## Karten-Voltigen.

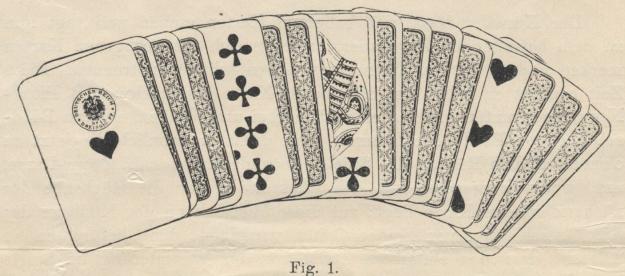
er Künstler lässt vier beliebige Karten ziehen, besehen und an verschiedenen Stellen in das verdeckt gehaltene Spiel zurückstecken. Er wirft nun das Spiel auf den Tisch, und in demselben Moment drehen sich die vier gezogenen Karten inmitten des Spieles um, wobei eine Karte sogar auf den Rücken des Spieles springt.

Der Künstler lässt vier beliebige Karten ziehen und sagt nun zu dem betreffenden Zuschauer, er möge sich die gezogenen Karten merken und ausserdem die roten von den schwarzen trennen. Diese Zeit benützt er selbst, um die oberste Karte des Spieles, z. B. Pique-Neun, nach unten abzuziehen und hierbei umzudrehen, so dass Bildseite gegen Bildseite kommt, dann dreht er heimlich die jetzt zu oberst auf dem Rücken des Spieles liegende Karte, z. B. Coeur-Dame, um, wodurch dieselbe mit der Rückseite gegen die Rückseite der nächstfolgenden Karte liegt; auf diese Weise kann der Künstler das Spiel geschlossen von beiden Seiten vorzeigen, ohne befürchten zu müssen, dass das Publikum etwas von der Veränderung im Spiele bemerkt. Er hält also jetzt das Spiel so geschlossen in der linken Hand, dass Pique-Neun als Rückenkarte, Coeur-Dame als Bildkarte des Spieles figuriert.

Der Künstler erbittet nun drei der gezogenen Karten zurück und schiebt sie an verschiedenen Stellen in das Spiel hinein, wobei er dasselbe geschlossen aufrecht hält, damit man die Vorder- und Deckkarte desselben sehen kann; ferner lässt er die hineingesteckten Karten vorerst etwas hervorschauen, damit sich die Zuschauer überzeugen können, dass sie nicht etwa alle an einer Stelle im Spiel stecken. Alsdann schiebt er die Karten gänzlich in das Spiel und vergleicht dasselbe darauf auf das genaueste; letzteres tut er, um unter dem Deckmantel dieser Manipulation die Coeur-Dame wieder heimlich umzudrehen und die Pique-Neun nach vorn abzuziehen, wodurch er das Spiel wieder in die ursprüngliche Lage zurückbringt, jedoch mit dem für das Kunststück bedeutungsvollen Unterschiede, dass jetzt die vom Publikum gezogenen Karten verkehrt, d. h. mit ihren Bildseiten gegen die Bildseiten der übrigen Karten des Spieles an verschiedenen Stellen in diesem liegen. Taloniert nun der Künstler das Spiel, so achtet er darauf, dass er nicht gerade an einer Stelle abhebt, wo sich die umgekehrten Karten befinden und

lässt hierauf die vierte gezogene Karte, z. B. Coeur-Ass, in die Mitte des Spieles legen. In demselben Moment bringt er diese Karte durch Volte auf den Rücken des Spieles, welches er dann völlig zusammengeschoben auf den Tisch legt. Der Künstler sagt nun:

"Die meisten Kunststücke führt, wie Sie wissen, der Künstler selbst aus, bei einem verschwindend kleinen Teil besorgt dies das Publikum. Dass aber die Karten so liebenswürdig sind, diese Partie selbst zu übernehmen, das gehört zu den Seltenheiten. Meine Karten sind nun so gut erzogen, dass sie ohne weiteres das Kunststück zu Ende führen können!"



16. 1.

Bei diesen Worten ergreift der Künstler das Spiel und bereitet die oberste Karte desselben zum "Umschlagen" vor (vergl. "Der mod. Kartenkünstler", Seite 22).

"Zur Bekräftigung des eben Gesagten werfe ich mein Spiel auf den Tisch —"

(Hierbei schlägt das Coeur-Ass um)

"— und, wie vorausgesagt, haben die Karten ihr Pensum zur vollsten Zufriedenheit gelöst, haben sie sich doch sämtlich im Spiele umgedreht, . . ."

(Der Künstler streift das Spiel auf dem Tische aus — s. Fig. 1 —)
"... so dass Sie nur noch zu bestätigen brauchen, dass es die
von Ihnen gezogenen Karten sind."

Die Zuschauer werden die Karten tatsächlich als die von ihnen erwählten anerkennen.