



# Der berühmte Zauberer

## Erklärungen für die neuesten Zauber- kunststücke und Spielanweisung für den vorführenden Künstler.

Zur Beachtung: Nicht alle in dieser Anweisung beschriebenen  
Gegenstände sind in jedem Zauberkasten enthalten.

### Inhalts-Verzeichnis:

1. Der Zauberstab:
  - a) Man löst einen Gegenstand verschwinden.
  - b) Der schwebende Zauberstab.
  - c) Die tanzende Zigarette.
2. Die rätselhaften Zahlen.
3. Boscos Zauberkarten oder: Wie kann ich eine vom Zuschauer  
gewählte Karte oder ein von ihm gedachtes Bild erraten? ste
4. Das geheimnisvolle Markenalbum.
5. Der „Bauernfänger“.
6. Der Zauberring.
7. Die Wunderengel.
8. Ein verblüffendes Kartenkunststück.
9. Die Zauberkarten.
10. Die geheimnisvollen Korallen.
11. Der geisterhafte Finger.
12. Das Verschwinden eines Geldstückes.
13. Das rätselhafte Verschwinden und Wechseln einer Münze.
14. Springender Knebel oder das wandernde Zündholz.
15. Die zauberhaften Hölzer.

## 1. Kunststücke mit dem Zauberstab.

### a) Man läßt einen Gegenstand verschwinden.

Ein einfaches, wirkungsvolles Kunststück ist folgendes: Lege den Zauberstab so auf den Tisch, daß ein Teil desselben über den Tisch hinaus- und in eine Tasche, die du mit Hilfe von zwei Stecknadeln auf der Rückseite der Tischdecke selbst herstellen kannst, hineinragt. Lasse dir von einem Zuschauer einen kleineren Gegenstand (Münze, Ring usw.) geben. Zeige ihn mit der rechten Hand, lege ihn scheinbar in die linke; behalte ihn aber in der rechten. Ergreife mit der rechten Hand den Zauberstab und lasse gleichzeitig den entliehenen Gegenstand in die Tasche fallen. Mache mit dem Zauberstab keine Beschwörung, zähle langsam bis 3, öffne deine Linke und der Gegenstand ist verschwunden.

### b) Der schwebende Zauberstab.

Wir halten den Zauberstab wagrecht in der Hand, lassen ihn frei schweben und alle möglichen Stellungen einnehmen.

Doch wie ist dies möglich? Zu diesem Kunststück brauchen wir außer dem Zauberstab einen schwarzen ungefähr  $1\frac{1}{2}$  m langen dünnen Seidenfaden, an dessen Ende wir 2 hafensförmig gebogene Stecknadeln befestigen. Den Faden legen wir um den Hals. So vorbereitet treten wir vor die Zuschauer, nehmen den Zauberstab in beide Hände und stecken heimlich die Nadelspitzen in die beiden Enden desselben. Streckt man nun die Hände innerhalb des Fadens auseinander oder bringt sie wieder näher zusammen, so schwebt entsprechend der Stab zur Überraschung der Zuschauer frei in der Luft.

### c) Die tanzende Zigarette.

An einem entsprechend langen schwarzen Faden bringen wir eine schwarze Stecknadel an und befestigen den Faden an einem Westknopf. Nun lassen wir uns von den Zuschauern eine Zigarette geben und stecken die Stecknadel mit dem Faden in das eine Ende der Zigarette. Wir halten eine leere Flasche bereit und tun die Zigarette hinein. So können wir die Zigarette nach Belieben tanzen lassen. Diese Tanzbewegungen führen wir ebenfalls mit dem Zauberstab aus, mit dem wir unbemerkt den Faden auf und ab bewegen.

