 11 15 5 14 9 7,

so würde man diese Zahlen noch nach Jahresfrist hersagen, wenn man nur daran dächte, daß sie den Ausruf: Es lebe der König! bedeuten und nach diesem gestellt sind. Die Stadt, wo dies geschrieben wird, ist in folgenden Ziffern enthalten:

14 1 21 13 2 21 18 7.

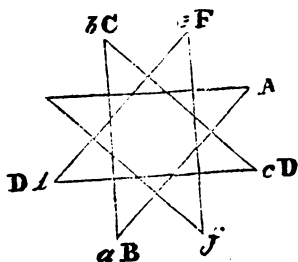
Die Leser werden dies sogleich entziffern und folglich auch einsehen, daß man nach Jahr und Tag die Ziffern wiederholen kann, wenn man nur den Namen der Stadt nicht vergißt. Um das Ding noch deutlicher zu machen, kann man mehrere Zahlen vereinen, sobald das Facit mehr als 25 ausmacht. So könnte man in dem obigen Beispiele 51 91 1 setzen, weil weder 51 noch 91 in der Tafel ist, dagegen würde man schon irren können, wollte man 25 vereinigen.

15. Einen Ring oder ein Stück Geld aus einer Schüssel voll Wasser mit trockenen Fingern herauszuholen.

Man streue zu dieser Absicht Samen *lycopodium* (Bärlappsaamen, auch Hexenmehl genannt) in nicht zu geringer Quantität auf das Wasser, breite es mit einem Hölzchen über die ganze Wasserfläche aus und ergreife nun mit Daumen und Zeigefinger das im Wasser auf dem Boden der Schüssel liegende Geldstück oder dergl., so wird man dasselbe ohne nasse Finger zu bekommen, herausnehmen können, denn das auf der Oberfläche des Wassers ausgebreitete *Lycopodium* umhüllt die in das Wasser greifenden Finger, wodurch letztere weder beim Hineingreifen noch Herausholen naß werden können.

16. Das Verdruffspiel.

Man bildet einen Stern, also:



der folglich 8 Spitzen hat, und fordert Jemand auf, mit 7 Münzen 7 Spitzen zu belegen, so daß folglich nur eine übrig bleibe. Er müsse aber den Zug stets von einer Ecke anfangen, die noch nicht belegt sei. Wenn er den Schlüssel nicht hat, wird er sich vergebliche Mühe machen. Das ganze Kunststück liegt darin, er muß immer die Spitze zunächst bedenken, von der er den früheren Zug anfing, also von *a* auf *A*, folglich von *b* auf *a*, giebt *a* *B*, nun wieder *c* auf *b*, giebt *C* *c* u. s. w.

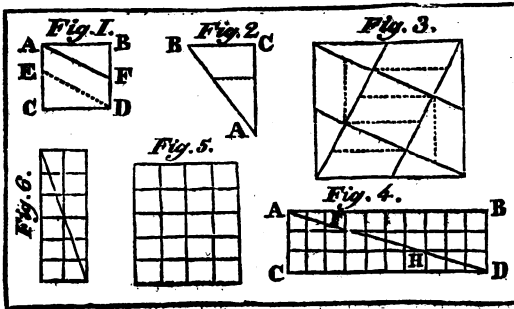
17. Die lebenden Schildkröten von Papier.

Man schneidet aus Papier, am besten aus farbigem, wenn man es nicht etwa vorzieht, es förmlich zu bemalen, Figuren wie Schildkröten, klebt unter jede derselben eine Fliege mit dem Rücken an und setzt sie auf den Tisch oder an die Wand, wo die papiernen Schildkröten dann sofort zur allgemeinen Belustigung herummarschiren werden.

18. Die sogenannten Kopfnüsse oder Casse-têtes.

Man schneide aus Karten 5 Quadrate (siehe Figur 1) *A B C D* und dann wieder jedes einzelne von *A F*, dann bekommt man 5 Dreiecke *A F* und 5 Trapeze (siehe Figur 2) *B C*. Diese verschiedenen Stücke reihe man nach der Ordnung, die in Figur 3 angegeben ist; sodann machen sämtliche 5 Quadrate nur eins aus. Wenn man nun sämtliche Stücke durcheinander

wirft und Jemand auffordert, in einer gewissen Zeit ein einziges Quadrat daraus zu bilden, so kann man nur glauben, er werde schwerlich zu Stande kommen. Die Schwierigkeit wird aber noch größer werden, wenn man jedes der 5 Trapeze der punktirten Linie nach (Fig. 1) schneiden wollte. Dann würde man statt 10 Stücke natürlich 15 haben und diese Stücke so legen müssen, wie die punktirten Linien (Fig. 3) andeuten.



