

**Die „Harmlosen.“**

Geheimnisse der Falschspieler. Zauberkünster Hermann's Enthüllungen über die Kunst der Glücksritter.

Der bekannte Zauberkünstler M. Hermann, der Hofkünstler des alten Kaisers Wilhelm, der diesem häufig Privat-Vorstellungen gegeben hat, wurde bereits in verschiedenen Spielerprozessen als Experte vernommen, zuletzt in dem Proceß gegen den „Club der Harmlosen“ im October des Vorjahres in Berlin. Er erläuterte damals vor Gericht durch Vortrag und mittels Experimenten die Kunst der professionellen Falschspieler. Und um diese Enthüllungen einem weiteren Publikum zugänglich zu machen, hat Herr Hermann sie der Desinteresse halber, da das Spiel und das Falschspiel keineswegs bloß eine europäische Sitte oder Unsitte, vielmehr international ist, durch die Ausührungen des alten Herrenmeisters auch auf dieser Seite des Ozeans auf Interesse rechnen.

Der Verfasser bezweckt mit dieser Veröffentlichung, seine Mitmenschen durch die Bekanntmachung der raffinierten Spielergeheimnisse vor Betrügergeheimnissen der Falschspieler zu schützen. „Allerdings“, schreibt er, „sage ich mir gleichgültig, daß es natürlich aneignete Sujets den ungeliebten Nutzen daraus ziehen und die Klarlegung der Manipulationen dazu benutzen könnten, sich dieser betrügerischen Mittel zu bedienen. Solche Menschen würden aber auch ohne diese Veröffentlichung zum Ziele gelangen. Hingegen giebt aber auch eine sehr große Menge von Natur gut angelegter Menschen, die infolge von Unwissenheit in betraglichen Sachen von Betrüger zum Spiele verleitet und geschädigt werden. Diesen gilt mein Werkchen, durch welches sie belehrt werden sollen. Sie lernen aus demselben, ob ihre Gegner Falschspieler sind oder nicht und wissen ganz genau, ob sie es mit einem ehrlichen oder unehrlichen Menschen zu thun haben. In dem angenehmen Betreiben, ein derartiges Spiel zu erreichen, freue ich mich, meinen Mitmenschen gegenüber eine angenehme Pflicht erfüllt zu haben.“

Mögen die Winkler des erfahrenen Tauschspielers, der einer der größten Meister seiner Kunst ist, auch hier zu statten kommen. Das scheinbar freilich, nicht von Falschspielern betrogen zu werden, ist die Karten in Ruhe zu lassen. Aber die Neigung, sein Glück zu verbessern, ist nun einmal dem Menschen angeboren. Lassen wir uns darum von Hermann's kunstiger Hand in die Geheimnisse der Falschspieler einführen.

**Die Volte.**

Unter Volte wird jene Handfertigkeit verstanden, durch welche eines oder mehrere der oberen Blätter eines Kartendecks unbemerkt in die Mitte des Spiels, oder umgekehrt eines oder mehrere der Blätter aus der Mitte auf das Spiel gebracht werden. Zwar wird die Volte von gewöhnlichen Falschspielern nur selten angewendet. Derjenige Spieler jedoch bedient sich derselben mit großem Vortheil und schlägt so den unter ihm stehenden Collegen. Die Volte ist bekanntlich das Alpha und Omega in der Prestidigitation, und da sie beim Falschspielen sehr vortheilhaft angewandt werden kann, so will ich dieselbe an der Hand zweier Illustrationen so ausführlich als möglich beschreiben.

Die Ausführung der Volte geschieht also in folgender Weise: Man legt das Spiel in die linke Hand, und zwar so, als wollte man Karten geben und bedt dasselbe sodann mit der rechten Hand zu. Gleichzeitig theilt man es mit dem kleinen Finger der linken Hand, indem man zwischen die Blätter schiebt. Nr. 1. Nun ergreift man mit dem Mittelfinger und Goldfinger der rechten Hand einerseits und mit deren Daumen andererseits das untere Padetchen, welches der Handfläche der linken Hand zugesehrt ist. Zudem man hierauf den Gold-, Mittel- und Zeigefinger der linken Hand auf das obere Padetchen legt, bildet man mit diesem und dem bereits unter dem Padetchen liegenden kleinen Fingere derselben Hand eine Art Klemme, mit der über das obere Padetchen flint über das untere hinweg zu ziehen und dasselbe, ohne daß hierbei die rechte Hand gehoben wird, da man letztere doch als Dedung bei der ganzen Manipulation benützt, unter das bisher unten gewesene Padetchen zu bringen. Figur 2.

**Das falsche Abheben.**

Das falsche Abheben ist eins der wichtigsten Griffe, deren sich der Falschspieler bedient. Um genau dieses Experiment zu verstehen, will ich zunächst den Zweck des regelmäßigen Abhebens erklären. Es ist bekanntlich bei allen Kartenspielen Usance, daß der Kartengeber, nachdem das Spiel gemischt ist, seinem Mitspieler das Spiel zum Abheben

**1. Methode.**

hingiebt. Durch diese Manipulation ist man gewissermaßen sicher gestellt, daß eine etwaige vorübergeordnete Ordnung der Karten unterbrochen ist. Dem Falschspieler jedoch kommt es natürlich gar sehr darauf an, die von ihm hergestellte Ordnung wieder herzustellen, und dies bringt er durch das falsche Abheben zu Wege. Dieser Kunstgriff wird in folgender Art zur Ausführung gebracht: Man legt das Spiel nahe an den Rand des Tisches und läßt hierauf irgend eine Person abheben. Bekanntlich wird beim gewöhnlichen Abheben das Spiel in zwei Padetchen getheilt und sodann das untere auf das obere gelegt. Bei dem falschen Abheben handelt es sich darum, daß die Padete, resp. die Rückenfolge der Blätter keine Veränderung erfahren. Um dies zu erreichen, nimmt man nun dasjenige Padet, welches auf das andere gelegt werden soll, zwischen den Daumen und den Zeigefinger der rechten Hand und stellt es mit demselben auf seiner Querseite auf, hebt es ein wenig und greift sodann mit dem Mittel- und Goldfinger derselben Hand nach dem anderen Padet, das man nun bis zum Tischrand vorschleibt. Darauf schiebt man das in der Hand befindliche Padetchen etwas unter dem Tischrand und trachtet hierbei das andere Padetchen auf das untere zu bringen, und die frühere Ordnung ist so wieder hergestellt.