## 2. Die rätselhaften Zahlen.

Dies Zauberspiel besteht aus einem Kärtchen mit 5 vierstelligen Zahlen, 5 kleinen Scheiben mit je einer vierstelligen Zahl wie auf dem Kärtchen und eine Scheibe, worauf sich 5 Zahlen befinden. Letzteres Scheibchen ist nur für den vortragenden Künstler bestimmt, der es un-

bemerkt im Futter des Hutes unterbringt, den er sich von einem der Zuschauer geben läßt. Die übrigen 5 Scheibchen nebst dem Blatt verteilt man unter die Zuschauer, damit sie sich überzeugen können, daß jede Zahl von den 5 Scheibchen sich genau ebenso auf dem Rärtchen befindet. Man erbittet sich die kleinen Scheiben wieder zurück und wirft sie in einen Hut. Scheinbar nimmt der junge Künstler irgend eines der Scheibchen heraus, in Wirklichkeit aber die für den Vortragenden bestimmte Scheibe mit den 5 Zahlen und hält sie mit der Rückseite gegen die Zuschauer. Nun muß jemand eine von den 5 vierstelligen Zahlen von dem Rärtchen ablesen und der Vortragende behauptet, er habe die entsprechende Zahl in der Hand. Dies ist auch tatsächlich der Fall. Der Zauberer braucht mit dem Daumen nur die Zahl zu verdecken, die vor der ersten Zahl der vom Zuschauer gewählten Zahlenreihe steht; z. B. der Zuschauer sagt: 7495, so wird mit dem Daumen die Zahl 3 verdeckt, oder 9537, so verdeckt man 4 usw.

Das Kunststück ist einfach, glückt immer und ist verblüffend.

### 3. Bosco's Zauberkarten,

oder wie kann ich eine vom Zuschauer gewählte Karte oder ein von ihm gedachtes Bild erraten?

Man gebe zuerst den Zuschauern die Karte mit den von 1—16 nummerierten Bildern. Ein Zuschauer wählt ein beliebiges Bild oder eine beliebige Nummer. Diese muß der Künstler erraten.

Dies scheint zunächst unmöglich, ist aber ganz einfach. Man fragt, auf welcher der übrigen 5 Karten die gewählte Zahl oder das gedachte Bild sich befindet.

Die betreffenden Karten legt man dann bei Seite und zählt die 1. Zahl dieser Karten zusammen, so hat man die vom Zuschauer gedachte Zahl nebst dem entsprechenden Bildchen.

### 4. Das geheimnisvolle Markenalbum.

Ich kann euch ein Kunststück verraten, wie mein Markenalbum sich selbst mit seltenen Briefmarken füllt. Ihr seht die leere Seite des Albums, nun mache ich es zu und mit Hilfe des Zauberstabes und einer kräftigen Beschwörungsformel erscheint die leere Seite im „Handumdrehen“ gefüllt.

Das so wirkungsvolle Kunststück ist sehr einfach. Man drehe das Album heimlich in der Hand um und zeige dann die mit Briefmarken gefüllte Seite.

Man kann die gedruckten Marken auch mit wirklichen Marken überleben, dann wirkt das Kunststück noch verblüffender.

## 5. Der „Bauernfänger“.

Weißt du, junger Freund, was ein „Bauernfänger“ ist? Nun, ich will es dir sagen. Man versteht darunter einen schlimmen Menschen, der die Unerfahrenheit eines anderen ausnützt und ihm einen bösen Streich spielt. Doch unser Streich ist harmlos.

Man lasse dem Zuschauer je einen Finger in die Öffnungen des „Bauernfängers“ hineinstecken und fordere ihn auf, die Hälse auseinander zu ziehen. Der Betreffende ist nun „gefangen“ und kann seine Finger nur dadurch wieder frei bekommen, daß man die Hälse ineinander schiebt.

## 6. Der Zauberring.

Zu diesem Kunststück benötigt man zwei gleichgroße Ringe, wovon der eine mit Papier hinterklebt ist und ein Stück Papier von derselben Farbe, wie das Papier des hinterklebten Ringes. Der Vortragende läßt nun das Stück Papier durch die Zuschauer prüfen und legt es auf den Tisch. Dann lasse man sich von einem der Gäste ein Geldstück geben. Nun übergebe der Künstler den Ring, der nicht überklebt ist, den Zuschauern ebenfalls zur Prüfung; vertausche ihn dann heimlich mit dem überklebten Ring und lege letzteren neben die Münze. Nun wird der Ring mit dem beigelegten Pappdeckel zugedeckt. Man hebt darauf beide Teile in die Höhe und legt sie auf das Geldstück. Wenn man alsdann den Pappdeckel vom Ring fortrimmt, so ist das Geldstück, das im Innern des Ringes sein mußte, verschwunden. Man lasse dann das Geldstück wieder erscheinen, indem man den Ring wieder mit dem Pappdeckel zudeckt und beide Teile auf die Seite stellt. So erscheint die Münze wieder auf dem Papier.

