

# Jedermann sein eigener Bosco!

oder: „Der Held einer Abendgesellschaft.“

Zum ersten Male in Steyr bin ich zum hiesigen Markt mit einem Depot von **PARISER**

# Zauber-Apparaten

eingetroffen, und ist der Verkauf in der Hütte am

**Stadtplatz, gegenüber dem k. k. Kreisgerichts-Gebäude.**

Sämmtliche Apparate sind höchst überraschend und eignen sich für Jeden, der etwas Neues kaufen will, für Familien- und Gesellschaftskreise, und besonders für Gastwirthe zu abendlichen Unterhaltungen.

Auch befinden sich am Lager ganze Zauberkasten mit diversen Apparaten für Kinder-Geschenken sich eignend.

1. Mehrere gezogene Karten, wieder in das Spiel gemischt, nach dem Takte der Musik wieder herausspazieren zu lassen, 60 kr.
2. Die Zauberfahne, welche man zerschneidet und durch einfaches Raschmachen wieder ganz wird, 30 kr., ganz fein 1 fl. 70 kr. Sehr überraschend.
3. Das magische Geldtäschchen, um aus Kupfer Silber zu machen, 30 kr.
4. Hübsche Metamorphosen, welche sich 60 bis 70 Mal verwandeln. Ein hübsches Kindergeschenk, 20 kr.
5. Die Zaubertasche, um jeden Gegenstand verschwinden zu lassen, 20 kr.
6. Zauber-Döschen, um eine verbrannte Karte wieder herzustellen, 70 kr.
7. Zauberfugeln, die man verschwinden und erscheinen lassen kann, 50 und 60 kr. bis 2 1/2 fl.
8. Zauber-Eier, welche sich aus blau in roth und aus roth in weiß verwandeln und dann gänzlich verschwinden, 80 kr. — 1 fl. — 3 fl.
9. Die Changir-Urne, 1 fl. 10 kr. — 2 fl.
10. Die Changir-Büchse, 80 kr. — 1 fl. 50 kr.
11. Das magische Farbenfläschchen, womit man jede Farbe erhalten kann, 1 fl. 70 kr. — 2 — 3 — 6 fl.
12. Das Escamoteur-Kästchen, aus welchem man ein Geldstück unter jeden Hut, in jede Tasche u. escamotiren kann. Auch sehr überraschend, 70 kr.
13. Zauber-Würfel, der auf Commando durch jeden Hut, Tisch u. spaziert, 1 fl. 50 kr. Höchst überraschend.
14. Die Zauberfahne mit Korallen, 40 kr.
15. Der Zaubertrichter, in welchem man Wasser gießt und Wein herausläuft, 60 kr.
16. Der Zauberstab, mit welchem man in jedes beliebige Ei diverse Gegenstände zaubern kann, 1 fl. 10 kr.
17. Das Geheimniß, aus jeder hellen Wasserflasche diverse Weine, Liqueure, Milch, Tinte u. auszuschenken, 1 fl. 70 kr.
18. Wunderbücher, welche immer andere Bilder zeigen, 50 kr.
19. Die magische Würfel-Urne, vermittelt welcher man die oberen Augen eines Wurfes mit Würfeln erhalten kann, 1 fl. 20 kr.
20. Die Zauber-Mhle, mit der man sich in die Hand stechen kann, 30 kr.
21. Feine Wahrsage-Karten, besonders für Damen, 4 Spiel 50 kr.
22. Eine Karte, die sich durch Darauflösen verwandelt, 50 kr.
23. Wunderfahne, sehr überraschend, 1 fl. 10 kr.
24. Die Marke an der Schnur, ein Apparat um Geldstücke aus der Hand verschwinden zu lassen, 30 kr.
25. Die Markentäschchen um ein in diesen Apparat gelegtes Geldstück verschwinden und wieder erscheinen zu lassen, 80 kr., 1 fl. bis 2 fl. 50 kr.
26. Die Blumenbüchse. In diesem Apparat legt man Erde und ein Saamenkorn hinein, und schließt dieselbe. Wenn man nach einigen Minuten die Büchse öffnet, findet man eine aufgekeimte Blume, ein sehr interessantes Kunststück.
27. Die Gelbbüchse. In diese Büchse läßt man ein Geldstück legen und schüttelt dieselbe, damit man hört, daß das Geld auch wirklich in der Büchse ist, und auf Commando das Geld aus der Büchse verschwindet, worauf man auch die leere Büchse zeigen kann, 80 kr.
