

Einmalige Gelegenheit!

Nachstehend offeriere ich Ihnen Apparate, welche nur in wenigen Exemplaren auf Lager sind und vorerst nicht wieder angefertigt werden, zu fabelhaft billigen Preisen, welche sich einschließlich Porto und Packung verstehen.

Der Versand innerhalb Deutschlands erfolgt bei Voreinsendung des Betrages oder per Nachnahme bei halber Anzahlung. Der Versand nach dem Ausland erfolgt nur bei Voreinsendung des vollen Betrages. Bei allen Anfragen bitte ich Rückporto beizufügen.

ZAUBER-ZENTRALE F. W. Conrad Horster, Berlin SW 48, Friedrichstraße 17

Kein Laden! Daher die niedrigen Preise!

Telefon: Dönhoff 1003 Kein Laden!

Postscheckkonto Berlin NW 7, Nr.11335, Bankkonto: Commerz- und Privatbank, Depositenkasse O, Berlin SW 48, Friedrichstr. 1.

Kartenkunststücke

1017 B. Eine fabelhafte Täuschung. Der Künstler entleiht einen Hut und wirft in denselben vier Karten, deren Namen er notieren läßt, hinein. Dann zeigt er, daß seine rechte Hosentasche vollkommen leer ist, worauf er die Tasche in das Beinkleid zurücksteckt. Nach eigener Wahl der Zuschauer wird jetzt eine der in den Hut geworfenen Karten bestimmt. Der Künstler nimmt die gewählte Karte, welche er als einzelne Karte zeigt, aus dem Hut heraus und steckt sie in die vorher leer gezeigte rechte Hosentasche. Jetzt bittet er einen Zuschauer, die restlichen drei Karten aus dem Hut herausnehmen zu wollen. Dies will der Zuschauer auch tun, doch ist ihm dies nicht möglich, denn jetzt befindet sich nur noch die vom Zuschauer gewählte eine, und vom Künstler in die Hosentasche gesteckte Karte im Hut. Der Künstler greift in die Tasche und holt die aus dem Hut verschwundenen drei Karten aus der Tasche heraus und zeigt durch Umdrehen derselben, daß sich sonst keine Karte mehr in ihr befindet. — Ohne jedes Einverständnis mit irgendeinem Zuschauer auszuführen. Komplet RM. 1.—

1018 B. Gedankenübertragung in höchster Potenz. Der Künstler zeigt gleichzeitig zehn verschiedene Bilder- und Augenkarten, dann bittet er fünf Zuschauer, sich eine der gezeigten Karten merken und den Namen derselben aufschreiben zu wollen.

Der Künstler hält jetzt die Karten auf seinen Rücken und wirft nacheinander fünf Karten verdeckt auf den Tisch. Werden die Karten umgedreht, so sind es die von den Zuschauern gemerkten Karten. Mysteriös und von größter Wirkung RM. 1.50

1019 B. Das lustige Kartenquartett. Der Künstler läßt von vier Karten eine x-beliebige merken und legt dann die vier Karten offen auf den Tisch. Auf Kommando verschwindet jetzt die gewählte Karte und erscheint sofort in der Brusttasche des Künstlers. Der Künstler zeigt die Karten vor- und nachher von beiden Seiten, damit sich die Zuschauer davon überzeugen können, daß keine doppelseitigen Karten verwendet werden. Sämtliche Hilfskarten, fertig zur sofortigen Vorführung. RM. 1.25

1020 B. Die vier tanzenden Kartenpaare. Dies ist eines der schönsten Tischkunststücke, bei dem der Künstler beweist, daß die Karten nicht nur tote Wesen sind, sondern gleich den Menschen Herz und Sinn für die schöne Tanzkunst besitzen. Das Kunststück ähnelt der „Kartenquadrille“⁴⁴, ist jedoch bedeutend verfeinert und spielt sich schneller und leichter als diese ab. Mit sämtlichen Hilfskarten RM. 1.50

LETZTE NEUHEIT! 1021 B. Per Zepelin. LETZTE NEUHEIT!

Dieses Kunststück ist nicht zu verwechseln mit ähnlichen, z. B. der Nr. 1004 B „Die Reise von Berlin nach Wien“, da es, wie gesagt, ganz neu ist.

Der Künstler zeigt zwei Karten, angenommen das Pik-As und die Herz-Dame von der Vorder- und von der Rückseite. Ohne die Karten irgendwie zu vertauschen, legt er die Herz-Dame unter einen Teller, nennen wir ihn „New York“, das Pik-As unter einen anderen Teller, nennen wir ihn „Friedrichshafen“⁴⁴. Auf Kommando wechseln die Karten ihre Plätze, so daß jetzt die Herz-Dame in Friedrichshafen und das Pik-As in New York angekommen sind.

Das Kunststück kann sofort wiederholt werden, der Künstler zeigt die Karten abermals von der Vorder- und Rückseite und das Spiel beginnt von neuem. RM. 0.50

1022 B. Das magische Kaffeekränzchen. Unter Zuhilfenahme der vier Damen und zwölf Extrakarten führt der Künstler eins der wunderbarsten Kunststücke vor. Komplet als: 4 Damen und 12 Extrakarten. RM. 2.—

1024 B. Hofzinsers Allvermögen der Frauen. Es ist dies eins der schönsten Kunststücke, welche jedem Liebhaber von Kartenkunststücken sehr zu empfehlen ist. — Komplet mit Spiel und allem Zubehör. Vortrag von F. W. Conradi RM. 2.50

1025 B. Ein Spaziergang durch die Luft. Eine von einem Zuschauer gemerkte Karte verschwindet aus dem Spiele und erscheint auf unerklärliche Weise in der Rocktasche des Betreffenden. Das Spiel wird sofort untersucht. Keine Fingerfertigkeit, kein Einverständnis!