**2. Methode.**

Der Falschspieler giebt das Spiel zum Abheben hin, erfährt das untere Padet und legt es unzweifelhaft auf das obere. Niemand merkt jedoch, in welcher Weise er die zwei Padete zusammengebracht hat. Wären die zwei Padetchen gerade auf einander gebracht, das heißt vollständig egalisiert worden, so wäre das Abheben ein reguläres. Der Falschspieler verfährt jedoch ganz anders. Er legt die beiden Padete derart zusammen, daß ein kleiner, kaum bemerkbarer Zwischenraum entsteht. Fig. 3. Er erfährt beide Padetchen, legt sie in die linke Hand, schiebt den kleinen Finger der Linken zwischen beide Padetchen und schlägt bei passender Gelegenheit die Volte, wodurch die Ordnung von Neuem hergestellt ist.

**3. Methode.**

Der Falschspieler erfährt mit der rechten Hand das Padetchen, um es auf das andere zu legen. Er läßt jedoch hierbei das Padetchen nicht ganz auf das andere fallen. Indem er nun beide Padetchen zusammen aufhebt, um sie in die linke Hand zu legen,

indem man beide Padetchen mit der Rechten aufhebt.

**5. Methode.**

Die sogenannte „Brücke“ ist eins der ältesten Mittel, deren sich die Falschspieler bedienen, um das Abheben zu falschen, und, wenn gut ausgeführt, so hält es sehr schwer, hinter den Kniff zu kommen, und dies noch um so mehr, als hierbei die beiden Padete gegenseitlich auf einander gelegt werden. Die Falschung geht hierbei noch vor dem Abheben vor sich. Die Manipulation geht wie folgt vor sich: Nachdem das Spiel gemischt wurde, biegt der Falschspieler das ganze Spiel ein wenig zusammen. Er biegt dann ungefähr die Hälfte des Spiels entgegengesetzt, so daß das Spiel ungefähr so wie Fig. 6 aussieht.

**6. Methode.**

So vorbereitet, bringt er das oberste Padet unter das unterste, da sich dadurch die gebogenen Theile berühren, so entsteht in der Mitte des Spiels eine kleine Defnung. Fig. 7. Diese ganze Manipulation hört sich zwar in der Beschreibung sehr lange an. Beim geschickten Falschspieler jedoch geht diese Handlung in einem Tempo und im Moment vor sich. Dieses so gemischte Spiel wird dem Mitspieler zum Abheben hingiebt. Durch die aus Spiel Fig. 7 in der Mitte entstandene Defnung ist der Mitspieler unwillkürlich gezwungen, eher an dieser als an jeder anderen Stelle abzuheben. Jetzt werden die separirten 2 Padetchen in regelmäßiger Weise auf einander gelegt, und die frühere Ordnung der Karten ist wieder hergestellt.

**Das Filiren einer Karte.**

Eine Karte filiren heißt selbe gegen eine andere verwechseln, und der gewandte Falschspieler führt diese Filage vor aller Augen derart aus, daß es ganz unmöglich ist, bei selbst noch so gespannter Aufmerksamkeit irgend was zu bemerken. Wenn dem Falschspieler beispielsweise die oberste Karte bekannt ist, und er einseht, daß selbe für ihn von Nutzen ist, so giebt er seinen Mitspielern die zweite Karte und schließlich sich selbst, wenn die Reihe an ihn kommt, die oberste. Der Vorgang ist wie folgt: Der Falschspieler hält hierbei das Spiel in der Linken. Die zwei obersten Karten werden etwas über den Kartenrand gehoben. Fig. 8. Wenn regelmäßig gespielt wird, zuerst No. 1, alsdann No. 2 gegeben. Der Falschspieler jedoch filirt diese beiden Karten, das heißt, er giebt No. 2, und No. 1 bleibt auf dem Spiele. Zu diesem Zwecke erfährt er No. 1 und 2 mit dem Zeigefinger und Daumen der Rechten und giebt beiden Karten eine rüchswärtige Bewegung, so daß No. 2 nach vorn kommt und No. 1 auf dem Spiele zurückbleibt. Diese hier beschriebenen mehrfachen Bewegungen müssen in einem Tempo vor sich gehen. Es ist leicht verständlich, daß das Filiren ein Hauptgriff bei den Falschspielern ist. Ein gewandter Spieler kann sämtliche Karten eines Kartenspiels vertheilen, ohne daß die oberste Karte ihren Platz ändert.