## 7. Die Wunderkugel.

Ganz besonders dankbar für den Zauberkünstler und überraschend für die Zuschauer ist diese Kugel, die in der Mitte durchbohrt ist und durch die ein Faden geht. Dies Wunderding hat die Eigenschaft, in jeder beliebigen Höhe des Fadens auf Befehl stehen zu bleiben.

Ohne die Kugel selbst zu berühren wird dies erreicht, indem man die Schnur mit beiden Händen senkrecht hält und die Kugel abwärts gleiten läßt. Hält man den Faden locker, so rutscht die Kugel völlig abwärts, sobald man aber die Schnur straff anzieht, bleibt sie sofort stehen.

## 8. Ein verblüffendes Kartenkunststück.

Mit Hilfe dieses Zauberstäbchens will ich euch zeigen, wie man eine zerrissene oder versteckte Karte wieder herzaubert. Zu diesem Zweck haben wir einige ganz gleiche Karten, ferner ein Kästchen, welches aus einem Unterteil, einer Pappeinlage und einem Deckel besteht. Lege nun den

Deckel des Kästchens auf den Tisch und tue heimlich eine der gleichen Karten hinein mit der Bildseite nach unten. Auf diese Karte wird dann die Pappeinlage gelegt, sodaß niemand die im Deckel ruhende Karte ahnt. Das Unterteil lege nun neben den Deckel und die übrigen Karten (mit den Bildseiten nach unten) auf den Tisch.

So vorbereitet lasse der Künstler nun eine beliebige Karte ziehen, wobei die Zuschauer ja nicht wissen, daß die Karten alle gleich sind. Nun kann man die gezogene Karte verstecken oder zerreißen lassen. Das Kästchen wird dann geschlossen. Durch Berührung mit dem Zauberstab und dreimaliges Klopfen auf das Kästchen wird die zerrissene oder versteckte Karte wieder im Kästchen zum Vorschein kommen.

## 9. Die Zauberkarten.

Im Spiele befinden sich 5 Karten, davon 2 Karten mit ganzen Bildern und 3 Karten mit halben Bildern. Nimm nun die Karten fächerartig in die Hand und zwar als oberste die eine der ganzen Bildkarten. Alsdann stecke die 3 halben Bildkarten so in der Hand, daß die 4 Karten nur das Bild der obersten ganzen Karte zeigen, so daß alle 4 Karten ganz gleich erscheinen.

Die 5. Karte (die 2. ganze Bildkarte) bleibt immer vollständig verdeckt. Dreht man die Karten und wechselt die oberste ganze Bildkarte aus, so erscheint das 2. Bild auf allen 4 Karten.

## 10. Die geheimnisvollen Korallen.

Ein Kunststück, das besonders überraschend und reizvoll wirkt! Es wird in folgender Weise vorbereitet: Man lege die Schnüre genau in der Mitte zusammen, ziehe durch die eine Schnur 2 Korallenkugeln, durch die andere die dritte Koralle (siehe Abbildung 1). Nun werden die beiden Enden a und b hakenförmig ineinander gelegt und die mittlere Koralle darüber geschoben (Abbildung 2). Die mittlere Kugel ist nun fest, während die beiden anderen sich frei bewegen können.

So vorbereitet zeige den Zuschauern die Korallen. Der Zauberkünstler bittet einen der Gäste, die beiden Enden der Schnüre zu halten, verbindet dann je eine Schnur c und d und löst wieder halten (Bild 3).

Das Ganze wird alsdann mit einem Tuch zugedeckt. Zieht man nun stark die beiden freien Endstücke e und f an, so löst sich die Schlinge unter der mittleren Kugel und alle 3 Korallen werden zur allgemeinen Überraschung frei.

Abbildung 1



Abbildung 2

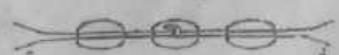


Abbildung 3



## 11. Der geisterhafte Finger.

Bei diesem Kunststück kann man einen Finger durch einen von einem Zuschauer entlehnten Hut stecken, ohne denselben zu beschädigen.

Man lasse sich also einen Hut geben und stecke von den Zuschauern unbemerkt den nachgemachten Finger von außen auf den Hut. Von innen bewege der Künstler die Nadel, so daß es aussieht, als sei der in den Hut gesteckte, nachgemachte Finger der natürliche.