Dieses Kunststück ist nicht nur verblüffend, sondern durchaus grundlegend und dürfte in keinem Programm fehlen. Mit komplettem Spiel und Hilfsmittel RM. 2.50

1026 B. L'homme Masques Materialisierung der Bilderkarten. Der Künstler gibt einem Zuschauer ein Kartenspiel und bittet ihn, sich eine Bilderkarte zu merken. Ist dies geschehen, so ersucht der Künstler den Betreffenden, der das Spiel gehalten hat, sich davon zu überzeugen, daß nicht nur die gemerkte Karte aus dem Spiele verschwunden ist, sondern mit ihr auch die übrigen Bilderkarten der gleichen Farbe. Der Künstler holt die verschwundenen Karten aus der Rocktasche eines Zuschauers. Komplet mit Spiel und Hilfsmitteln. RM. 2.50

1027 B. Getrennt und wieder vereint. Mit wenigen Mitteln hat es der Erfinder dieses wirkungsvollen Kartenkunststückes verstanden, große Effekte hervorzubringen. — Von Minute zu Minute wird der Gang der Handlung spannender. Mit Spiel RM. 2.50

1028 B. Conrads magische Talons. Der Künstler läßt zwei Karten ziehen. Das restliche Spiel legt er auf den Tisch und läßt es in zwei ungefähr gleiche Teile abheben. Die beiden gezogenen Karten verschwinden in freier Hand. Das Publikum bestimmt, in welchem Pakete und als die wievieltesten Karten derselben sich die beiden gezogenen und verschwundenen Karten wiederfinden sollen. Das Resultat wird das erwünschte sein. Komplet mit Spiel RM. 2.50

Achtung! Für Liebhaber von Kartenkunststücken „Auch Sie sind Kartenkünstler“.

Von Fred Roner.

Ich kann das Buch auf das Beste empfehlen, enthält dasselbe doch eine größere Anzahl neuer Kartenkunststücke, welche in leichtfaßlicher Form beschrieben sind und keinerlei Handfertigkeit bedingen. Preis RM. 1.—

1029 B. Das behexte Kartenspiel. Der Künstler nimmt eine Karte und bestreicht damit die oberste Karte im Spiel, augenblicklich verwandelt sich diese in eine andere. — Die Karte, welche der Künstler zum Bestreichen des Spieles verwandte, bleibt unverändert und kann untersucht werden. Komplet mit Spiel RM. 2.50

1030 B. Die Geisterkarten. Von Oberingenieur von Kalnassy. Der Künstler zeigt vier Karten und bittet einen Zuschauer, sich hiervon eine x-beliebige Karte zu merken zu wollen. Der Künstler legt die vier Karten in die rechte Hand, schließt diese und hält die Hand gegen die Stirn des Zuschauers, wobei er diesen bittet, scharf an die gemerkte Karte denken zu wollen. — Plötzlich wirft der Künstler die Karten offen einzeln auf den Tisch; zum nicht geringen Erstaunen der Zuschauer ist die gedachte Karte verschwunden. Keinerlei Handfertigkeit! Außerordentlich wirkungsvoll! Die vier Karten. RM. —.50

1031 B. Die Königin der Luft. Original von F. W. Conradi. Eine tatsächlich in die Luft geworfene Karte, welche der Künstler vorher aus dem Spiel ziehen ließ, verschwindet auf unerklärliche Weise. Letzte Neuheit! Hochfeines Salon- und Bühnenkunststück. Komplet mit Spiel und Hilfsmittel RM. 2.50

1032B. Das blitzschnelle Kartenchangement. Eine Karte, z. B. Treff-Zehn, hält der Künstler in der Hand. Auf eine zweite Karte, z. B. Karo-Neun, legt ein Zuschauer seine Hand. Ohne jede Bedeckung wechseln die Karten ihre Plätze. Komplet RM. 2.50

1033 B. Pia fraus. Man läßt eine Karte ziehen, legt diese offen auf den Tisch und zählt noch elf Karten offen darauf; den Rest des Spieles legt man bei Seite. Man nimmt die zwölf Karten, mischt sie und zeigt, indem man einen Fächer schlägt, daß sich die gezogene Karte tatsächlich darunter befindet. Nachdem man die Kartenblätter wieder zusammengeschoben hat, zählt man sie einzeln auf den Tisch, wobei sich herausstellt, daß nur noch elf Karten vorhanden sind und zwar fehlt die gezogene Karte. Neue Ausführung! Komplet mit Spiel und Hilfsmittel RM. 2.50

1034 B und 1035 B. Das Svengali-Wunder und das Mysterium des Mene-Tekel. Ein Spiel Karten wird vorgeblättert und ein Zuschauer aufgefordert ohne Beeinflussung dem Spiel eine beliebige Karte zu entnehmen. Der Künstler sieht und berührt die Karte nicht; trotzdem kennt er sofort die gewählte Karte. — Ein anderer Effekt ist: Eine Karte wird gezogen und von einem der Zuschauer in das Spiel gesteckt. Der Künstler nimmt hierauf eine Karte nach der andern von Spiel ab und zwar solange, bis der Zuschauer „Halt“ gebietet; diese Karte wird umgedreht und ist die gewählte Karte. Komplet mit Spiel. RM. 3.—

1036 B. „Erare humanum est“ oder „Niemand kann zählen“. Eine von einer fremden Person beliebig gewählte und selbst wieder ins Spiel gelegte Karte auch wieder von derselben als die sovielste Karte von der Rückseite des Spieles abzählen zu lassen, wie dies von den Zuschauern gewünscht wird. RM. 2.50