28. Koffer mit Verirr, oder der magische Kasten, sehr schwierig einen uneingeweihten zu öffnen, 80 kr.
29. Die Pyramide oder Zauberkegel. Einen pyramidenförmigen Klotz unter einer Hülse verschwinden und unter einem Zweiten, denn man vorher leer setzt, erscheinen oder durch den Tisch spazieren zu lassen.
30. Der Syphonsbecher. Der Becher wird mit irgend einer Flüssigkeit gefüllt. Man kann aber eine ganze Flasche oder einen Eimer, in diesem Becher gießen ohne daß derselbe überläuft, 1 fl. 30 kr., elegant 2 fl. 50 kr.
31. Der Falschmünzer, aus einem in diesen Apparat gelegtes Stück Papier, ein blankes Geldstück zu machen, 2 fl. 50 kr.
32. Die magische Zauberlanne um aus derselben Wein zu schenken, nachdem man vorher in Gegenwart des Zuschauers Wasser hineingegossen hat, 2 fl. 80 kr.
33. Der Kartenkasten um hineingelegte Karten in andere zu verwandeln, 70 kr.
34. Der Nasenflemer, ein Kunststück um durch die Nase eine Schnur zu ziehen, 30 kr.
35. Wunderfahnen mit Deviv, 50 St. 2 fl. 50 kr.
36. Der Reisende Mueler, 1 fl. 75 kr.
37. Der Graßbecher, 2 fl. 50 kr.
38. Der Eierkuchen im Hute, 3 fl. 50 kr.
39. Das Doppeltäschchen. Zwischen zwei kleine Fäßchen schiebt sich ein Ring, wie ist derselbe frei zu machen? 1 fl. 50 kr.
40. Der Zauberlöscher, ein prachtvolles Effectstück, 6 fl.
41. Uhrenlocher zum Escamotiren, 3 fl. 30 kr. bis 5 fl., mit Mechanik 13 fl. 30 kr.
42. Geheimnißvolle Eierfäße, 3 fl. 30 kr.
43. Zauberfahnen, welche sich in Folge ihrer besonderen Construction in- und auseinander schlagen lassen, von Eisen 3 fl. 30 kr., von Messing 5 fl. Sehr räthselhaft.
44. Die Zauberflasche, aus welcher man die verschiedensten Weine und Liqueure gießen kann, à St. 3 fl. 50 kr.
45. Das chinesische Ei und die bezauberte Kugel à St. 3 fl., größere 3 fl. 30 kr.
46. Der Zauberfächer, der ganz zerbrochen und im Nu wieder ganz gemacht werden kann, à St. 5 fl., denn jede Dame zugleich als Fächer benutzen kann.
47. Das Becherspiel, in welchem man unter dem Becher Kugeln verschwinden und erscheinen lassen kann, auch einen Becher durch den andern werfen kann, 1 fl. 70 kr.
48. Eisenfahne Dosen, à St. 3 fl. 30 kr.
49. Bonbon-Base, um Pfeffer in Salz zu verwandeln, 2 fl. 70 kr.
50. Der Zauberhammer, 1 fl. 70 kr.
51. Der Zauberdegen, um eine in die Luft geworfene Karte damit auffangen zu können, 8 fl. 30 kr.
52. Die Punsch-Maschine, welche man voll Wolle stopft, auf Commando die Wolle verschwindet und sich in Punsch, Kaffee u. verwandelt, 8 fl. 30 kr.
53. Die wandernden Flaschen, oder das bezauberte Weinglas, 3 fl. 30 kr.
54. Schwarze Escamoteur-Kästchen, um Taschentücher und andere Gegenstände verschwinden und erscheinen zu lassen, 1 fl. 70 kr.
55. Die Bänderflasche, aus welcher man Wein gießt aber auf Commando diverse Bänder erscheinen, dann auch wieder Wein, 6 fl. 70 kr.
56. Die Zauber-Romade 8 fl. 50 kr.
57. Auch ganze Zauberkasten für Kinder von 2, 4, 6, 7 — 8 fl. — 30 fl.

Und verschiedene größere und kleinere Apparate.

NB. Durch mein reichhaltiges Lager von Zauber-Apparaten, deren Preise verhältnißmäßig billig sind, ist somit Jedermann im Stande, sein eigener Bosco zu werden.

Jeder Käufer, der einen Apparat kauft, bekommt eine genaue Erklärung.