**Das Wegnehmen.**

Derjenige, der in die Geheimnisse der Prestidigitation nicht eingeweiht ist, kann sich unmöglich einen Begriff machen, wenn ich ihm sage, daß man im Stande ist, eine oder mehrere Karten vom Spiel zu estamotieren und dies zwar vor den Augen der Zuschauer, und sie ebenfalls wieder hinaufzubringen, ohne daß diese Manipulation von Seiten der Mitspieler auch nur entfernt bemerkt werden kann. Und doch verhält es sich thatsächlich so. Der Falschspieler nimmt vom Spiele die ihm günstigen Karten weg, um selbe nachher bei passender Gelegenheit wieder hinaufzulegen. Ich sage bei passender Gelegenheit. Man glaube keinesfalls, daß der Falschspieler zu jeder Zeit sein betrügerisches Spiel treibt. Dazu ist er viel zu schlau und viel zu viel Menschenkenner, um derart vorzugehen. Es vergehen manchmal ganze Spielabende, ohne daß er entfernt auch nur was vornehmen kann, und er findet auch bei günstiger Gelegenheit einen vielfachen Ersatz für seine Ruhe, er während mehrerer Spielabende gewahrt hat. Das Wegnehmen von Karten aus dem Spiele erfordert eine

**ziemliche Gewandtheit, kann aber durch fleißiges Ueben zur Meisterschaft gebracht werden.**

**Die Augenkarte.**

Es kann vorkommen, daß dem Kartengeber das Erkennen einer Karte aus der Mitte des Spiels nothwendig ist. Er referirt sich diese derart erkannte Karte für seine Zwecke. In dem Falle schiebt der Kartengeber seinen kleinen Finger in die Mitte des Spiels, ganz so, als wenn man die Volte schlagen sollte. Das obere Padetchen befindet sich jetzt zwischen dem Ringfinger eingeklemmt. Durch Druck mit dem kleinen Finger nach oben hebt sich das obere Padetchen derart, daß man einen Blick auf die unter dem oberen Padetchen sich befindende Karte werfen und so kennen lernen kann. Man sieht sich die Karte, indem man sich unterhält, an, d. h. man wirft vertholen einen Blick auf dieselbe. Der Vorgang ist absolut nicht zu bemerken, da die Spieler stets die Rückseite sehen. Der Herzgang der Sache ist am besten durch Fig. 10 ersichtlich.

**Die Verwechslung ganzer Spiele.**

Es giebt mehrere Manieren, ganze Spiele mit einander zu verwechseln, und richten sich selbe nach der Qualität der Falschspieler. Derjenige Spieler, der sich in der feinen Welt bewegt, bedient sich eleganterer Mittel als derjenige, der unter ihm steht. Aber sowohl der Eine wie der Andere hat direkt hierfür eingerichtete Taschen, wodurch diese Prozedur bequem vor

**Das falsche Mischen.**

Wenn man beim Kartenspielen ein Spiel mischt, so wird damit beabsichtigt, jede etwaige künstliche Ordnung des Spiels aufzuheben. Dem Falschspieler ist mit solch einem regulären Mischen nicht gedient. Er mischt zwar auch das Spiel, aber scheinbar regulär. Hat der Kartengeber beispielsweise einige Trumpfarten nach unten gebracht, so liegt ihm daran sehr viel, daß diese Karten trotz des Mischens unten bleiben, um sie dann bei passender Gelegenheit mit Hilfe der Volte nach oben zu bringen und selbe dann zu seinem Vortheil zu verwenden. Er bedient sich in diesem Falle der theilweisen Mischung, indem er nur einen Theil des einen Padets durch das andere gehen läßt, so daß die untersten Karten stets dieselben bleiben. Er wiederholt diese Mischung mehrmals hintereinander, und Niemand hat eine Ahnung, daß eine Falschung vor sich ging. Nachdem also derart gemischt worden ist, wird das Abheben ebenfalls in früher mitgetheilte Weise gefälscht, und das Spiel befindet sich in gewünschter Weise in den Händen des Falschspielers. Der routinirte Spieler besitzt mehrere Methoden des Falschmischens und wendet, je nachdem es ihm paßt, die eine oder andere Manier an. So erfährt er ein anderes Mal einen Theil des Spiels und mischt ihn über den anderen thatsächlich hinüber. In Wahrheit jedoch hält er den zu mischenden Theil mit den Fingern recht fest und macht die natürlichen Hin- und Herbewegungen, als wenn man wirklich mischt und legt dann das Padet auf das ruhig liegende. Man wiederholt jetzt dieselbe Mischung mit dem früher ruhig gelegenen Theil, und die Ordnung ist wieder hergestellt. Diese Mischung ist eine sehr täuschende und ist von dem regulären Mischen nicht zu unterscheiden. Eine vollendete Falschung ist der sogenannte „Schwafenschwanz“. Hierbei schiebt man factisch den ganzen Theil durch den anderen, drückt aber den hineingesteckten Theil nach unten heraus, erfährt jetzt mit der Rechten den obersten und mit der Linken den unteren Theil, zieht sie auseinander und bringt dann beide Padete wieder zusammen, wodurch die Ordnung wieder hergestellt ist. Eine ganz eigene Manier ist die italienische Mischungsmethode. Man nimmt hierbei in jede Hand einen Theil des ganzen Spiels. Mit Hilfe der Finger bildet man aus seinem in der Hand habenden Theil einen Fächer und schiebt so den einen Fächer unter den anderen. Das sieht genau so aus, als wenn die Karten beider Theile in einander gingen und gemischt seien. Die zwei Theile sind jedoch nicht gemischt und befinden sich in ihrer alten Ordnung.