1037 B. Einzig unfehlbare Manier, um vom Publikum gemerkte Karten zu erraten. Nach F. W. Conradi. Dieser Trick ist wohl der beste auf diesem Gebiete. Es wird weder forciert noch Volte geschlagen, noch irgendwelche Reihenfolge gelegt usw. Das Schönste bei diesem Trick ist, daß ihn der Künstler hundertmal wiederholen kann, ohne daß selbst ein feiner Kenner den Trick durchschauen kann. Die Ausführung des Kunststückes ist eine tatsächlich leichte. RM. 2.50

1038 B. Forciert ohne zu forcieren! Volte ohne Volte! Original von F. W. Conradi. Mit Hilfe eines sinnreich präparierten Kartenspieles kann selbst der Ungeübteste sofort das nachstehende Kunststück ausführen:

Der Künstler blättert jede einzelne Karte seines Spieles vor, um zu beweisen, daß keine Karte doppelt im Spiel vorhanden ist. Nun läßt er von vier bis fünf Personen je eine beliebige Karte ziehen.— Die Karten werden dann tatsächlich an verschiedenen Stellen in das Spiel zurückgegeben. Der Künstler schiebt das ausgebreitete Spiel langsam zusammen, bläst dagegen und sämtliche gezogenen Karten sind bereits auf dem Rücken des Spieles angekommen. Dieser wundervolle ganz neue Trick bildet den Schlüssel zu einer Unsumme von Kartenkunststücken, welche sonst nur von einem routinierten Künstler vorgeführt werden konnten. Komplet mit Spiel. RM. 2.50

1039 B. Die geheimnisvolle Verbindung. Eine von fremder Hand gezogene und wieder in das Spiel gemischte Karte wird als die sovielste vom Spiel abgezählt, als zu Beginn des Kunststückes von den Zuschauern bestimmt wurde. Komplet mit Spiel. RM. 2.50

1040 B. Das Radiokuvert. Der Künstler läßt ein Kuvert untersuchen, hierauf läßt er von einem Zuschauer zwei Karten, zum Beispiel Herz-König und Treff-Dame wählen und gibt die Karten in das von fremder Hand gehaltene Kuvert hinein. Jetzt bittet er einen zweiten Zuschauer, von den in das Kuvert gelegten Karten eine zu wählen. Nun wird die Karte, angenommen es ist der Herz-König, auf den Tisch gelegt, und gezeigt, daß sich die andere Karte, Treff-Dame, noch im Kuvert befindet. Auf Kommando wechseln beide Karten ihre Plätze. Komplet mit allen Hilfsmitteln. RM. —.75

1041 B. Die Macht der Drei. Mit diesem Kunststück, welches sich auf eine Reihe unerklärlicher Tricks aufbaut, wird sowohl der Künstler, als auch der Liebhaber jederzeit den größten Effekt erzielen. Komplet mit Spiel und Hilfsmittel. RM. 2.50

1042 B. Der wirkungsvollste Kartensteiger. Der Künstler blättert ein Spiel als komplet vor, läßt mehrere Karten ziehen und merken. Dann werden die Karten an verschiedenen Stellen in das Spiel hineingegeben, und wird die Lage der Karten in keiner Weise verändert. Nun nimmt der Künstler das Spiel in die linke Hand und hält die rechte in einiger Entfernung darüber. Doch was ist das! Geisterhaft, geräuschlos und majestätisch steigen die vorher gezogenen und in das Spiel hineingemischter Karten heraus; wie von Feenhänden getragen, schweben sie durch die Luft und ruhen nicht früher, bis sie der Künstler mit der rechten Hand ergreift. Die Karten werden sofort zum Untersuchen gereicht. Wunderbar und unerklärlich! Mit Spiel und Vorrichtung zum Steigen. RM. 3.—

Salon- und Bühnenkunststücke

1501 B. Karnevalscherze. Ein Tuch verwandelt sich in Konfetti Der Hilfsapparat allein. RM. 2.—

1557 B. Es werde Licht. Berührt der Künstler den Docht einer Kerze mit den Fingerspitzen, so brennt das Licht sofort. Wunderbares Entreekunststück. RM. 1.—

1627 B. Die Vermehrungsmünze. In freier Hand verdoppelt sich eine Münze wie Nr. 1626B. Schönste Verbindung zum Münzenfang RM. —.25

1628 B. Das Münzenterzett. Eine Münze Nr. 1626B verdoppelt sich zweimal, so daß der Künstler drei Münzen in der Hand hat RM. —.35

1631 B. Die Einmark-Münzen per 10 Stück RM. —.50

1632 B. Die Vermehrungsmünze für Einmarkstücke 1631B RM. —.10

1633 B. „Rothschild“. Bei aufgestreiften Ärmeln streckt der Künstler seine rechte und linke Hand aus und zeigt die Hände von beiden Seiten leer; dessenungeachtet erscheinen sofort an den Finger-

spitzen nacheinander 10 Taler Münzen. Nach jeder erschienenen Münze kann der Künstler seine Hände von beiden Seiten leer zeigen. Für eine Hand, komplett als Hilfsapparat und 10 Münzen .. RM. 4.75

1634 B. Dasselbe für beide Hände 2 Apparate, 20 Münzen RM. 7.75

1635 B. „Der Gloriatrick“. Ben Akiba hat doch nicht recht, denn auf magischem Gebiet gibt es jetzt schon wieder eine fabelhafte Neuheit!, nämlich das hervorragende Münzen-Kunststück: „Der Gloriatrick“. Bei diesem verschwindet eine entliehene und gezeichnete Münze von einer Glas- oder Tischplatte auf völlig unerklärliche Weise. Leicht und daher von jedermann sofort vorführbar. Preis komplett mit illustrierter Erklärung. RM. —.50

1636 B. Die Pandorabüchse. Eine hochelegante Metallbüchse wird auf das Genaueste untersucht.

Die Zuschauer geben selbst ein gezeichnetes Geldstück in die Büchse hinein und verschließen dieselbe. Obgleich sich die Zuschauer durch Schütteln der Büchse bis zum letzten Moment davon überzeugen können, daß sich das Geldstück noch in der Büchse befindet, ist das Geldstück verschwunden, sobald die Büchse geöffnet wird.

