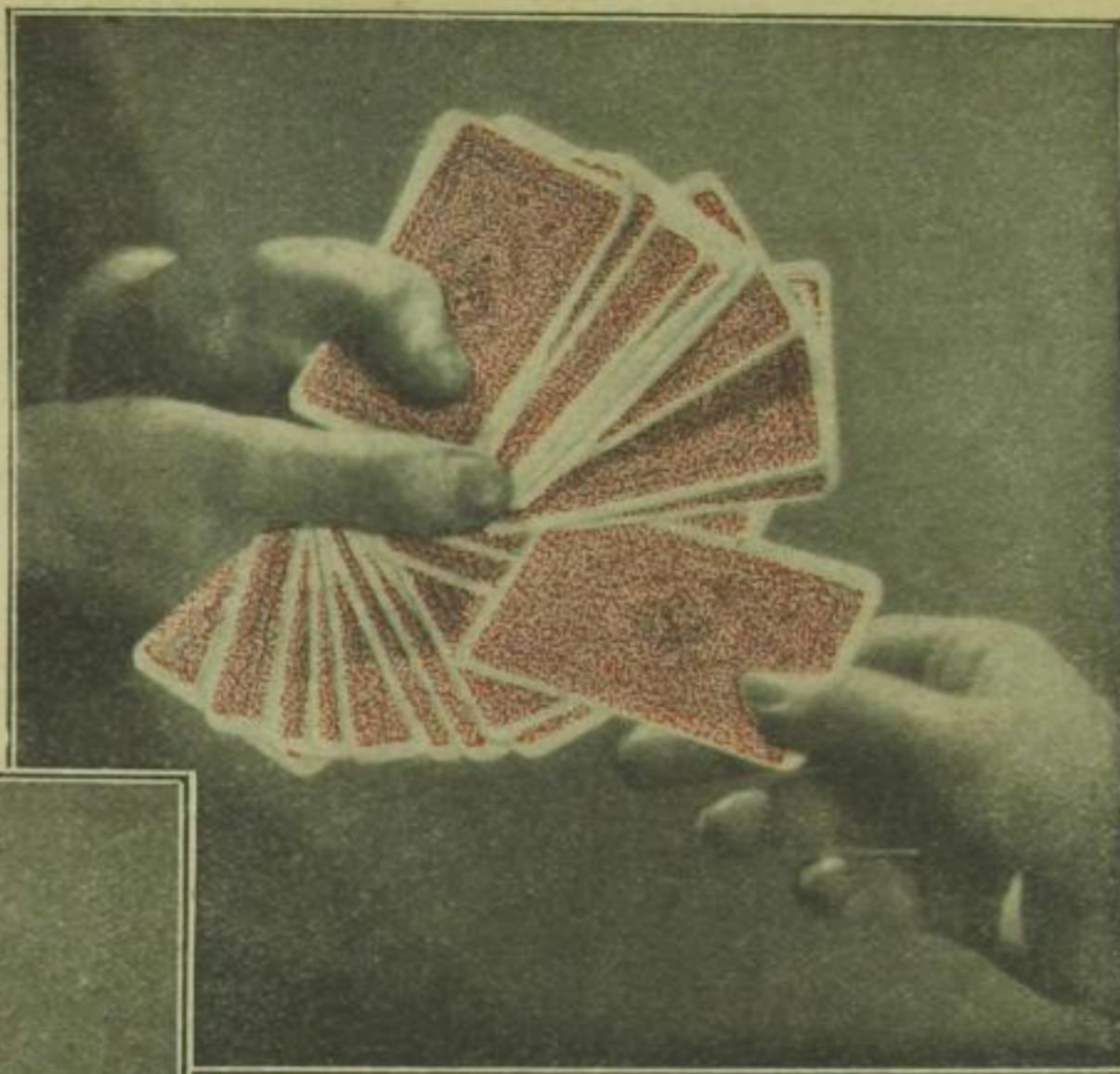


Versuch fast sicher, daß er bei der siebenten Karte Halt! ruft. Das ist die Mitte zwischen drei und zehn, und hier fühlt sich der Zuschauer am sichersten, denn er fürchtet instinktiv Anfang und Ende der Reihe. Hierauf dreht man die angehaltene Karte um und bittet den Zuschauer, das ihm übergebene Zettelchen zu entfalten, worauf er sehen wird, daß man seinen Entschluß vorausgeahnt



#### Ein anderes Kartenkunststück:

1. Hier ist die von uns gezogene Karte, die der Zauberkünstler natürlich nicht zu sehen bekommt.

hat. Aber so oft dieses Kunststück auch gelingen mag, man darf es nie bei der gleichen Person wiederholen, denn das zweitemal wird der Zuschauer gewiß bei einer andern Karte Halt! rufen.

Zu der Klasse der auf psychologischen Voraussetzungen aufgebauten Kunststücke gehören auch die an die Flüchtigkeit

2. Unsere Karte Piquebube wird von uns in eine beliebige Lücke des vorher vom Zuschauer gemischten Spiels geschoben.

keit unseres Sehprozesses anknüpfenden. Man sieht ja nur immer halb; meistens errät und kombiniert man mehr, als man sieht. Hier ein Beweis: Man zähle vor den Augen der Zuschauer ein Deck Karten durch, zeige ihnen, daß jede Karte darin nur einmal vorkommt, nehme Herz-Acht und Karo-Sieben und lege sie vor aller Augen nach oben. Dann halte man das Deck hinter den Rücken, raschele ein wenig mit den Karten, ohne jedoch ihre Reihenfolge zu ändern, bringe das Deck wieder nach vorn und frage einen der Zuschauer, wo die beiden vorgezeigten Karten liegen sollen. Je nachdem er oben oder unten gesagt hat, produziere man die gewünschten Karten. Dies kann man beliebig oft wiederholen, und die Wirkung wird stets so verblüffend sein wie die Lösung, die der Zuschauer spät oder nie merkt. Er hat nämlich nicht gesehen, daß man beim Durchzählen des Decks Herz-Sieben und Karo-Acht nach unten gebracht hat, und er sieht auch nicht, daß man ihm abwechselnd, und je nachdem er oben! oder unten! ruft,