Ebenso lassen sich aus einem Karton, welches in 30 gleiche Fächer getheilt ist, 32 bilden. Man nehme einen Karton (siehe Fig. 4) A B C D von 10 Zoll Länge und 3 Zoll Breite und bilde darauf 30 gleiche Quadrate ab. Jetzt ziehe man eine Diagonallinie von A in D und schneide das Karton in zwei Dreiecke ABD und ACD. Diese Dreiecke noch einmal geschnitten, das erste nach dem vierten Fach von B gerechnet, das zweite nach dem vierten Fach von C gerechnet, sodann hat man 2 Dreiecke und 2 Trapeze. Man mache einer Person den Vorschlag, aus diesen Stücken 32 Fächer zu machen, statt jener 30, die das Karton sonst enthielte. Die Operation ist ganz einfach; man hat nur die beiden Trapeze (Fig. 5) und die beiden Triangel (Fig. 6) zusammen zu legen. Es ergiebt sich, daß man sodann auf der einen Seite 20, auf der andern 12 Fächer habe, was zusammen 32 macht. — Da aber die Person, welche man auffordert, diese Disposition nicht kennt, folglich immer ein Ganzes herstellen will, so kann es ihr nie glücken zu Stande zu kommen. Es versteht sich, daß man die Schwierigkeit durch Verstückelungen noch mehr vermehren kann.

Anmerkung: Unter Trapezium versteht man eine mathematische Figur von vier Seiten, davon aber mindestens zwei nicht parallel laufen (siehe Fig. 1 AFDC).

19. Eine Zahl im Dunkeln zu erkennen.

Man läßt in einer dunkeln Ecke oder in einem dunkeln Zimmer mit Kreide eine Zahl auf den Tisch schreiben und offerirt nun eine Wette, diese Zahl ohne Licht erkennen zu wollen. Dann zündet man eine Cigarre an und beleuchtet die Zahl damit.

20. Einen Dominostein auf der Rückseite zu erkennen.

Man gießt unbemerkt ein wenig Wasser auf den Tisch. Darin kann man die Augen des Dominosteins abspiegeln. Hat man dieselben auf diese Weise gesehen, so stellt man sich, als könne man durch den Stein sehen und nennt die Zahl der Augen.

21. Künstlicher Beweis, daß die Hälfte von Zwölf Sieben ist.

Man schreibe mit Kreide auf den Tisch oder mit Blei auf Papier die römische Zahl XII. Wenn man davon nun die untere Hälfte wegwischt, so bleibt die römische Zahl VII stehen, folglich ist nicht 6, sondern 7 die Hälfte von Zwölf.

Sechste Abtheilung.

Arithmetische Belustigungen.

Auch die Arithmetik, als die wissenschaftlich geregelte Bekanntheit der Zahlen, ihrer besonderen Eigenschaften und ihrer Verbindungen, giebt vielfältig zu interessanten Belustigungen Gelegenheit, wie sich aus Nachstehendem ergibt.

1. Die Lieblingszahl.

Es wird eine Reihe Ziffern von Eins bis Neun, jedoch mit Ausnahme der Acht, niedergeschrieben und mit einer oder der andern Zahl multiplicirt, wo dann die Ziffern des Produktes allezeit nichts anderes, als eine Reihe solcher Ziffern geben, welche als Lieblingszahl bestimmt worden. Soll eine Reihe von der Zahl 1 kommen, so werden obige Zahlen mit 9 multiplicirt:

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

Sollen zum Produkt lauter Zweien kommen, so ist der Multiplicator 18, indem die Zahlen des Multiplicators zusammenaddirt, allezeit 9 geben und die rechts stehende Zahl des aus zwei Ziffern bestehenden Multiplicators die gewählte Lieblingszahl giebt, wie bei obiger Lieblingszahl Zwei die 18; denn 8×9 ist zwei und stebzig u. s. w., wie hier folgt:

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

Sollen lauter Dreien kommen, so ist der Multiplikator 27; denn $2 + 7$ ist 9 und 7×9 ist drei und sechzig.

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

Sollen lauter Vierern kommen, so ist der Multiplikator 36.

Soll das Produkt lauter Fünfen geben, so ist der Multiplikator 45.