Auf Kommando kann die Münze wieder in der später geschlossenen Büchse erscheinen. Wunderbares Salonkunststück von fabelhafter Wirkung. Kinderleicht! RM. —.50

1636 B./I Die Goliath-Pandorabüchse. Mit Hilfe derselben kann man einen entliehenen Taler spurlos verschwinden lassen. Aus Aluminium, hochglanz poliert. RM. 1.—

1637 B. Goldins Wunderkarte. Auf einer 5x5 cm großen Karte, welche untersucht werden kann, erscheint ein 1-Markstück RM. —.10

1639 B. Der Spiritistentaler. Ein in ein Taschentuch hineingebundener Taler verschwindet aus dem Tuch, ohne daß die Umbindung desselben geöffnet wurde. RM. —.50

1640 B. Der Lufttaler. Dieser verschwindet und erscheint beliebig in freier Hand. RM. —.50

1641 B. Hertwigs verschwindende und erscheinende Münze. Sehr scherzhaft. RM. —.50

1642 B. Münzenwanderung durch Teller und Hut. Fabelhafter Effekt. RM. —.50

1646 B. Der Zwei-Mark-Fang. Der Künstler wirft in einen Hut zehn Zwei-Mark-Stücke hinein. Die Mechanik allein. . . . RM. 3.—

1648 B. Downs Talerfang aus der Luft. Hierbei zeigt der Künstler dauernd seine Hände beiderseitig leer. Es ist dies einer der besten Talerfangapparate. RM. 2.—

1649 B. Eine neue Vermehrungsmünze. Es ist dies die beste Methode, aus einer zwei Zaubertaler zu machen. RM. —.75

1652 B. Von Hand ZU Hand. Effektivvoller Münzentrück, bei dem eine Münze bei ausgestreckten Händen von einer Hand in die andere wandert. RM. —.75

1653 B. Das Münzensexett. Sechs Münzen verschwinden spurlos. Der Hilfsapparat. RM. 1.—

1654 B. Vorrichtung, um 10 Zaubermünzen in einem entliehenen Hut nacheinander erscheinen zu lassen. Die Mechanik allein RM. 3.—

1655 B. Das lustige Münzenquartett. Man wirft vier Münzen sichtbar nacheinander in einen Hut. Auf Kommando wandern die Münzen in einen anderen, in einiger Entfernung stehenden Hut RM. 1.50

1659 B. Zwei Hilfsapparate zum Talerfang in freier Hand. Die Mechanik allein (2 Stück). RM. 1.75

1776 B. Ballservante für Tisch und Stuhl. RM. 1.—

1777 B. Die Servante, um Zauberstäbe usw. vertauschen oder erscheinen zu lassen. RM. 1.—

1778 B. Die Stiftservante. Sehr verwendbar für Tuch-, Ball- und Eikunststücke. RM. —.75

1779 B. Die Universal-Servante. Diese Servante läßt sich bequem an jedem Tisch befestigen und durch wenige Handgriffe je nach Bedarf in eine Netz-Platten- Ball- und Kartenspiel-Servante verwandeln. Außerdem kann man mit ihrer Hilfe Zauberstäbe und Kartenspiele vertauschen. Schließlich läßt sich auch der Goldinsche Sechs-Tüchertrick unter Zuhilfenahme der Servante ausführen RM. 20.—

1804 B. Die Teufelsstäbchen. Der Künstler läßt zwei massive und ein hohles, vernickeltes Metallstäbchen, in dessen Innern sich eine Klapper befindet, untersuchen. Wird dieses Stäbchen hin und her bewegt, so entsteht ein klapperndes Geräusch. Nach erfolgtem Untersuchen legt der Künstler die drei Stäbchen dergestalt auf den Tisch, daß das Schüttelstäbchen in der Mitte zu liegen kommt. Jetzt fragt er, wo sich das Stäbchen mit der Klapper befindet. Wird das mittlere Stäbchen aufgenommen, so hat es bereits seinen Platz verändert und liegt entweder auf der rechten oder auf der linken Seite. Das Kunststück kann beliebig oft wiederholt werden. Für Wetten sehr geeignet. Per Satz. RM. 2.—

1805 B. Der aus der Westentasche steigende Stab. Der Künstler sucht seinen Zauberstab, plötzlich steigt derselbe langsam aus seiner Westentasche heraus. Gute Verbindung zum verschwindenden Stab. Die unsichtbare Mechanik ohne Stab. RM. 2.—

1806 B. Der schwebende und rotierende Zauberstab.

Die Mechanik allein. RM. 1.50

1807 B. Die vier mysteriösen Farbstifte. Der Künstler läßt ein Nicketui, sowie vier Stäbchen in weißer, blauer, roter und grüner Farbe untersuchen. Er bittet, während seiner Abwesenheit eins der Stäbchen in das Nicketui geben und die restlichen drei Stäbchen in die Tasche stecken zu wollen. Kommt der Künstler zurück, so sagt er sofort, welches Stäbchen in das Nicketui hineingegeben wurde.

