5502. Das Conradische Riesenkartenspiel.

Utensilien: a) Ein Riesenkartenspiel, ferner:
b) Drei doppelseitige Asse, und zwar Pique-Aß—Herz-Zehn, Treff-Aß—Herz-Neun und Karo-Aß—Karo-Sieben.
c) Sechs diagonalgeteilte Karten: Herz-König—Treff-Dame, Karo-König—Pique-Dame, Karo-König—Pique-Bube, Treff-König—Herz-Bube, Treff-Dame—Herz-Bube, Karo-Dame—Treff-Bube.
d) Die Erklärungen: 1716, 1718, 1719, 1725, 1774, 1787, 1791, 1793, 1799, 1812,
e) Eine Anleitung für den Gebrauch der Riesenkarten;
f) Eine Zeitungstasche zum Verschwinden von Karten.

Zur Technik des Riesenkartenspiels.

Die Größe des Riesenkartenspieles macht es notwendig, die bei den verschiedenen Kartenkunststücken nötigen Griffe in andere Formen zu kleiden. Vorerst finden Sie für die Nummern 1716, 1718, 1719, 1725, 1774, 1787, 1791, 1793, 1799, 1812 die nötigen Anweisungen.

A. Die verschwundene Karte in der Tasche eines Zuschauers

Soll eine Karte später in der Tasche eines Zuschauers erscheinen, so legt sie der Künstler auf den Rücken des Spieles. Er sagt:

„Sie sehen, meine Herrschaften, meine Karten sind etwas sehr groß im Format ausgefallen, daher möchte ich vorerst versuchen, welcher Herr in der Lage ist, das Spiel bei sich tragen zu können; da ich später die Tasche eines Herrn zu einem Kunststück brauche."

Jetzt versucht der Künstler zwei bis drei Herren das Spiel in die Tasche zu stecken. Bei dem zweiten Herrn läßt er die oberste Karte in der Tasche zurück. Da die anderen beiden Herren später nichts in ihrer Tasche finden werden, so ist dieser Trick unverdächtig.

B. Das Forcieren einer Karte.

Der Künstler legt die Karte, welche er forciert ziehen lassen will, auf den Rücken des Spieles. Dieses teilt er in zwei ungefähr gleiche Hälften, welche er in die rechte und in die linke Hand nimmt. Beide Hälften hält er in einiger Entfernung voneinander, wobei er sie fächerartig auseinanderschiebt. — Ist dies geschehen, so legt er die in der rechten Hand befindlichen Karten fächerartig unter die in der linken Hand gehaltenen. Hierdurch findet eine Umgruppierung der Kartenpakete statt, das heißt, das ursprünglich untere Paket ist jetzt das obere. Die dem Künstler bekannte Karte liegt somit in der Mitte des Spieles, der Künstler schiebt die Karte nach vorn, so daß sie die Zuschauer ziehen müssen.

Ist es notwendig, daß die Karten wieder in ihrer früheren Reihenfolge liegen müssen, so läßt der Künstler die Karte an dieselbe Stelle zurückstecken, legt die in der linken Hand befindlichen Karten auf die der rechten und die alte Reihenfolge ist wieder hergestellt.

C. Das Filieren der Karte.

Der Künstler läßt eine Karte ziehen und besehen; hierauf nimmt er das Spiel in die linke Hand, wobei er die obere Karte ungefähr 2 cm über die rechte Längsseite des Spieles schiebt. Das Spiel hält der Künstler horizontal vor seinem Körper, ungefähr 15 cm von der Tischplatte entfernt. Die gezogene Karte nimmt der Künstler in die rechte Hand, wobei er sie in der Mitte ihrer rechten Längsseite mit dem Daumen und Zeigefinger ergreift. Der Künstler tut so, als wolle er die in der rechten Hand gehaltene Karte auf den Tisch werfen, in Wirklichkeit legt er die Karte blitzschnell auf den Rücken des Spieles, gleichzeitig läßt er durch eine kurze Bewegung nach links die auf dem Spiele liegende vorgeschobene Karte, welche er in diesem Moment frei gibt, auf den Tisch fallen. Der Künstler ergreift das Spiel im selben Augenblick mit der rechten Hand, während die linke dasselbe losläßt, und zwar geschieht dies im Augenblick des Vertauschens der Karten.