Wird die Sechs als Lieblingszahl gefordert, so ist der Multiplikator 54.

Bei der Lieblingszahl Sieben ist 63 der Multiplikator, bei der Acht ist es 72, und bei der 9 ist 81 der Multiplikator.

2. Die von einer Person gegebene Zahl zu errathen.

Man lasse eine Person einige gewählte Zahlen, ohne sie vom Rechner sehen zu lassen, vor sich in eine Reihe schreiben, und nach vorstehender Angabe damit verfahren:

1) Die erste gewählte Zahl wird duplirt. Wenn z. B. diese Zahlen wären gewählt worden: 3, 5, 8, 2, so wird die 3 mit 2 multiplicirt und giebt $2 \times 3 = 6$.

2) Hierzu lasse man 5 addiren und die kommende Summe, 11, mit 5 multipliciren, also $6 + 5 = 11$ und 11×5 giebt 55.

3) Zu diesem Produkte werden 10 addirt, giebt 65.

4) Hierzu wird die zweite gewählte Zahl, hier 5, addirt, giebt 70, ($= 65 + 5$).

5) Diese 70 wird noch mit 10 multiplicirt, giebt 700, und zu diesem Produkte wird die gewählte Zahl addirt, beträgt 708.

6) Diese Summe wird noch mit 10 multiplicirt, so kommen 7080, und hierzu wird die vierte gewählte Zahl (hier 2) addirt, so kommen 7082.

Diese Zahl läßt man sich nennen und zieht in'sgeheim 3500 davon ab; also hier

$$\begin{array}{r}
 \text{von } 7082 \\
 \text{ab } 3500 \\
 \hline
 \text{bleibt } 3582, \text{ die vier gewählten Zahlen.}
 \end{array}$$

3. Zwei in den Händen verborgen gehaltene verschiedene Zahlen zu errathen.

Man überreicht einer Person eine aus 9 Rechenspennigen oder Spielmarken bestehende gerade und eine zweite aus drei Stücken bestehende ungerade Anzahl derselben und fordere sie auf, in jede Hand, nach Gefallen, die eine oder die andere Anzahl dieser Marken zu vertheilen, indem man sich abwärts wendet, um das Geschehnde nicht zu beobachten. Dessenungeachtet wird in nachfolgender kurzer Berechnung genannt, in welcher Hand die gerade und in welcher die ungerade Anzahl der Spielmarken befindlich sei.

Dieses geschieht auf folgende Weise.

1) Fürs Erste lasse man die Person die in der rechten Hand befindlichen Marken mit zwei multipliciren oder dupliren.

2) Dann lasse man die in der linken Hand haltende Anzahl Marken mit 3 multipliciren oder tripliren und das Produkt beider Größen

3) in zwei Hälften theilen oder halbiren.

4) Von dieser Hälfte lasse man 11 abziehen.

5) Den Rest lasse man wiederum mit 3 multipliciren und 3 dazu zählen, worauf sogleich zu bestimmen ist, wie anfangs die beiden Größen in den Händen jener Person vertheilt waren.

Hierbei ist zu bemerken, daß obige Rechnung nur bis zu Nr. 4 nöthig war, die fortgesetzte Rechnung von Nr. 5 an nur dazu dient, die Erforschung des Zusammenhanges irre zu führen, in welcher Hinsicht die Rechnung nach Belieben kann weiter fortgesetzt werden. Es kommt bloß darauf an, ob die geforderte Theilung der vorigen Summe in zwei gleiche Hälften ohne einen Bruch möglich war, oder nicht. Befinden sich die ungeraden 3 Spielmarken in der rechten Hand und die gerade Anzahl 6 in der linken, so ist das Produkt ohne Bruch in zwei gleiche Hälften zu zerlegen, was im andern Falle nicht geschehen kann und die nöthige Auskunft giebt.

Wenn z. B. drei Marken in der rechten, die 6 Stück aber in der linken Hand befindlich sind, und die in der rechten Hand befindlichen drei Marken duplirt 6, die in der linken Hand befindlichen sechs Marken triplirt 18 geben, und beide Zahlen addirt werden, so geben sie 24 (denn $6 + 18 = 24$), welche ohne Bruch zu halbiren sind.

Wenn hingegen die 6 Marken in der rechten und die 3 Marken in der linken Hand befindlich sind und 6 Marken duplirt, die in der linken Hand befindlichen 3 Marken triplirt und beide

addirt werden, so geben $12 + 9 = 21$, welche sich nicht ohne Bruch halbiren lassen.