Groß. RM. 1.50

1808 B. Dasselbe Kunststück. Klein. RM. 1.—**1809 B. Max und Moritz.** Dasselbe Kunststück wie 1807 B. jedoch nur mit 2 Stäbchen und einer Nickelbüchse. RM. —.50**1811 B. Das Zauberstab-Mysterium.** Ein fester Zauberstab wird in ein Nicketui hineingegeben; er verwandelt sich darin in ein vorher verschwundenes Tuch. Der Stab ist verschwunden. RM. 10.—**1813 B. Zauberstäbe mit Nickelenden und Vorrichtung,** um den Stab einem Zuschauer in den Mund schieben zu können. RM. 2.25**1814 B. Kleine Zauberstäbe,** fein poliert, mit Nickelenden RM. 1.—**1851 B. Die Radioschatulle.** Vier mit je zwei Zahlen versehene Steine werden in beliebiger Reihenfolge in eine Schatulle gelegt, worauf diese verschlossen wird. Der Künstler sagt sofort die Reihenfolge der Steine an. Mysteriös. RM. 3.—**1852 B. Die geheimnisvollen Pyramiden.** Der Künstler hat drei Pyramiden von gelber, roter und blauer Farbe und außerdem zwei Deckel. Er bittet, während seiner Abwesenheit eine der Pyramiden einstecken und die beiden anderen mit den Deckeln bedecken zu wollen. Der zurückkehrende Künstler sagt sofort, welche Pyramide eingesteckt wurde und welche sich unter dem ersten und dem zweiten Deckel befinden. Groß. RM. 1.50**1853 B. Dasselbe kleiner.** RM. 1.—**1909 B. Die mysteriösen Streichhölzer.** Der Künstler zeigt vier weiße Stäbchen unpräpariert vor. Eins der Stäbchen streift er am Rockärmel eines Zuschauers entlang und schon befindet sich an einem Ende des Stäbchens eine rote Kuppe. — Das Hölzchen wird untersucht. — Der Künstler ergreift ein zweites leeres Hölzchen, streift damit am ersten Hölzchen vorbei und am Ende des zweiten Hölzchens erscheint ebenfalls eine rote Kuppe. Diese nimmt er mit dem dritten vom zweiten Hölzchen fort und changiert die Kuppe von einem zum anderen der vier Hölzchen. Schließlich zeigt der Künstler mit den Hölzchen noch viele andere Tricks. Bestes Tischkunststück. Komplet mit Vortrag RM. —.75**1951 B. Die tanzenden Skelette.** Mehrere aus Pappe gefertigte Skelette werden auf irgendeinen Tisch, Stuhl oder auf den Fußboden gelegt. — Auf Kommando des Künstlers erheben sich die Skelette und tanzen nach dem Takte der Musik. Hierbei kreist der Künstler mit seinem Zauberstab über, unter und um die Skelette herum um zu beweisen, daß die Skelette in keiner Weise befestigt sind. Per Stück. RM. —.75**2008 B. Ein entliehenes, dann zerschnittenes Tuch** wird vom Künstler wieder repariert. RM. —.50**2010 B. „Blitz“.** Mit Hilfe eines sinnreichen Apparates läßt der Künstler ein Tuch in freien Händen verschwinden. RM. 1.75**2011 B. „Proteus Vakuanus“.** Der Künstler formt eine Papierrolle, schiebt nacheinander drei weiße Tücher hindurch, welche sich hierbei jedesmal verfärben. Zum Zeichen, daß die Röhre leer ist, schiebt der Künstler nach jedesmaligem Verfärben seinen Zauberstab tatsächlich durch die Röhre hindurch. . . . Der Hilfsapparat allein. . . . RM. 5.—**2012 B. „Fix“.** Ein Tuch verändert auf ganz eigenartige Weise seine Farbe. Original Tagrey. RM. 7.50**2013 B. Foulard-Fogo.** Aus einer entliehenen brennenden Kerze zieht der Künstler ein Tuch hervor. RM. —.75

Geben Sie bitte bei Ihrer Bestellung einige Ersatznummern auf, falls von den von Ihnen bestellten Nummern inzwischen diese oder jene vergriffen sein sollten. Vergessen Sie nicht: Sämtliche Preise meiner „B“-Listen verstehen sich einschließlich Spesen für Porto und Packung.

Kein Laden! ZAUBER-ZENTRALE F. W. CONRAD HORSTER, Berlin S W 48, Friedrichstr. 17. **Kein Laden!**

1854 B. Das Wunder des Konfutse. Der Künstler läßt eine seidene Schnur und 10 hochelegant polierte unpräparierte Steine, welche in ihrer Mitte mit einem Loch versehen sind, untersuchen.

Jetzt bittet er einen Zuschauer, die Steine auf die Schnur aufzuziehen, die Enden der Schnüre zu verknoten und zu halten, wodurch es unmöglich ist, die Steine von der Schnur zu entfernen. Dessenungeachtet entfernt der Künstler sämtliche Steine, bis auf einen derselben von der Schnur. Dieser Trick ist vollkommen unerklärlich und von eminenter Wirkung. RM. 1.75

1855 B. „Liu-Lao-Lu“ das neueste japanische Wunderspiel.

Der Künstler hat zwölf verschiedenfarbige bunte Steine und suggeriert einem Zuschauer, daß er hiervon zwei Farben, z. B. weiß und rot, wählt. Sofort wiederholt der Künstler das Kunststück und läßt zwei neue Farben, z. B. grün und gelb, wählen. Der Künstler ist in der Lage, das Kunststück mit sämtlichen zwölf Steinen ausführen zu können. Dieser Trick bedeutet eine Sensation ersten Ranges, er läßt sich von jedermann kinderleicht ausführen und ist dessenungeachtet unerklärlich RM. 1.—