D. Das Verschwinden der Karten.

Mit Hilfe des Zeitungsbogens wird das Verschwinden der Karten wie folgt ausgeführt: Der Künstler legt den Bogen ausgebreitet auf den Tisch, dann ergreift er ihn mit der linken Hand und klappt ihn zusammen. Hierbei öffnet er unbemerkbar die Doppelwand des Zeitungsbogens. Der Künstler erfaßt die Karten, welche verschwinden sollen, mit der rechten Hand und schiebt sie in den Bogen, in Wirklichkeit jedoch in die Doppelwand desselben, hinein; beim Wiederöffnen des Bogens sind die Karten verschwunden. Dieser Trick bildet einen Ersatz für das Eskamomotieren der Karten.

E. Das Vertauschen der Karten.

Dasselbe geschieht ebenfalls mit Hilfe des Zeitungsbogens. Will der Künstler einige Karten gegen andere vertauschen, so gibt er vorher dieselbe Anzahl Karten, wie er sie zum Kunststück braucht, in die Doppelwand des ausgebreiteten Bogen hinein. Die Karten, welche vertauscht werden sollen, legt er später auf die doppelte Seite des Bogen, worauf er die andere Hälfte desselben über die Karten schlägt. Der Künstler schüttet die Karten wieder aus dem Bogen heraus, wobei er sie dadurch vertauscht, daß er die in der Doppelwand befindlichen Karten herausgleiten läßt, während er die vor den Augen der Zuschauer in den Bogen gelegten Karten zurückbehält. Unbedingt notwendig ist es, daß der Künstler sämtliche Karten vor- und nachher so legt, daß sie mit ihren Rückseiten nach oben liegen.

Erläuterungen zu den einzelnen gelieferten Nummern:

Nr. 1716.

Anstatt der diagonalgeteilten Karte Pique-König — Karo-Dame verwendet der Künstler Karo-König — Pique-Dame, selbstverständlich müssen sämtliche Vorbereitungen dementsprechend vorgenommen werden.

Nr. 1718.

Hierzu ist zu bemerken, daß die Karo-Dame gleich unter das Spiel filiert wird, da ein Abziehen der Karten bei der Größe derselben unmöglich ist.

Nr. 1725.

Da der Künstler das Spiel nicht umspannen kann, hält er es mit der linken Hand beim Auffangen der Karte dergestalt geöffnet in der linken Hand, daß beide Hälften des aufgeschlagenen Spiels auf den Fingerspitzen ruhen. — Mit den großen Karten ist das Kunststück leichter als mit dem kleinen Spiele ausführbar, da die Flugbahn der geworfenen großen Karte eine bestimmtere ist.

Nr. 1774.

Da der moderne Kartenkünstler vergriffen ist verweise ich anstatt auf den „Modernen Kartenkünstler", Seite 38, auf „Magische Juwelen", Seite 7.

Der Schluß des Kunststückes muß dort, wo die Eskamotage von Meyer einsetzt, insofern geändert werden, als der Künstler den unpräparierten Treff-König und die Treff-Dame nicht durch „Eskamotage", sondern mit Hilfe des Zeitungsbogens gegen zwei beliebige Karten vertauscht.

Wenn zum Schluß mit Hilfe des Herz-Buben das diagonalgeteilte Treffpaar fächerartig vorgezeigt wird, kann der Künstler diese und das Spiel nicht untersuchen lassen.

Nr. 1793.

Anstatt Treff-Dame—Treff-Zehn wird Treff-Dame—Herz-Bube verwendet. Dementsprechend werden auch die Vorbereitungen getroffen.

Nr. 1799.

Da die präparierten Asse auf der Rückseite keine Bilder, sondern Karo-Sieben, Herz-Neun und Herz-Zehn tragen, so werden die diesbezüglichen Karten aus dem Spiel ausgeschieden. Im übrigen bleibt der Gang des Kunststückes derselbe.

Zu den Nos. 1719, 1787, 1791 und 1812 ist nichts zu bemerken!

Nachdruck verboten.