Auf diese Art ist auch mit andern größern oder kleinern, geraden oder ungeraden Zahlen zu verfahren, indem sich diese arithmetische Belustigung keineswegs auf 3 und 6 beschränkt.

4. Der Reisende.

Zwei Araber lagerten eben sich unter einen Baum, ihr Frühstück zu verzehren, und es zog der erste 3, der andere 5 Datteln aus seiner Tasche; sie warfen selbige zusammen, um sie gemeinschaftlich zu verzehren. In diesem Augenblicke kam ein Reisender, und bat um Erlaubniß, mit zu frühstücken, was auch die Araber gern gewährten. Als nun das Frühstück verzehrt war, warf der Reisende Acht Dukaten hin, dankte für gute Aufnahme und ritt davon. Der erste Araber dachte: Acht Dukaten, Acht Datteln! und wollte nun drei Dukaten nehmen, was der andere nicht zuließ. — Jeder, dem dies aufgegeben wird, ergiebt sich in gleiche Täuschung, allein arithmetisch genommen erhält der Erste 1, und der Andere 7 Dukaten, was auch der Rabi entschied vor dem die Araber den Streit ausglich. Das Exempel ist richtig: Drei verzehrten 8 Datteln, also jeder $2\frac{2}{3}$ oder 8 Drittel; der erste Araber hat drei Stück oder Neun Drittel geliefert, davon indeß 8 Drittel selbst verzehrt, er hatte dem Fremden mithin nur 1 Drittel überlassen. Der Andere dagegen hatte 5 Stück oder 15 Drittel geliefert, und nach Abzug seiner 8 selbst verzehrten Drittel, sieben dem Fremden überlassen. —

So leicht dies dem begreiflich, der die Auflösung bedacht, eben so leicht läßt sich der geschickteste Rechner täuschen, wovon der Herausgeber sich oft überzeugte.

5. Eine Anzahl Marken oder Rechnenpfennige zu errathen.

Man lasse Jemanden heimlich nach eigenem Belieben eine Anzahl Rechnenpfennig in zwei unter einander stehende Reihen auf den Tisch legen, jedoch in die untere Reihe eine Marke oder Rechnenpfennig) weniger, als in die obere.

Hierauf sagt man, wie viel Marken von der oberen Reihe hinweggenommen werden sollen; ist dieses geschehen, so läßt

man von der untern Reihe so viel Stück hinwegnehmen, als in der oberen Reihe noch stehen; zuletzt aber läßt man alle noch übrigen in der oberen Reihe liegenden Marken hinwegnehmen, so wird nun im Ganzen eine Marke weniger übrig bleiben, als man zuerst aus der oberen Reihe hinwegnehmen ließ. *z. B.*:

Jemand habe in die obere Reihe 13, und die untere 12 Rechenpfennige gelegt. Läßt man *z. B.* aus der oberen Reihe 7 Stück hinwegnehmen, so bleiben in dieser Reihe noch 13, weniger 7, also 6 Stück liegen; aus der unteren Reihe läßt man nun so viel Stück hinwegnehmen, als deren sich noch in der oberen Reihe befinden, so werden, nachdem man endlich auch aus der oberen Reihe alle Marken hat hinwegnehmen lassen, natürlich in der unteren Reihe deren nur noch $7 = 1$ und 6 Stück sich befinden, die man hierauf angiebt.

6. Zu berechnen in welcher Hand man Gold und in welcher man Silber habe.

Laß eine Person aus der Gesellschaft in die eine Hand ein Stück Gold, in die andere ein Stück Silbergeld nehmen, doch muß beides nicht denselben Werth haben, und das eine gleich, das andere ungleich sein, *z. B.* das Gold 54, das Silber 27. Nun lasse durch eine ungleiche Zahl, *z. B.* durch die 3 das, was sie in der rechten Hand hält, und durch eine gleiche Zahl, *z. B.* 4, das, was sie in der linken Hand hält, multipliciren. Laß nun die Produkte dieser beiden Multiplikate addiren, und frage, ob das Totale gleich oder ungleich sei. Ist es ungleich, dann ist das Silbergeld in der rechten, das Gold in der linken Hand, und so umgekehrt.

7. Aus 6 Reihen Nullen oder Marken, wovon jede Reihe 6 Stück enthält, 6 Marken so hinweg zu nehmen, daß auf jeder Seite des Bieredes nur noch 4 Marken oder 6 Marken liegen können.