**Die automatische Verwechslung.**

In Amerika werden Vorrichtungen hergestellt, die man im Kermel anbringt resp. befestigt. Der Kartengeber legt das Spiel zum Abheben hin, und, wenn er das untere Padet auf's obere legen will, verdeckt er mit der ganzen Hand das Spiel, stützt den Ellenbogen auf den Tisch, wodurch ein Druck auf die Vorrichtung im Kermel vor sich geht. Das präparirte Spiel kommt aus dem Kermel heraus, während das auf dem Tische liegende Spiel in den Kermel automatisch gezogen wird. Ein gewisser Kepplinger ist in Amerika von drei anderen Mitspielern beim Gebrauch abgefaßt worden. Der Eine hielt seinen Kopf, und die beiden Anderen hielten ihm seine Hände fest und wollten ihn beinahe tödnen. Sie untersuchten seine Kermel und entnahmen denselben diese wahrschast wunderbare Vorrichtung, über deren Leistungsfähigkeit sie ganz überrascht waren. Sie machten Kepplinger den Vorschlag, ihn frei zu geben, wenn er Jedem von Ihnen einen derartigen Apparat berechnen würde, was er natürlich that.

**Die automatische Verwechslung.**

Die automatische Verwechslung. In Amerika werden Vorrichtungen hergestellt, die man im Kermel anbringt resp. befestigt. Der Kartengeber legt das Spiel zum Abheben hin, und, wenn er das untere Padet auf's obere legen will, verdeckt er mit der ganzen Hand das Spiel, stützt den Ellenbogen auf den Tisch, wodurch ein Druck auf die Vorrichtung im Kermel vor sich geht. Das präparirte Spiel kommt aus dem Kermel heraus, während das auf dem Tische liegende Spiel in den Kermel automatisch gezogen wird. Ein gewisser Kepplinger ist in Amerika von drei anderen Mitspielern beim Gebrauch abgefaßt worden. Der Eine hielt seinen Kopf, und die beiden Anderen hielten ihm seine Hände fest und wollten ihn beinahe tödnen. Sie untersuchten seine Kermel und entnahmen denselben diese wahrschast wunderbare Vorrichtung, über deren Leistungsfähigkeit sie ganz überrascht waren. Sie machten Kepplinger den Vorschlag, ihn frei zu geben, wenn er Jedem von Ihnen einen derartigen Apparat berechnen würde, was er natürlich that.

indem man beide Padetchen mit der Rechten aufhebt.

Die sogenannte „Brücke“ ist eins der ältesten Mittel, deren sich die Falschspieler bedienen, um das Abheben zu falschen, und, wenn gut ausgeführt, so hält es sehr schwer, hinter den Kniff zu kommen, und dies noch um so mehr, als hierbei die beiden Padete gegenseitlich auf einander gelegt werden. Die Falschung geht hierbei noch vor dem Abheben vor sich. Die Manipulation geht wie folgt vor sich: Nachdem das Spiel gemischt wurde, biegt der Falschspieler das ganze Spiel ein wenig zusammen. Er biegt dann ungefähr die Hälfte des Spiels entgegengesetzt, so daß das Spiel ungefähr so wie Fig. 6 aussieht.

So vorbereitet, bringt er das oberste Padet unter das unterste, da sich dadurch die gebogenen Theile berühren, so entsteht in der Mitte des Spiels eine kleine Defnung. Fig. 7. Diese ganze Manipulation hört sich zwar in der Beschreibung sehr lange an. Beim geschickten Falschspieler jedoch geht diese Handlung in einem Tempo und im Moment vor sich. Dieses so gemischte Spiel wird dem Mitspieler zum Abheben hingiebt. Durch die aus Spiel Fig. 7 in der Mitte entstandene Defnung ist der Mitspieler unwillkürlich gezwungen, eher an dieser als an jeder anderen Stelle abzuheben. Jetzt werden die separirten 2 Padetchen in regelmäßiger Weise auf einander gelegt, und die frühere Ordnung der Karten ist wieder hergestellt.

Eine Karte filiren heißt selbe gegen eine andere verwechseln, und der gewandte Falschspieler führt diese Filage vor aller Augen derart aus, daß es ganz unmöglich ist, bei selbst noch so gespannter Aufmerksamkeit irgend was zu bemerken. Wenn dem Falschspieler beispielsweise die oberste Karte bekannt ist, und er einseht, daß selbe für ihn von Nutzen ist, so giebt er seinen Mitspielern die zweite Karte und schließlich sich selbst, wenn die Reihe an ihn kommt, die oberste. Der Vorgang ist wie folgt: Der Falschspieler hält hierbei das Spiel in der Linken. Die zwei obersten Karten werden etwas über den Kartenrand gehoben. Fig. 8. Wenn regelmäßig gespielt wird, zuerst No. 1, alsdann No. 2 gegeben. Der Falschspieler jedoch filirt diese beiden Karten, das heißt, er giebt No. 2, und No. 1 bleibt auf dem Spiele. Zu diesem Zwecke erfährt er No. 1 und 2 mit dem Zeigefinger und Daumen der Rechten und giebt beiden Karten eine rüchswärtige Bewegung, so daß No. 2 nach vorn kommt und No. 1 auf dem Spiele zurückbleibt. Diese hier beschriebenen mehrfachen Bewegungen müssen in einem Tempo vor sich gehen. Es ist leicht verständlich, daß das Filiren ein Hauptgriff bei den Falschspielern ist. Ein gewandter Spieler kann sämtliche Karten eines Kartenspiels vertheilen, ohne daß die oberste Karte ihren Platz ändert.