1901 B. Die sich in einer Streichholzschachtel in ihrer Länge selbstumdrehenden Streichhölzer. RM. —.50**1902 B. „Phosphorit“.** Aus einem hocheleganten, vernickelten Streichholzständer verschwindet auf unerklärliche Weise ein Paket Streichhölzer, welche einzeln in den Ständer hineingegeben werden. RM. 3.—**1903 B. Die hypnotisierte Streichholzschachtel,** welche mit Hilfe einer kleinen Vorrichtung von selbst aufsteht. Sehr scherzhaft! RM. —.50**1904 B. Die zersägte Streichholzschachtel.** Eine Streichholzschachtel wird mit einem Messer oder einer kleinen Säge in der Mitte durchgeschnitten. Sofort kann der Künstler die Schachtel wieder herstellen und den Kasten herausziehen. Fabelhafter Westentaschentrick. RM. 1.50**1905 B. Die lebende Streichholzschachtel.** Wird die Schachtel auf die ausgestreckte Handfläche gelegt, so stellt sie sich senkrecht auf und die Schublade kommt heraus. Das Kunststück kann beliebig oft wiederholt werden. RM. —.50**1906 B. In einer verschnürten Streichholzschachtel** erscheint ein Tuch. RM. —.50**1907 B. Der geheimnisvolle Wurf.** Der Künstler entnimmt einer Streichholzschachtel ein Steichholz, wirft die Schachtel in die Luft und läßt sie auf das einzelne Streichholz zurückfallen, hierbei entzündet sich das Streichholz. Für Zauberkünstler und Jongleure sehr verwendbar RM. 1.—**1908 B. Alles vertauscht.** Der Künstler schiebt ein Streichholz mit der Kuppe nach vorn in eine enge Metallröhre. Erscheint das Streichholz am anderen Ende der Röhre, so ist die Kuppe vom Streichholz verschwunden und befindet sich auf der anderen Seite am Ende des Streichholzes. Das Streichholz kann sofort untersucht werden. RM. —.75**2014 B. „Multiplex“,** der geheimnisvolle Tuchspender. Mit Hilfe dieses Apparates erscheinen eine große Anzahl von Tüchern bei dauernd leer gezeigten Händen. Der Apparat allein. RM. 2.—**2015 B. „Prestissimo“.** Mit diesem Apparat läßt sich das beste und schnellste Tücherscheinen vorführen. RM. 1.50**2017 B. Das tibetanische Wunder.** Von Joe Bosco. Der Künstler läßt von den Zuschauern auf einem zwischen beiden Händen gehaltenen Band vier verschiedenfarbige Tücher befestigen. Entfernt stehend, bittet der Künstler, ihm die Farben der Tücher zurufen zu wollen, und sofort fallen die Tücher wunschgemäß einzeln von dem Band ab. Die HilfsVorrichtung und die Erklärung, ohne Tücher. RM. 2.25**2020 B. „Fixo“.** Bei aufgestreiften Ärmeln verschwindet ein Tuch Mit Tuch. RM. 1.50**2021 B. Rot kontra Grün, das beste Verwandlungstuch.** In prima Ausführung. RM. 2.75**2022 B. Nelson Downs Tücherscheinen aus der Luft.** Bei beiderseitig leer gezeigten Händen erscheinen Tücher. Der Apparat allein. RM. 3.—**2023 B. Das dreifache Verwandlungstuch.** In bester Ausführung. RM. 4.—**2028 B. Von Tüte ZU Tüte.** Eine rätselhafte Tuchwanderung. Der Hilfszauberstab. RM. 6.50**2030 B. Das Tütenmysterium.** In einer aus einem entliehenen Bogen Papier geformte Tüte verschwindet ein hineingelegtes Tuch. Die Tüte kann sofort untersucht werden. Der sinnreiche Hilfsapparat allein. RM. —.50**2031 B. „Presto“, das verschwindende Tuch.** Außerordentlich effektiv. RM. —.50**2032 B. „Fortuna“-Tuchfärbung.** Außerordentlich verwendbar Leicht und effektiv. Der Apparat allein. RM. 2.50**2033 B. „Okitos“-Tuchfärbung.** Überall vorführbar. Hochfeiner Hilfsapparat. RM. 2.50**2034 B. Okitos orientalische Tändeleien** sind anerkannt die besten japanischen Tuchkunststücke. — Mit diesem Trick erzielen Sie großen Effekt. Mit Tüchern. RM. 6.50**2035 B. Die beste Verschwindungsmechanik** für Tücher, Hand schuhe, Fahnen usw. RM. 1.50**2036 B. Das Tücherscheinen nach Speranza.** Leicht und verwendungsfähig. RM. —.75**2037 B. „Tempo“.** Das schnellste Tücherscheinen. Die hochfeine Mechanik allein. RM. 3.—**2039 B. „Unikum“.** Zwischen zwei in eine Glasröhre gesteckte rote Tücher erscheint ein solches von blauer Farbe. Der Hilfsapparat allein. RM. 1.50