Nun sage man, der Hut habe ja ein Loch, so groß, daß man einen Finger hindurchstecken kann. Dann entfernt man den falschen Finger wieder heimlich und gibt den Hut unbeschädigt zurück.

## 12. Das Verschwinden eines Geldstückes.

Dies Kunststück ist ebenso einfach wie dankbar. Man erbittet sich von einem Zuschauer ein Geldstück und ein Tuch. Das Geldstück legt man so in das Tuch hinein, daß dessen 4 Enden nach unten hängen. Nun soll einer der Zuschauer beides so halten, daß 4 Finger der rechten Hand das Geldstück wagrecht am Rande umfassen. Dann stellt man ein Glas Wasser darunter und bittet den betreffenden Zuschauer, die Münze mit dem Tuch darüber zu halten. Man zählt bis 3, dann muß die Münze samt dem Tuch losgelassen werden. Jeder hört das Klappern des Geldstückes im Wasserglas und ist der festen Meinung, daß die Münze im Wasser liege. Doch siehe da! Nichts davon ist zu sehen. —

Der Künstler ziehe dann die Münze aus der Tasche oder unter dem Rocktragen eines der Anwesenden hervor.

Die Lösung des Rätsels ist sehr einfach: Das Geldstück wird beim Einwickeln in das Tuch mit der gleich großen und gleich dicken Glas-scheibe, die der Künstler in der Hand verborgen hält, vertauscht.

Das Kunststück wirkt sehr gut, da die Glasmünze im Wasser nicht sichtbar ist.

## 13. Das rätselhafte Verschwinden und das Wechseln einer Münze.

a) Wir haben hier einen überzogenen hölzernen Klotz und zwei genau in einander passende Hälften. Wir lassen uns von einem Zuschauer ein 10 Pfennig-Stück geben, legen es oben auf den Klotz und decken ihn dann mit den beiden zuvor ineinandergesteckten Hälften zu, damit niemand das Geldstück wegnehmen kann. Dann halten wir ein Glas Wasser unter den Tisch, zählen 1, 2, 3 und das 10 Pfennig-Stück fällt durch den Tisch in das Glas, während der Klotz keine Münze aufweist.

Einfache Lösung des Kunststückes: Man halte ein zweites 10 Pfennig-Stück heimlich in der Hand bereit und lasse dieses in das Glas fallen. Dann nehme man von den 2 Hälften die obere Hälfte allein ab, sodas die untere Hälfte auf den Holzloz und die Münze zu liegen kommt.

b) Auf gleiche Weise kann man auch das 10 Pfennig-Stück wechseln. Man lege wieder ein 10 Pfennig-Stück auf den Kloz, tue aber zuvor 2 Fünfpennigstücke auf die innere Hälfte und ziehe die äußere Hälfte darüber. Dann bedeckt man mit diesen beiden übereinander befindlichen Hälften den Kloz. Nimmt man alsdann die obere Hälfte allein ab, so erscheinen zur größten Überraschung die gewechselten Fünfpennigstücke und das 10 Pfennigstück ist verschwunden.

## 14. Springender Knebel oder das wandelnde Zündholz.

„Ihr seht hier ein Brettchen mit 3 Löchern. In das mittlere Loch habe ich ein Streichholz gesteckt. Mit Hilfe des Zauberstabes soll das Zündholz im unteren Loch erscheinen.“

Lösung: Man drehe einfach das Brettchen unbemerkt um.

## 15. Die zauberhaften Hölzer.

Wir haben hier 2 Hölzer, die durch eine Schnur scheinbar untrennbar verbunden sind. Man nehme diese Hölzer fest in die Hand; der untere Teil muß von der Hand bedeckt sein. Der Zauberünstler durchschneidet nun scheinbar mit einem kräftigen Schnitt von oben die durchlaufende Schnur und zeigt, das die Schnur wirklich entzwei ist. Dies ist jedoch nicht der Fall, da die Schnur unten durch die geohlen Hölzer hindurchläuft.

Man fahre einige Male mit dem Zauberstabe darüber und nach einigen kräftigen Beschwörungsformeln kann man die Schnur wieder wie anfangs hin- und herziehen.

Schutz-



Marke.