**Das Wegnehmen.**

Derjenige, der in die Geheimnisse der Prestidigitation nicht eingeweiht ist, kann sich unmöglich einen Begriff machen, wenn ich ihm sage, daß man im Stande ist, eine oder mehrere Karten vom Spiel zu estamotieren und dies zwar vor den Augen der Zuschauer, und sie ebenfalls wieder hinaufzubringen, ohne daß diese Manipulation von Seiten der Mitspieler auch nur entfernt bemerkt werden kann. Und doch verhält es sich thatsächlich so. Der Falschspieler nimmt vom Spiele die ihm günstigen Karten weg, um selbe nachher bei passender Gelegenheit wieder hinaufzulegen. Ich sage bei passender Gelegenheit. Man glaube keinesfalls, daß der Falschspieler zu jeder Zeit sein betrügerisches Spiel treibt. Dazu ist er viel zu schlau und viel zu viel Menschenkenner, um derart vorzugehen. Es vergehen manchmal ganze Spielabende, ohne daß er entfernt auch nur was vornehmen kann, und er findet auch bei günstiger Gelegenheit einen vielfachen Ersatz für seine Ruhe, er während mehrerer Spielabende gewahrt hat. Das Wegnehmen von Karten aus dem Spiele erfordert eine

**ziemliche Gewandtheit, kann aber durch fleißiges Ueben zur Meisterschaft gebracht werden.**

**Die Augenkarte.**

Es kann vorkommen, daß dem Kartengeber das Erkennen einer Karte aus der Mitte des Spiels nothwendig ist. Er referirt sich diese derart erkannte Karte für seine Zwecke. In dem Falle schiebt der Kartengeber seinen kleinen Finger in die Mitte des Spiels, ganz so, als wenn man die Volte schlagen sollte. Das obere Padetchen befindet sich jetzt zwischen dem Ringfinger eingeklemmt. Durch Druck mit dem kleinen Finger nach oben hebt sich das obere Padetchen derart, daß man einen Blick auf die unter dem oberen Padetchen sich befindende Karte werfen und so kennen lernen kann. Man sieht sich die Karte, indem man sich unterhält, an, d. h. man wirft vertholen einen Blick auf dieselbe. Der Vorgang ist absolut nicht zu bemerken, da die Spieler stets die Rückseite sehen. Der Herzgang der Sache ist am besten durch Fig. 10 ersichtlich.

**Die Verwechslung ganzer Spiele.**

Es giebt mehrere Manieren, ganze Spiele mit einander zu verwechseln, und richten sich selbe nach der Qualität der Falschspieler. Derjenige Spieler, der sich in der feinen Welt bewegt, bedient sich eleganterer Mittel als derjenige, der unter ihm steht. Aber sowohl der Eine wie der Andere hat direkt hierfür eingerichtete Taschen, wodurch diese Prozedur bequem vor

**Das falsche Mischen.**

Wenn man beim Kartenspielen ein Spiel mischt, so wird damit beabsichtigt, jede etwaige künstliche Ordnung des Spiels aufzuheben. Dem Falschspieler ist mit solch einem regulären Mischen nicht gedient. Er mischt zwar auch das Spiel, aber scheinbar regulär. Hat der Kartengeber beispielsweise einige Trumpfarten nach unten gebracht, so liegt ihm daran sehr viel, daß diese Karten trotz des Mischens unten bleiben, um sie dann bei passender Gelegenheit mit Hilfe der Volte nach oben zu bringen und selbe dann zu seinem Vortheil zu verwenden. Er bedient sich in diesem Falle der theilweisen Mischung, indem er nur einen Theil des einen Padets durch das andere gehen läßt, so daß die untersten Karten stets dieselben bleiben. Er wiederholt diese Mischung mehrmals hintereinander, und Niemand hat eine Ahnung, daß eine Falschung vor sich ging. Nachdem also derart gemischt worden ist, wird das Abheben ebenfalls in früher mitgetheilte Weise gefälscht, und das Spiel befindet sich in gewünschter Weise in den Händen des Falschspielers. Der routinirte Spieler besitzt mehrere Methoden des Falschmischens und wendet, je nachdem es ihm paßt, die eine oder andere Manier an. So erfährt er ein anderes Mal einen Theil des Spiels und mischt ihn über den anderen thatsächlich hinüber. In Wahrheit jedoch hält er den zu mischenden Theil mit den Fingern recht fest und macht die natürlichen Hin- und Herbewegungen, als wenn man wirklich mischt und legt dann das Padet auf das ruhig liegende. Man wiederholt jetzt dieselbe Mischung mit dem früher ruhig gelegenen Theil, und die Ordnung ist wieder hergestellt. Diese Mischung ist eine sehr täuschende und ist von dem regulären Mischen nicht zu unterscheiden. Eine vollendete Falschung ist der sogenannte „Schwafenschwanz“. Hierbei schiebt man factisch den ganzen Theil durch den anderen, drückt aber den hineingesteckten Theil nach unten heraus, erfährt jetzt mit der Rechten den obersten und mit der Linken den unteren Theil, zieht sie auseinander und bringt dann beide Padete wieder zusammen, wodurch die Ordnung wieder hergestellt ist. Eine ganz eigene Manier ist die italienische Mischungsmethode. Man nimmt hierbei in jede Hand einen Theil des ganzen Spiels. Mit Hilfe der Finger bildet man aus seinem in der Hand habenden Theil einen Fächer und schiebt so den einen Fächer unter den anderen. Das sieht genau so aus, als wenn die Karten beider Theile in einander gingen und gemischt seien. Die zwei Theile sind jedoch nicht gemischt und befinden sich in ihrer alten Ordnung.