Auflösung. Man nehme die in der nachstehenden Darstellung mit einem Querstriche bezeichneten Marken aus dem Marken = Bierede hinweg, so ist das Verlangte geschehen, nämlich:

0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0

Wer diesen Kunstgriff nicht weiß, wird viel Mühe haben, das Verlangte möglich zu machen.

8. Die Altersberechnung.

Jemand wird nach seinem Alter gefragt, und antwortet: „Die Hälfte und ein halbes Jahr meines Lebens habe ich in B, acht Jahr in C, und zehn Jahr in D zugebracht.“ Wie alt war derselbe?

Auflösung. Hatte er die Hälfte seines Lebens und ein halb Jahr in B zugebracht, so waren die übrigen acht in C und 10 in D verlebten Jahre die andere Hälfte seines Alters, wozu jedoch noch das in B verlebte halbe Jahr gehört. Die Hälfte seines Alters beträgt also $8 + 10\frac{1}{2} = 18\frac{1}{2}$ Jahr, folglich sein ganzes Alter: $18\frac{1}{2} \times 2 = 37$ Jahre.

9. Die Eierhändlerin.

Eine Bäuerin bringt 15 Stück Eier zu Markte und zwar Gänse-, Hühner- und Enteneier. Sie verkauft jedes Gänselei für 3 Pf., jedes Hühnerlei für $1\frac{1}{2}$ Pf. und jedes Entenei für $\frac{1}{2}$ Pf. Als sie ihr gelöstes Geld zusammenzählt, findet es sich, daß sie eben so viel Pfennige gelöst, als sie Eier zu Markte gebracht und verkauft hatte, nämlich 15. Wie viel Gänse-, Hühner- und Enteneier hatte sie demnach gehabt.

Auflösung. Man nehme zuerst an, als hätten die sämtlichen Eier nur aus zweierlei Sorten bestanden: nämlich aus der theuersten und der wohlfeilsten Sorte, und es seien nicht mehr als ein Gänselei zu drei Pfennig und die übrigen 14 Stück zu $\frac{1}{2}$ Pf. verkauft worden, was zusammen $3 + 2^4 + 19$ Pfennige beträgt; mithin $15 - 5$ oder 5 Pf. weniger, als wirklich gelöst worden waren. Dabei müssen wenigstens so viele Hühnerlei zu $1\frac{1}{2}$ Pf. mit gekauft worden sein, daß diese 3

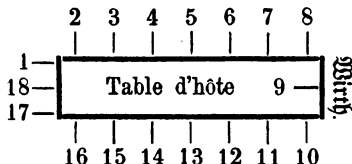
Pf. dadurch aufgehen. So oft aber 1 Ei für $1\frac{1}{2}$ Pf. statt eines zu $\frac{1}{2}$ Pf. verkauft wird, eben so oft kosten die Eier 1 Pf. mehr und da 1 in 5 fünfmal enthalten ist, so folgt, daß unter den verkauften 15 Eiern wenigstens 5 Stück zu $1\frac{1}{2}$ Pf. gewesen sein müssen; diese 5 Stück ziehe man von 14 Stück ab, so bleiben noch 9 Eier zu $\frac{1}{2}$ Pf. übrig. So ist nun eine Auflösung der Aufgabe gefunden: es sind nämlich hiernach verkauft worden

1	Gänseei,	zu 3	Pf.,	thut 3	Pf.
5	Hühnereier,	zu $1\frac{1}{2}$	Pf.,	thut $7\frac{1}{2}$	Pf.
6	Enteneier,	zu $\frac{1}{2}$	Pf.,	thut $4\frac{1}{2}$	Pf.

folgl. d. 15 Stück diverse Eier zusammen 15 Pf.

10. Der geprellte Wirth.

Siebzehn Studenten lustigen Humors hielten ein respectables Mahl, wobei sie den dicken frohlaunigen Wirth mit-speisen ließen. Sie hatten sich aber, wie nachstehende Figur zeigt, an die lange Tafel gesetzt. Die Striche bezeichnen die Studenten,



welche sammt dem am andern Ende sitzenden Wirth 18 Personen ausmachen.

