

nachmittags Streit mit seinem Assistenten hatte, worauf dieser zur Abendvorstellung die Gummistange mit einer echten vertauschte . . .

Wie man unsichtbar arbeitet.

Der bereits erwähnte Will Goldston hatte einen riesigen Erfolg mit seinem Gespensterzimmer, einem schwarz ausgeschlagenen Raum mit weißen Möbeln. Die Bühne wurde verdunkelt, und auf Goldstons Wink führten diese Möbel Tänze auf, flogen durch die Luft, blieben gegen alle physikalischen Gesetze mitten in der Luft stehen. Goldston ging um sie herum, kroch darunter und darüber hinweg. Außerdem sah man der Art der Bewegungen an, daß sie nicht durch mechanische Mittel herbeigeführt werden konnte. Ausgerechnet ein Schotte, ein leidenschaftlicher Amateurschwarzkünstler bot Goldston 5000 Mark für das Geheimnis. Ein von Kopf bis Fuß in Schwarz gekleideter Assistent bewirkte die Wunder.

Wie man Kartenkunststückchen macht.

Max Malini bereist die ganze Welt mit ein paar Enden Bindfaden, einigen Münzen und einem Kartenspiel. Die Karten könnte er sparen, denn meistens besteht das Publikum darauf, „ungezinkte“ Karten mitzubringen. Malini ist das gleichgültig. Er vertraut ausschließlich der Geschicklichkeit seiner Hände und der Ablenkbarkeit des Publikums.

Kartentrick-Beispiele.

Man legt zwei Haufen Karten offen auf den Tisch und kündigt an, daß man genau weiß, welchen von beiden ein beliebiger Herr aus dem Publikum wählen wird. Zum Beweis schreibt man das Ergebnis auf einen Zettel und läßt diesen kursieren. Nun kann gewählt werden. Es stimmt immer. Auf dem Zettel steht: „Sie werden den Sechserhaufen wählen.“ Es sind nämlich einmal sechs beliebige Karten hingelegt und einmal die vier Sechsen — oder: man läßt ein Kartenspiel mischen und in zwei beliebig große Teile teilen. Den einen Teil steckt man geheimnisvoll in die Tasche und läßt aus dem anderen eine Karte ziehen, die sich der Betreffende merken soll. Man nimmt die Karte, ohne sie anzusehen, und steckt sie an beliebiger Stelle in die Karten, die der Helfer noch in der Hand hält. Nun gibt man ihm die andere Hälfte und läßt ihn mischen. Um die Sache schwerer zu machen, wird man jetzt die richtige Karte finden ohne sie anzusehen. Man läßt sich also das Spiel geben und mischt, für jeden erkennbar, noch einmal hinter dem eigenen Rücken. Dann legt man schweigend eine Karte nach der anderen auf den Tisch, bis man eine hochhält. Ist sie das? — Sie ist es immer, denn man hat die Karte, in den wenigen Sekunden, die man sie in der Hand hielt, ganz sacht mit dem Daumennagel gezeichnet. Die kleine Vertiefung ist zwar unsichtbar, aber man fühlt sie deutlich, wenn man die Karten austellt. — Oder: Man teilt ein Spiel Karten in zwei Haufen, nimmt den oberen in die Hand, die man auf den Rücken legt, und bittet jemand, von dem anderen Haufen bis zu zehn Karten auf die