**Die automatische Verwechslung.**

In Amerika werden Vorrichtungen hergestellt, die man im Kermel anbringt resp. befestigt. Der Kartengeber legt das Spiel zum Abheben hin, und, wenn er das untere Padet auf's obere legen will, verdeckt er mit der ganzen Hand das Spiel, stützt den Ellenbogen auf den Tisch, wodurch ein Druck auf die Vorrichtung im Kermel vor sich geht. Das präparirte Spiel kommt aus dem Kermel heraus, während das auf dem Tische liegende Spiel in den Kermel automatisch gezogen wird. Ein gewisser Kepplinger ist in Amerika von drei anderen Mitspielern beim Gebrauch abgefaßt worden. Der Eine hielt seinen Kopf, und die beiden Anderen hielten ihm seine Hände fest und wollten ihn beinahe tödnen. Sie untersuchten seine Kermel und entnahmen denselben diese wahrschast wunderbare Vorrichtung, über deren Leistungsfähigkeit sie ganz überrascht waren. Sie machten Kepplinger den Vorschlag, ihn frei zu geben, wenn er Jedem von Ihnen einen derartigen Apparat berechnen würde, was er natürlich that.

**Die automatische Verwechslung.**

In Amerika werden Vorrichtungen hergestellt, die man im Kermel anbringt resp. befestigt. Der Kartengeber legt das Spiel zum Abheben hin, und, wenn er das untere Padet auf's obere legen will, verdeckt er mit der ganzen Hand das Spiel, stützt den Ellenbogen auf den Tisch, wodurch ein Druck auf die Vorrichtung im Kermel vor sich geht. Das präparirte Spiel kommt aus dem Kermel heraus, während das auf dem Tische liegende Spiel in den Kermel automatisch gezogen wird. Ein gewisser Kepplinger ist in Amerika von drei anderen Mitspielern beim Gebrauch abgefaßt worden. Der Eine hielt seinen Kopf, und die beiden Anderen hielten ihm seine Hände fest und wollten ihn beinahe tödnen. Sie untersuchten seine Kermel und entnahmen denselben diese wahrschast wunderbare Vorrichtung, über deren Leistungsfähigkeit sie ganz überrascht waren. Sie machten Kepplinger den Vorschlag, ihn frei zu geben, wenn er Jedem von Ihnen einen derartigen Apparat berechnen würde, was er natürlich that.

**Die automatische Verwechslung.**

In Amerika werden Vorrichtungen hergestellt, die man im Kermel anbringt resp. befestigt. Der Kartengeber legt das Spiel zum Abheben hin, und, wenn er das untere Padet auf's obere legen will, verdeckt er mit der ganzen Hand das Spiel, stützt den Ellenbogen auf den Tisch, wodurch ein Druck auf die Vorrichtung im Kermel vor sich geht. Das präparirte Spiel kommt aus dem Kermel heraus, während das auf dem Tische liegende Spiel in den Kermel automatisch gezogen wird. Ein gewisser Kepplinger ist in Amerika von drei anderen Mitspielern beim Gebrauch abgefaßt worden. Der Eine hielt seinen Kopf, und die beiden Anderen hielten ihm seine Hände fest und wollten ihn beinahe tödnen. Sie untersuchten seine Kermel und entnahmen denselben diese wahrschast wunderbare Vorrichtung, über deren Leistungsfähigkeit sie ganz überrascht waren. Sie machten Kepplinger den Vorschlag, ihn frei zu geben, wenn er Jedem von Ihnen einen derartigen Apparat berechnen würde, was er natürlich that.

**Die automatische Verwechslung.**

In Amerika werden Vorrichtungen hergestellt, die man im Kermel anbringt resp. befestigt. Der Kartengeber legt das Spiel zum Abheben hin, und, wenn er das untere Padet auf's obere legen will, verdeckt er mit der ganzen Hand das Spiel, stützt den Ellenbogen auf den Tisch, wodurch ein Druck auf die Vorrichtung im Kermel vor sich geht. Das präparirte Spiel kommt aus dem Kermel heraus, während das auf dem Tische liegende Spiel in den Kermel automatisch gezogen wird. Ein gewisser Kepplinger ist in Amerika von drei anderen Mitspielern beim Gebrauch abgefaßt worden. Der Eine hielt seinen Kopf, und die beiden Anderen hielten ihm seine Hände fest und wollten ihn beinahe tödnen. Sie untersuchten seine Kermel und entnahmen denselben diese wahrschast wunderbare Vorrichtung, über deren Leistungsfähigkeit sie ganz überrascht waren. Sie machten Kepplinger den Vorschlag, ihn frei zu geben, wenn er Jedem von Ihnen einen derartigen Apparat berechnen würde, was er natürlich that.

**Die automatische Verwechslung.**

In Amerika werden Vorrichtungen hergestellt, die man im Kermel anbringt resp. befestigt. Der Kartengeber legt das Spiel zum Abheben hin, und, wenn er das untere Padet auf's obere legen will, verdeckt er mit der ganzen Hand das Spiel, stützt den Ellenbogen auf den Tisch, wodurch ein Druck auf die Vorrichtung im Kermel vor sich geht. Das präparirte Spiel kommt aus dem Kermel heraus, während das auf dem Tische liegende Spiel in den Kermel automatisch gezogen wird. Ein gewisser Kepplinger ist in Amerika von drei anderen Mitspielern beim Gebrauch abgefaßt worden. Der Eine hielt seinen Kopf, und die beiden Anderen hielten ihm seine Hände fest und wollten ihn beinahe tödnen. Sie untersuchten seine Kermel und entnahmen denselben diese wahrschast wunderbare Vorrichtung, über deren Leistungsfähigkeit sie ganz überrascht waren. Sie machten Kepplinger den Vorschlag, ihn frei zu geben, wenn er Jedem von Ihnen einen derartigen Apparat berechnen würde, was er natürlich that.

indem man beide Padetchen mit der Rechten aufhebt.