- 2040 B. Die Flucht aus dem Gefängnis.** In eine Glasröhre werden drei verschiedenfarbige Tücher hineingegeben. Urplötzlich verschwindet das mittlere Tuch aus der Röhre, welche sofort untersucht werden kann. Komplett. RM. 6.—
- 2041 B. Von Glaszylinder zu Glaszylinder.** In einen von zwei auf Nickelpostamenten stehende Glaszylinder, welche mit je einem Nickeldeckel verschlossen werden, gibt der Künstler ein Tuch hinein, dieses wandert von einem Zylinder zum anderen Schönes Ausstattungsstück von fabelhafter Wirkung. Ohne Tücher RM. 10.—
- 2101 B. „Golddouble“, die schönste und vornehmste Changieruhr, deren Zeiger sich mit knarrendem Geräusch bewegen lassen.** In der Form einer modernen Kavalieruhr. Preis per 1 Stück RM. —.75
Preis per 3 Stück „ 2.—
- 2102 B. Changieruhren.** Vernickelt. Per 3 Stück RM. 1.—
- 2103 B. Die mysteriöse Tüte.** Aus dieser verschwinden hineingelegte Gegenstände spurlos. Für Uhren-, Tuch- und Fahnenkunststücke besonders geeignet. RM. —.50
- 2104 B. Die verschwindende Uhr.** Neue Vorrichtung, um eine Uhr plötzlich und auf unerklärliche Weise verschwinden zu lassen. RM. 1.—
- 2107 B. Nordströms Uhrentrick.** Eine Uhr verschwindet spurlos. Feines Handkunststück RM. —.50
- 2111 B. Die Uhrenpistole.** Eine an den Lauf einer Pistole gehangene Uhr verschwindet, sobald die Pistole abgeschossen wird. Die Pistole allein. RM. 7.50
- 2112 B. Der Chicagoer Uhrentrick.** Vier Uhren erscheinen zwischen den Fingerspitzen RM. 10.—
- 2113 B. Der Acht-Uhren-Trick.** Zwischen den Fingerspitzen beider Hände erscheinen plötzlich acht Uhren. Größter Bühnen- und Salonschlager! RM. 15.—
- 2117 B. Das Schmuckkästchen der Kleopatra.** Der Künstler legt in ein hochelegantes Kästchen eine Damenuhr, einen Ring oder ein Geldstück bis zur Größe eines Fünfmarkstückes.
Obgleich das Kästchen nicht verschlossen wird, verschwinden die Gegenstände auf vollkommen unerklärliche Weise daraus. Es kommt hierbei eine ganz neue Idee zur Anwendung. Mit Uhr RM. 2.50
- 2151 B. Der geheimnisvolle Gast.** Man läßt bei Tisch beliebige Gegenstände verschwinden. RM. 2.50
- 2202 B. Das rebellische Fünfmarkstück.** Der Künstler gibt jemanden ein Fünfmarkstück, doch fällt dieses mit lautem Knall zur Erde, was große Heiterkeit bei den Zuschauern auslöst. Das Kunststück kann beliebig oft wiederholt werden. RM. —.30
- 2276 B. Zum Weltausstellungshut** bringe ich zum heimlichen Füllen des Hutes ein Hilfsmittel auf den Markt, welches es selbst dem Ungeübtesten ermöglicht, jeden entliehenen Hut bis zum Rande mit allerhand Gegenständen anfüllen zu können; hierbei ist es unmöglich, daß selbst der kritischste Zuschauer von diesem Vorgang etwas merken kann. Das Hilfsmittel allein RM. 1.—
- 2277 B. Blumengehänge.** Fabelhafte Dekoration. Aus dem Hut zu nehmen. Per 6 Stück RM. —.50
- 2282 B. Der unerschöpfliche Zylinderhut.** Der Künstler läßt aus einem entliehenen Zylinderhute, sofort nach Erhalt desselben, viele hundert Meter buntes Papierband hervorsprudeln. — Diese Piece ist ein hübsches Entree zum Weltausstellungszylinder, wird von vielen Künstlern vorgeführt und verfehlt nie ihre Wirkung! 4 Stück RM. 1.25
- 2328 B. Der lustige Farbenwürfel.** Der Künstler nimmt ein kleines Würfelchen, dessen sechs Flächen rot, schwarz, weiß, blau, grün und gelb lackiert sind, zwischen Daumen und Zeigefinger, so daß zum Beispiel die Zuschauer als oberste Würfelfläche die gelbe sehen. Urplötzlich verwandelt sich wiederholt die obere Farbe des Würfels. Für Wetten. RM. —.30
- 2330 B. Der Sektgeist.** Ein Würfel wird in einen vorn offenen vernickelten Rahmen geschoben, worauf dieser auf ein Sektglas gestellt wird. Der Künstler läßt Karten ziehen oder würfeln, sofort verändert sich die sichtbare Seite des auf dem Glase stehenden Würfels und zeigt den Wert der gezogenen Karte oder die Höhe des Wurfes an. Komplett. RM. 4.50
- 2331 B. Die lebenden Steine.** Fünf mit verschiedenen Zahlen versehene Steine werden in beliebiger Reihenfolge nebeneinander auf den Tisch gestellt. Plötzlich verwandeln sich die Zahlen in eine vom Publikum selbst bestimmte Zahl. RM. 7.50
- 2476 B. Das Zigarettenkaschee.** Dieses ist täuschend nachgeahmt und von einer richtigen Zigarette nicht zu unterscheiden. 10 Stück. RM. —.65
- 2477 B. Die Zigarette des Teufels.** Der Künstler manipuliert mit einer Zigarette, wirft sie in die Luft, und verwandelt sich hierbei die Zigarette ohne jede Bedeckung in einen Zauberstab RM. 2.75
- 2478 B. „Zimed“, die Zigarette als Medium.** Der Künstler erbittet eine Zigarette und legt sie auf seine flache Hand. Er hypnotisiert die Zigarette und plötzlich bewegt sie sich, sie richtet sich langsam auf, bis sie schließlich auf der Handfläche aufrecht steht. Spielend leicht vorzuführen. RM. —.25
