

Die gedachte Karte.

Die Lösung dieses Experimentes ist in nachstehenden Methoden enthalten.

Sagt der Zuschauer: „Halt!“, so besieht sich der Künstler heimlich die nächste Karte des Spieles; alles andere ist Verzierung.

1. Methode.

Man merkt sich die unterste Karte im Spiel, z. B. Treff-Acht, lässt abheben und die gezogene Karte auf den abgehobenen Talon legen, worauf man den zweiten, unteren Talon, dessen unterste Karte (Treff-Acht) man kennt, auf den ersten Talon legt und jetzt beliebig oft abheben lässt. Beim Durchblättern wird man dann unbedingt die gezogene Karte herausfinden, da sie unter der gemerkten Karte (Treff-Acht) liegt.

2. Methode.

Beim Zurücknehmen der gezogenen Karte teilt man das Spiel in zwei Hälften und lässt die Karte in die Mitte desselben legen, wobei man sich die unterste Karte des obersten Talons, z. B. Pique-Dame, merkt. Auch hierbei liegt natürlich die gezogene Karte unter der gemerkten Pique-Dame.

Sind zwei oder mehr Karten gezogen worden, und lässt man diese an verschiedenen Stellen in das Spiel zurückgeben, so muss man sich natürlich jedesmal die unterste Karte des jeweilig oberen Talons merken.

3. Methode.

Man eskamotiert heimlich eine Karte, z. B. Coeur-Ass, und sieht sie sich an, worauf man die gezogene Karte auf das Spiel legen lässt und letzteres jemand zum Halten gibt. Hierbei legt man die eskamotierte Karte (Coeur-Ass) auf die gezogene, jetzt oberste Karte des Spieles auf, wodurch erstere beim Durchblättern des Spieles stets vor der gemerkten Karte (Coeur-Ass) liegen wird.

Bei sämtlichen Methoden darf man natürlich nur in der Weise abheben lassen, wie dies unter dem Schlagwort „falsches Abheben“ im „Mod. Kartenkünstler“ (Seite 19) beschrieben ist, wie man die Karten auch, falls man eine Mischung vornehmen will, nur „falsch“, ohne Veränderung der Reihenfolge, mischen darf.