Nachdem das Mahl ziemlich vorüber war, setzt der Student bei Nr. 1 seine wohlgespickte Börse, aus welcher einige Goldstücke rollen, mit folgendem Vorschlage auf den Tisch: „Heute wird nur Einer von uns die Beche bezahlen, und zwar derjenige — Sie Herr Wirth versteht sich mit inbegriffen — welcher nicht zufällig frei wird. Dieses Freiwerden von der Beche soll allemal durch richtiges Abzählen Dem zu Theil werden, auf welchen die Zahl 7 fällt, der sodann als frei ausscheidet. Für meine Freunde büрге ich mit meiner auf dem Tische liegenbleibenden Börse; aber etwas Gutes wollen wir vorher noch trinken.“

Der dicke Wirth sah das ihm zurollende Geld als ein günstiges Zeichen an, ging mittels eines Handschlages auf diesen Antrag ein, schaffte noch 18 Flaschen von seinem besten Weine zur Stelle, und lachte sich der namhaften Beche wegen ins Häufchen,

denn eine 7 — denkt er — wird von so vielen ihn doch wohl treffen. Hierauf begann der Student bei Nr. 1: „Für meine Bürgschaft und den von mir gemachten vortheilhaften Vorschlag verlange ich nur, daß ich das Zählen von meiner Person aus beginne, und damit bei dieser Loosung keinerlei Irrthum eintrete, wird jeder das Zimmer verlassen, auf den eine 7 als Freilooß fällt.“ — Der Student Nr. 1 fängt nun an bei sich bis 7 zu zählen, worauf der Student Nr. 7 als zechesfrei das Zimmer verläßt; hierauf beginnt der Student bei Nr. 8 und zählt bei demselben 1, beim Wirth 2, beim Studenten Nr. 10 3 und so bis 7 fort. Auf diese Weise fiel auf jeden der Studenten ein Freilooß und der Herr Wirth blieb fluchend allein.

11. Die sonderbare Familie.

In einer Gesellschaft befand sich eine Familie, welche aus 1 Großvater, 2 Vätern, 2 Müttern, 4 Kindern, 3 Enkeln, 1 Bruder, 2 Schwestern, 2 Söhnen, 2 Töchtern, 2 verheiratheten Männern, 2 verheiratheten Frauen, 1 Schwiegervater, 1 Schwiegermutter und 1 Schwiegertochter bestand, und doch nur zusammen 7 Personen ausmachte. Wie ist dies möglich?

Antwort: Die ganze Gesellschaft bestand aus einem Greise und seiner Frau, dessen Söhnen mit des einen Frau und ihren drei Kindern, von denen das eine ein Knabe, die beiden andern aber Mädchen waren.

12. Das mit Diamanten besetzte Kreuz.

Der Prior eines reichen Klosters übergab einem Juwelier ein mit kostbaren Steinen besetztes goldenes Kreuz aus nachstehender Form (A), mit dem Auftrage, das Kreuz auszuputzen und die lockeren Steine wieder zu befestigen, doch müßten letztere so gefaßt sein, daß, wenn man sie von a nach a, c und b hin zählte, es immer 10 Steine seien, was der Juwelier Alles auch bestens auszuführen versprach. Allein der große Werth jedes der Steine, womit das Kreuz besetzt war, brachte ihn bei seiner Dürftigkeit auf den Gedanken, ob er sich nicht auf eine dem Prior unbemerkbare Weise zweier Edelsteine bemächtigen könnte, und wie dies möglich zu machen sei? —

<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;">A</td><td style="width: 50%;">c</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td>a</td><td>0000000000b</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>d</td></tr> </table>	A	c		0		0		0		0	a	0000000000b		0		0		0		0		0		0		0		d	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%;">B</td><td style="width: 50%;">c</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td>a</td><td>(0)0000000(0)b</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>0</td></tr> <tr><td></td><td>d</td></tr> </table>	B	c		0		0		0		0	a	(0)0000000(0)b		0		0		0		0		0		0		0		0		d
A	c																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
a	0000000000b																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	d																																																										
B	c																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
a	(0)0000000(0)b																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	0																																																										
	d																																																										

Antwort: Er setzte den Stein bei c unter den Stein d, und behielt dagegen die Steine bei a und b; so blieben von d nach a, c und b stets 10 Steine, wie die Figur B zeigt.