Die sogenannte „Brücke“ ist eins der ältesten Mittel, deren sich die Falschspieler bedienen, um das Abheben zu falschen, und, wenn gut ausgeführt, so hält es sehr schwer, hinter den Kniff zu kommen, und dies noch um so mehr, als hierbei die beiden Padete gegenseitlich auf einander gelegt werden. Die Falschung geht hierbei noch vor dem Abheben vor sich. Die Manipulation geht wie folgt vor sich: Nachdem das Spiel gemischt wurde, biegt der Falschspieler das ganze Spiel ein wenig zusammen. Er biegt dann ungefähr die Hälfte des Spiels entgegengesetzt, so daß das Spiel ungefähr so wie Fig. 6 aussieht.

So vorbereitet, bringt er das oberste Padet unter das unterste, da sich dadurch die gebogenen Theile berühren, so entsteht in der Mitte des Spiels eine kleine Defnung. Fig. 7. Diese ganze Manipulation hört sich zwar in der Beschreibung sehr lange an. Beim geschickten Falschspieler jedoch geht diese Handlung in einem Tempo und im Moment vor sich. Dieses so gemischte Spiel wird dem Mitspieler zum Abheben hingiebt. Durch die aus Spiel Fig. 7 in der Mitte entstandene Defnung ist der Mitspieler unwillkürlich gezwungen, eher an dieser als an jeder anderen Stelle abzuheben. Jetzt werden die separirten 2 Padetchen in regelmäßiger Weise auf einander gelegt, und die frühere Ordnung der Karten ist wieder hergestellt.

**Das Filiren einer Karte.**

Eine Karte filiren heißt selbe gegen eine andere verwechseln, und der gewandte Falschspieler führt diese Filage vor aller Augen derart aus, daß es ganz unmöglich ist, bei selbst noch so gespannter Aufmerksamkeit irgend was zu bemerken. Wenn dem Falschspieler beispielsweise die oberste Karte bekannt ist, und er einseht, daß selbe für ihn von Nutzen ist, so giebt er seinen Mitspielern die zweite Karte und schließlich sich selbst, wenn die Reihe an ihn kommt, die oberste. Der Vorgang ist wie folgt: Der Falschspieler hält hierbei das Spiel in der Linken. Die zwei obersten Karten werden etwas über den Kartenrand gehoben. Fig. 8. Wenn regelmäßig gespielt wird, zuerst No. 1, alsdann No. 2 gegeben. Der Falschspieler jedoch filirt diese beiden Karten, das heißt, er giebt No. 2, und No. 1 bleibt auf dem Spiele. Zu diesem Zwecke erfährt er No. 1 und 2 mit dem Zeigefinger und Daumen der Rechten und giebt beiden Karten eine rüchswärtige Bewegung, so daß No. 2 nach vorn kommt und No. 1 auf dem Spiele zurückbleibt. Diese hier beschriebenen mehrfachen Bewegungen müssen in einem Tempo vor sich gehen. Es ist leicht verständlich, daß das Filiren ein Hauptgriff bei den Falschspielern ist. Ein gewandter Spieler kann sämtliche Karten eines Kartenspiels vertheilen, ohne daß die oberste Karte ihren Platz ändert.

**Das Wegnehmen.**

Derjenige, der in die Geheimnisse der Prestidigitation nicht eingeweiht ist, kann sich unmöglich einen Begriff machen, wenn ich ihm sage, daß man im Stande ist, eine oder mehrere Karten vom Spiel zu estamotieren und dies zwar vor den Augen der Zuschauer, und sie ebenfalls wieder hinaufzubringen, ohne daß diese Manipulation von Seiten der Mitspieler auch nur entfernt bemerkt werden kann. Und doch verhält es sich thatsächlich so. Der Falschspieler nimmt vom Spiele die ihm günstigen Karten weg, um selbe nachher bei passender Gelegenheit wieder hinaufzulegen. Ich sage bei passender Gelegenheit. Man glaube keinesfalls, daß der Falschspieler zu jeder Zeit sein betrügerisches Spiel treibt. Dazu ist er viel zu schlau und viel zu viel Menschenkenner, um derart vorzugehen. Es vergehen manchmal ganze Spielabende, ohne daß er entfernt auch nur was vornehmen kann, und er findet auch bei günstiger Gelegenheit einen vielfachen Ersatz für seine Ruhe, er während mehrerer Spielabende gewahrt hat. Das Wegnehmen von Karten aus dem Spiele erfordert eine

**ziemliche Gewandtheit, kann aber durch fleißiges Ueben zur Meisterschaft gebracht werden.**

**Die Augenkarte.**

Es kann vorkommen, daß dem Kartengeber das Erkennen einer Karte aus der Mitte des Spiels nothwendig ist. Er referirt sich diese derart erkannte Karte für seine Zwecke. In dem Falle schiebt der Kartengeber seinen kleinen Finger in die Mitte des Spiels, ganz so, als wenn man die Volte schlagen sollte. Das obere Padetchen befindet sich jetzt zwischen dem Ringfinger eingeklemmt. Durch Druck mit dem kleinen Finger nach oben hebt sich das obere Padetchen derart, daß man einen Blick auf die unter dem oberen Padetchen sich befindende Karte werfen und so kennen lernen kann. Man sieht sich die Karte, indem man sich unterhält, an, d. h. man wirft vertholen einen Blick auf dieselbe. Der Vorgang ist absolut nicht zu bemerken, da die Spieler stets die Rückseite sehen. Der Herzgang der Sache ist am besten durch Fig. 10 ersichtlich.