- 2479 B. Der Zigarettenfang aus der Luft.** Der Künstler zeigt seine Hände leer, urplötzlich erscheint an den Fingerspitzen seiner Hand eine Zigarette und verschwindet wieder. Hochelegantes Bühnen-, Salon- und Kabarettkunststück. Diese Zigarette sieht einer richtigen Zigarette täuschend ähnlich. RM. 1.—
- 2480 B. „Astoria“, der Zigarettenfang „Up to Date“.** Lesen Sie den nachstehenden Text genau/ Der Künstler zeigt ein hochelegantes, vernickeltes, geöffnetes Zigaretten-Etui mit der linken Hand vollkommen leer vor. Nun zeigt er bei gespreizten Fingern auch seine rechte Hand leer. — Er greift in die Luft und schon fängt er eine Zigarette aus derselben. Sofort legt er die Zigarette in das Etui hinein. Mit der nun wieder leeren rechten Hand greift er abermals in die Luft und fängt wieder eine Zigarette, die er ebenfalls in das Zigarettenetui hineinlegt. Der Künstler wiederholt das Kunststück so lange, bis das Etui vollkommen mit Zigaretten gefüllt ist. Nun verschenkt er einige der Zigaretten, worauf er den Rest der noch im Etui befindlichen Zigaretten urplötzlich verschwinden läßt. Komplett als: das Zigarettenetui und der Zigarettenfangapparat RM. 1.50
- 2482 B. „Smok“, die neue Verschwindungszigarette.** Der Künstler läßt sich eine Zigarette reichen, raucht dieselbe und läßt sie verschwinden. RM. 2.—
- 2483 B. Eine optische Täuschung.** Der Künstler gibt in eine vernickelte Röhre eine entliehene brennende Zigarette hinein und verschließt die Röhre. Wird die Röhre von fremder Hand geöffnet, so ist die Zigarette verschwunden. RM. 1.50
- 2484 B. Das Zigarettenextert.** Der Künstler fängt bei beiderseitig leer gezeigten Händen sechs Zigaretten aus der Luft, ohne seinen Körper oder einen Gegenstand zu berühren. Der Hilfsapparat mit 6 Zigarettenatrappen RM. 1.50
- 2485 B. Unter Donner und Blitz.** Bei leer gezeigten Händen verwandelt sich eine Zigarette unter lautem Knall in ein seidenes Tuch Ohne Tuch RM. 3.—
- 2486 B. „Zigrapid“.** In einen hocheleganten, vernickelten Ständer gibt der Künstler mehrere Zigaretten und bedeckt diese mit einem Tuch. Nimmt er das Tuch wieder fort, so sind die Zigaretten spurlos verschwunden. Der Apparat allein. RM. 4.—
- 2526 B. „Im Banne des Zauberkreises“.** Eine auf den Tisch gelegte, entliehene Zigarre, fängt an, sich zu bewegen und läuft in dem Mund des Künstlers, der neben dem Tische steht RM. —.40
- 2528 B. Gastons Banknotentrick.** Eine vorher verschwundene Banknote erscheint in einer von einem Zuschauer entliehenen Zigarre Mit hochelegantem, vernickeltem Ständer, der automatisch die Banknote in die Zigarre hineinbringt. RM. 6.—
- 2529 B. Etwas für Raucher!** Die erscheinende Zigarre. Sehr verwendbar! Leicht l. RM. —.50
- 2530 B. „Dublo“.** Der Künstler läßt eine Zigarre auf unerklärliche Weise erscheinen und verdoppelt sie. Beide Zigarren können geraucht werden. RM. 1.—
- 2531 B. Die schwebende Zigarre.** RM. —.50
- 2532 B. Changierzigarren.** Hiermit lassen sich sämtliche Zigarrenchangements sehr leicht ausführen. Per 10 Stück RM. —.50
- 2533 B. Hochelegante Metallständer, um drei erschienene Zigarren darauf ablegen zu können.** Schönes Dekorationsstück, nur RM. —.75
- 2534 B. Larette's neuester Zigarrenfang.** Der Künstler zeigt seine Hände gleichzeitig beiderseitig leer, läßt in der Hand eine Zigarre erscheinen und wirft sie sichtbar in einen Hut. Dies wiederholt er zehn bis zwölfmal. Der Trick ist neu, originell und von außerordentlicher Wirkung. Der Hilfsapparat allein. RM. —.75
- 2576 B. Jarows wundervoller Zitronentrick.** Der Künstler läßt von mehreren untersuchten Zitronen eine wählen. Jetzt entleiht er mehrere Banknoten und läßt diese in fremder Hand verschwinden. Wird die gewählte Zitrone auseinanderschnitten, so befinden sich die entliehenen Originalbanknoten darin. Es ist dies das beste Zitronenkunststück der Welt. Der Apparat zum Hineinbringen der Banknoten in die Zitrone allein. RM. 1.50
- 2577 B. Die Atom-Zitrone!** Jeder Künstler und Amateur wird die Kunde mit Freude vernehmen, daß er mit der Atom-Zitrone eine Zitrone erhält, die er bei weit aufgestreift Armen freihändig, inmitten der Bühne oder des Zuschauertraums stehend, verschwinden lassen kann.
Es sei ausdrücklich erwähnt, daß hier eine ganz neue Idee zur Anwendung kommt.
Der Künstler kann bei gespreizten Fingern seine Hände beiderseitig vorzeigen, wie auch keinerlei Faden-, Gummi- oder sonstige Züge zur Anwendung gelangen, ebenso werden keinerlei Servanten gebraucht und der Körper nicht berührt. Dieser Trick ist der beste zur Zeit existierende Zitronentrick und eine wundervolle Verbindung zum Kunststück „Die in eine Zitrone wandernde Banknote“. Komplett RM. 3.25