Zu sag: Hätte das Kreuz nachstehende Form gehabt:

9
9†9, wo neun Steine rechts, links und oberhalb des kleinen
1

Crucifixes † sich befanden, so hätten nach und nach 16 Steine entwendet werden können, wenn immer von jeder Seite ein Stein hinweggenommen und dafür der oberste zu unterst gesetzt würde, wie es vorhin geschehen. Auf diese Weise würde das in Rede stehende Kreuz von $9 \cdot 3 + 1 = 28$ Steinen, nach und nach folgende Gestalt annehmen:

9	8	7	6	5	4	3
9†9;	8†8;	7†7;	6†6;	5†5;	4†4;	3†3;
1	2	3	4	5	6	7
	2		1			
	2†2		1†1.			
	8		9			

Das letzte abzuliefernde Kreuz enthält nur $1 + 1 + 1 + 9 = 12$ Steine, also $28 - 12 = 16$ Steine weniger als das erste.

13. Scherzhafte Zahlenräthsel.

Wie ist es möglich, 10 gesottene Eier unter zehn Personen so zu vertheilen, daß jede dieser 10 Personen 1 Ei bekommt und doch ein Ei in der Schüssel noch liegen bleibt?

Antwort: Man giebt jeder der 9 Personen ein Ei aus der Schüssel, der 10ten Person das 10te Ei in oder sammt der Schüssel, so ist die Aufgabe gelöst.

Mein Leser sage mir geschwind,
Wie man das Ganze schreibt,
Daß, wenn man ein Siebentel davon nimmt,
Ein Achtel übrig bleibt?

Antwort. Das Wort „Wachtel;“ denn dies besteht aus nur 7 Buchstaben, und wenn man von diesem Worte das „W“ — als 7ten Theile seiner Buchstaben — hinwegläßt, bleibt das Wort „Achtel übrig.“

Verschiedenes.

1. Camera obscura.

Ein finsternes Gemach hat ein rundes Loch in der Fensterlade, um das Licht durchzulassen, und hat die Aussicht auf einen öffentlichen Platz, Promenade, landschaftliche Gegend u. s. w. Im Loche des Fensterladens steckt ein convexes Glas, dessen Brennpunkt 3 bis 4 Fuß lang ist. Gerade vor das Glas stellt man eine mit weißem Papier beklebte Wappe, die etwa $2\frac{1}{2}$ Fuß lang und 18 Zoll hoch ist, und der Länge nach zu einem Cylinder umgebogen ist, der den Doppelfocus dieses Glases zum Durchmesser hat, auf einem ebenso gebogenen Rahmen befestigt ist, und auf einem Stativ steht, um die schönste Distanz für die Bilder auszumachen. Auf dieser Wappe zeichnen sich alle Objecte, die vor dem Loche sind, mit den schönsten Farben getreu ab, jedoch umgekehrt. Hängt man aber über das Loch inwendig im Zimmer einen Spiegel, so legt sich das Bild horizontal auf die weiße Wappe zum Nachzeichnen nieder.

Die tragbare Camera obscura besteht aus einem viereckigen, zwei Fuß im Geviert großen Kasten, dessen eine Seite offen ist. Oben hat er ein viereckiges Loch, worin ein viereckiger, 9 Zoll großer Aufsatz oder kleinerer Kasten ohne Boden ist. Vorn steckt in ihm eine Blechröhre und in dieser eine schiebbare Röhre mit einem Convexionsglase, dessen Brennpunkt 2 Fuß, d. h. so hoch als der Kasten ist. Diesem Glase gegenüber stellt man einen Planspiegel in schiefer Richtung. Inwendig sind beide Kästen schwarz angestrichen. Will man nun die Objecte verkleinert mit der ganzen Pracht ihrer Farben sehen, oder auch zugleich nachzeichnen, so legt man einen großen Bogen Papier auf den Boden des großen Kastens, setzt sich vor ihn hin an die offene Kasten-

seite, die einen dichten und doppelten Vorhang haben muß, den man über den Kopf nimmt, und kann alle von der Sonne beschienenen Objekte, die in den Gesichtskreis fallen, verjüngt mit größter Bequemlichkeit nachzeichnen.