**Die Verwechslung ganzer Spiele.**

Es giebt mehrere Manieren, ganze Spiele mit einander zu verwechseln, und richten sich selbe nach der Qualität der Falschspieler. Derjenige Spieler, der sich in der feinen Welt bewegt, bedient sich eleganterer Mittel als derjenige, der unter ihm steht. Aber sowohl der Eine wie der Andere hat direkt hierfür eingerichtete Taschen, wodurch diese Prozedur bequem vor

**Das falsche Mischen.**

Wenn man beim Kartenspielen ein Spiel mischt, so wird damit beabsichtigt, jede etwaige künstliche Ordnung des Spiels aufzuheben. Dem Falschspieler ist mit solch einem regulären Mischen nicht gedient. Er mischt zwar auch das Spiel, aber scheinbar regulär. Hat der Kartengeber beispielsweise einige Trumpfarten nach unten gebracht, so liegt ihm daran sehr viel, daß diese Karten trotz des Mischens unten bleiben, um sie dann bei passender Gelegenheit mit Hilfe der Volte nach oben zu bringen und selbe dann zu seinem Vortheil zu verwenden. Er bedient sich in diesem Falle der theilweisen Mischung, indem er nur einen Theil des einen Padets durch das andere gehen läßt, so daß die untersten Karten stets dieselben bleiben. Er wiederholt diese Mischung mehrmals hintereinander, und Niemand hat eine Ahnung, daß eine Falschung vor sich ging. Nachdem also derart gemischt worden ist, wird das Abheben ebenfalls in früher mitgetheilte Weise gefälscht, und das Spiel befindet sich in gewünschter Weise in den Händen des Falschspielers. Der routinirte Spieler besitzt mehrere Methoden des Falschmischens und wendet, je nachdem es ihm paßt, die eine oder andere Manier an. So erfährt er ein anderes Mal einen Theil des Spiels und mischt ihn über den anderen thatsächlich hinüber. In Wahrheit jedoch hält er den zu mischenden Theil mit den Fingern recht fest und macht die natürlichen Hin- und Herbewegungen, als wenn man wirklich mischt und legt dann das Padet auf das ruhig liegende. Man wiederholt jetzt dieselbe Mischung mit dem früher ruhig gelegenen Theil, und die Ordnung ist wieder hergestellt. Diese Mischung ist eine sehr täuschende und ist von dem regulären Mischen nicht zu unterscheiden. Eine vollendete Falschung ist der sogenannte „Schwafenschwanz“. Hierbei schiebt man factisch den ganzen Theil durch den anderen, drückt aber den hineingesteckten Theil nach unten heraus, erfährt jetzt mit der Rechten den obersten und mit der Linken den unteren Theil, zieht sie auseinander und bringt dann beide Padete wieder zusammen, wodurch die Ordnung wieder hergestellt ist. Eine ganz eigene Manier ist die italienische Mischungsmethode. Man nimmt hierbei in jede Hand einen Theil des ganzen Spiels. Mit Hilfe der Finger bildet man aus seinem in der Hand habenden Theil einen Fächer und schiebt so den einen Fächer unter den anderen. Das sieht genau so aus, als wenn die Karten beider Theile in einander gingen und gemischt seien. Die zwei Theile sind jedoch nicht gemischt und befinden sich in ihrer alten Ordnung.

**Die automatische Verwechslung.**

In Amerika werden Vorrichtungen hergestellt, die man im Kermel anbringt resp. befestigt. Der Kartengeber legt das Spiel zum Abheben hin, und, wenn er das untere Padet auf's obere legen will, verdeckt er mit der ganzen Hand das Spiel, stützt den Ellenbogen auf den Tisch, wodurch ein Druck auf die Vorrichtung im Kermel vor sich geht. Das präparirte Spiel kommt aus dem Kermel heraus, während das auf dem Tische liegende Spiel in den Kermel automatisch gezogen wird. Ein gewisser Kepplinger ist in Amerika von drei anderen Mitspielern beim Gebrauch abgefaßt worden. Der Eine hielt seinen Kopf, und die beiden Anderen hielten ihm seine Hände fest und wollten ihn beinahe tödnen. Sie untersuchten seine Kermel und entnahmen denselben diese wahrschast wunderbare Vorrichtung, über deren Leistungsfähigkeit sie ganz überrascht waren. Sie machten Kepplinger den Vorschlag, ihn frei zu geben, wenn er Jedem von Ihnen einen derartigen Apparat berechnen würde, was er natürlich that.

**Die automatische Verwechslung.**

In Amerika werden Vorrichtungen hergestellt, die man im Kermel anbringt resp. befestigt. Der Kartengeber legt das Spiel zum Abheben hin, und, wenn er das untere Padet auf's obere legen will, verdeckt er mit der ganzen Hand das Spiel, stützt den Ellenbogen auf den Tisch, wodurch ein Druck auf die Vorrichtung im Kermel vor sich geht. Das präparirte Spiel kommt aus dem Kermel heraus, während das auf dem Tische liegende Spiel in den Kermel automatisch gezogen wird. Ein gewisser Kepplinger ist in Amerika von drei anderen Mitspielern beim Gebrauch abgefaßt worden. Der Eine hielt seinen Kopf, und die beiden Anderen hielten ihm seine Hände fest und wollten ihn beinahe tödnen. Sie untersuchten seine Kermel und entnahmen denselben diese wahrschast wunderbare Vorrichtung, über deren Leistungsfähigkeit sie ganz überrascht waren. Sie machten Kepplinger den Vorschlag, ihn frei zu geben, wenn er Jedem von Ihnen einen derartigen Apparat berechnen würde, was er natürlich that.

**Die automatische Verwechslung.**

In Amerika werden Vorrichtungen hergestellt, die man im Kermel anbringt resp. befestigt. Der Kartengeber legt das Spiel zum Abheben hin, und, wenn er das untere Padet auf's obere legen will, verdeckt er mit der ganzen Hand das Spiel, stützt den Ellenbogen auf den Tisch, wodurch