



Wenn sich der Zauberkünstler in die Karten blicken läßt:  
Ziehen Sie bitte eine Karte! Das Spiel ist geteilt in Schwarz und Rot. Ziehen Sie eine rote Karte, so veranlaßt Sie der Kartenkünstler, ohne daß Sie es merken, die rote Karte in den schwarzen Teil hineinzuschieben (oder umgekehrt). Welche Karte Sie auch ziehen — er ist dann durch einen unauffälligen Blick imstande, die eine Karte unter der Masse der andersfarbigen zu erkennen und sie herauszubugsieren.

und macht mit ihnen die vorgeschriebene Probe. Hierdurch ändert sich die Reihenfolge der Blättchen, worauf man jedes Blättchen mit dem Namen der Karte versieht, die an der betreffenden Stelle liegen soll, z. B. in unserem speziellen Fall auf das erste Blättchen Herzkönig, auf das zweite Herzdame usw. Nach

einem der Zuschauer. Dann fordere man ihn auf, er solle, während man die Karten einzeln, und zwar möglichst schnell, abhebt und auf den Tisch legt, zwischen der dritten und der zehnten Karte irgendeine wählen. Zählt man schnell, ohne dem andern Gelegenheit zum Nachdenken zu geben, so ist es beim ersten

dieser Prozedur ordnet man die beschriebenen Blättchen wieder nach Ziffern und legt an die Stelle der Blättchen die darauf verzeichnete Karte, womit, wie sich bei einem Versuch erweisen wird, die Aufgabe gelöst ist.

Diese und ähnliche Kunststücke sind Sachen des Verstandes und haben Wert als neue Formen des Denksports. Andere Kunststücke wieder beruhen auf psychologischen Voraussetzungen und sind daher in ihrem Erfolg schwankend. Aber wenn sie vielleicht auch manchmal versagen, ist beim Gelingen das Erstaunen um so größer. Kunststücke dieser Art sind nicht so zahlreich wie die mathematischen Charakters; sie sind aber um so wertvoller, weil sie vom Geheimnis des seelischen Lebens ein wenig den Schleier lüften.

Man nehme ein Deck Karten, sehe sich die siebente an, schreibe ihren Namen auf einen Zettel, falte diesen zusammen und gebe ihn