3. Das chinesische Schattenspiel.

In einem Verschlage wird ein Loch etwa vier Schuh lang und zwei Schuh hoch angebracht, dessen untere Seite fünf Schuh hoch über dem Fußboden sein muß, und man bedeckt solches mit einem durchsichtigen weißen Flor. Zu diesem Loche gehören verschiedene Rahmen von verschiedener Größe, auch mit Flor oder extra feiner Leinwand bespannt. Hierauf zeichnet man das Feld zu den Vorstellungen, worauf die kleinen Figuren agiren sollen. Die Schattirung wird durch unterklebte zarte Papierstreifen hervorgebracht. Zu den halben Schatten gehören 2 oder 4, zu den ganzen mindestens 5 oder 6 solcher Streifen. Man kann auch wohl mit ein wenig Ruß nachhelfen. Dicht hinter diesem Rahmen läßt man kleine Figuren von Menschen oder Thieren sich bewegen, die von Karten ausgeschnitten sind, an welchen man verschiedene Theile beweglich macht, je nachdem sie eine Wirkung mit ihrem Schatten hervorbringen sollen. Um sie nach Belieben in Bewegung setzen zu können, befestigt man diese beweglichen Theile an dünnem Draht, welchen man gegen die Füße der Figur hinabgehen läßt, an dessen Ende man eine Art von Ring macht. Nun operirt man mit der rechten Hand, während man mit der linken vermittelst eines andern Drahtes die Figur in der gehörigen Richtung hält. Auf diese Art kann man sie vor und hinter sich, auch die Hände bewegen lassen, ohne daß man zu bemerken vermag, wodurch sie in Bewegung gesetzt worden. Und da man diese Figürchen nur in den hellen Partieen sehen kann, so hat man den Vortheil, daß man sie zu rechter Zeit erscheinen, sich verbergen, zurückkehren und andere an ihre Stelle kommen lassen kann. Alle diese Figuren müssen in Profil oder von der Seite gezeichnet und ausgeschnitten werden.

Wenn man nun überdem ein Gespräch im Geiste der vorzustellenden Handlung zu unterhalten weiß, vielleicht auch seine Stimme geschickt zu verändern versteht, so kann man durch Aufführung kleiner Dramen in Sprichwörtern einer Gesellschaft eine recht angenehme Belustigung verschaffen und daneben recht witzig sein.

4. Das Zauberportrait.

Man bediene sich eines runden Conversspiegels, der sehr verkleinert, etwa von 3 Zoll im Durchschnitte. Ehe man ihn folii-

ren läßt, leimt man einen gemalten Kopf auf, aus welchem das Gesicht geschnitten ist. Und nun folliere man diese beklebte Seite und fasse ihn in einen Rahmen ein.

Wenn sich nun Jemand in diesem Spiegel betrachtet, so wird er sich bezaubert halten, wenn er sich in einem ungewöhlichen altmodischen Kopfpuz sieht.

5. Die Vorstellung eines Regenbogens im Zimmer.

Man schneide in einem großen Pappbogen, der mit schwarzem Papier überkleidet ist, einen Bogen aus, ein wenig kleiner als die Hälfte seines Zirkels, und etwa drei viertel Zoll breit. Man setze ihn vor ein Fenster, so daß zwischen der Pappe und dem äußern Lichte kein Objekt stehe. Und nun sehe man ihn durch das Prisma an, so wird man durch diese Oeffnung einen sehr angenehmen Regenbogen erblicken.

6. Der magische Guckkasten.

Man nimmt ein Kästchen, 18 Zoll lang, 1 Fuß breit und 8 Zoll hoch, und stellt auf beiden Seiten inwendig der Länge nach einen eben so langen und breiten Planspiegel als das Kästchen ist. An der einen Seite muß aber eine runde Oeffnung zum Durchschauen bleiben, folglich so viel vom Spiegel fortgenommen werden. Der Deckel dieses Kästchens muß aus einem Rahmen bestehen, worin sich zur Erhellung ein Glas befindet, welches aber nach der inneren Seite zu mit Flor bedeckt ist. Nun stelle man in zwei kleine auf den Boden angebrachte Falzen, etwa 3 Zoll von jeder Spielwand entfernt, einzelne gemalte Gruppen, z. B. Bäume, Colonaden &c. Es versteht sich, daß sie auf beiden Seiten gemalt, und so gestellt sein müssen, daß sie einen Spiegel vor sich haben, der dann wieder auf dem entgegengesetzten reflectiren kann. Blickt man nun in dies so eingerichtete Kästchen, so kann man sein Erstaunen nicht zurückhalten. Die Bilder zeigen sich hundertfältig und geben die wunderbarste Gemäldesammlung. Stellt man statt der Bilder einzelne Figuren von Email oder sonst einem Stoffe in die Falzen, z. B. Soldaten, Thiere, &c., so gewährt die unbegreifliche Menge dieser Gegenstände, die man vor sich hat, ein angenehmes Spiel.

7

ms

u. s. w. and n. w. 1/4 and 2/4 of lot

87 MAR 13 1916

Presented by
Mrs. Henry Draper
to the
New York Public Library

