

Das Magic History Magazin

— * Geschichte und Geschichten * —



— Künstler, Apparate, Erfinder, Periodika und mehr —

Zauberkünstler

Imro Fox

Imro Fox, mit bürgerlichem Namen Isidor Fuchs (1862-1910), gehörte um 1900 zu den international bekannten komischen Zauberkünstlern. Er wurde am 21. Mai 1862 in Bromberg geboren und starb am 4. März 1910 in Utica im US-Bundesstaat New York. Die französische Website „[Artefake](#)“ dokumentiert seinen Werdegang anhand zeitgenössischer Berichte aus der Zeitschrift „L'illusionniste“ von 1902, 1904 und 1910.

Vom Koch zur Zauberkunst

Fox kam nach der dort wiedergegebenen Biografie bereits 1874 erstmals in die Vereinigten Staaten. Zunächst schlug er jedoch keine Künstlerlaufbahn ein, sondern arbeitete als Koch in verschiedenen New Yorker Hotels. Um 1880 war er im Hotel Lawrence in Washington beschäftigt. Sein Einstieg ins professionelle Zaubergeschäft wird in „L'illusionniste“ als beinahe filmreife Episode geschildert. Eine durchreisende Variété-Truppe wohnte im Hotel, deren Zauberkünstler wegen übermäßigen Alkoholkonsums plötzlich nicht auftreten konnte.

Der Hotelbesitzer wusste, dass sein Koch gelegentlich Zauberkunststücke vorführte, und empfahl ihn als Ersatz. Fox soll zunächst entschieden protestiert haben, ließ sich dann aber überreden und stand noch am selben Abend erstmals auf einer professionellen Bühne. Aus dem Koch wurde anschließend der Zauberkünstler Imro Fox. Die Anekdote ist allerdings vor allem als zeitgenössische biografische Überlieferung zu verstehen; sie wurde 1910 in seinem Nachruf erzählt.

„The Comic Conjurer“

Fox bezeichnete sich selbst als „Comic Conjurer“, also als komischen Zauberkünstler. Gerade die Verbindung aus Zauberkunst und Humor wurde zu seinem Markenzeichen. Er trat in Amerika, England, Deutschland und Frankreich auf und wurde zu einem international reisenden Variétékünstler. Der Nachruf in „L'illusionniste“ charakterisierte seine Laufbahn sinngemäß als eine Folge erfolgreicher Gastspiele zwischen Berlin, London, Paris und New York.

Sein Humor funktionierte offenbar besonders gut auf Englisch und Deutsch. Ein französischer Kritiker bemerkte 1902, Fox sei ausgesprochen unterhaltsam, könne seine komische Wirkung in Paris wegen seiner begrenzten Französischkennnisse jedoch nicht vollständig entfalten.

Im Casino de Paris 1902

Im Mai 1902 berichtete „L'illusionniste“ über einen Auftritt Fox' im Casino de Paris. Sein Programm enthielt sowohl klassische Manipulationen als auch größere, komisch inszenierte Kunststücke. Zu Beginn zeigte er unter anderem das doppelte Karten-Palmieren. Besonders auffällig war jedoch ein älteres Kunststück mit zwei Tauben, einer weißen und einer schwarzen. Den Tieren wurden die Köpfe abgetrennt und die Körper anschließend in zwei Gefäße gelegt. Ein Helfer vertauschte absichtlich die Köpfe. Nach einem Pistolenschuss erschienen die Tauben wieder lebendig – jedoch scheinbar jeweils mit dem Kopf der anderen Taube. Fox selbst bezeichnete den Trick als sehr alt und führte ihn auf eine Tradition nach Bosco zurück.



Imro Fox
1862-1910

Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit originalen Bildern mit KI erstellt.

Daneben präsentierte er ein Kunststück mit einem Kaninchen, das gegen eine schwere Kugel beziehungsweise Kanonenkugel ausgetauscht wurde. Der zeitgenössische Bericht verweist dabei sogar auf ein damals erhältliches Zaubergerät, den „Globe Nr. 787“.

Das Programm im Alhambra 1904

Ein ausführlicherer Bericht stammt vom Oktober 1904, als Fox im Alhambra auftrat. Hier lässt sich sein Repertoire besonders gut rekonstruieren. Er begann mit Wasserschalen beziehungsweise Wassergefäßen, ließ anschließend ein rotes Tuch verschwinden und fand es überraschend in seinem Hemdkragen wieder. Danach folgte erneut sein offenbar besonders geschätztes Kunststück mit den beiden weißen und schwarzen Tauben und den vertauschten Köpfen.

Hinzu kamen modernere Kartenmanipulationen und die sogenannten Excelsior-Bälle. Auch sein Kaninchen spielte wieder eine Rolle: Es erschien zunächst aus einem Hut, verschwand anschließend scheinbar in einem Blatt Papier und wurde schließlich in der hinteren Rocktasche des Zauberkünstlers wiedergefunden.

Die sechs Billardkugeln

Besonders interessant ist eine aufwendigere Nummer mit sechs scheinbaren Billardkugeln. Fox ließ die Kugeln nacheinander erscheinen und setzte sie in einen Halter mit sechs Vertiefungen. Dieser befand sich oberhalb einer Konstruktion aus mehreren schrägen Ebenen. Unter die Vorrichtung wurde ein Hut gestellt. Auf einen Pistolenschuss verschwanden die sechs Kugeln aus ihrem Halter und schienen anschließend sichtbar über die verschiedenen Rampen nach

unten zu rollen, bis sie im Hut landeten. Nachdem die letzte Kugel gefallen war, zog Fox aus dem Hut zusätzlich eine große rote Kugel beziehungsweise Kanonenkugel hervor. Die sechs kleineren Kugeln waren dagegen verschwunden.

Der zeitgenössische Autor deutete augenzwinkernd an, dass die kleineren Kugeln letztlich in der großen Kugel verborgen wurden – ein schönes Beispiel dafür, wie eng Zauberkritik und teilweise Erklärung von Apparaten damals miteinander verbunden waren.

Weitere Kunststücke

Zu Fox' Programm gehörten außerdem der Entenbottich sowie zum Abschluss die Produktion beziehungsweise Erscheinung von zwei großen Fahnen. Seine Darbietung kombinierte damit Kartenkunst, Manipulation, Tierkunststücke, Apparatezauberei und komische Präsentation. Sein Repertoire war keineswegs ausschließlich auf völlig neue Effekte ausgerichtet. Vielmehr nahm Fox bekannte Kunststücke und gestaltete sie durch seine Persönlichkeit und seine humoristische Präsentation zu charakteristischen Bühnennummern um. Gerade darin scheint ein wesentlicher Teil seines Erfolges gelegen zu haben.

Ein international erfolgreicher Künstler

Nach seinem unerwarteten Bühnendebüt gab Fox seine Tätigkeit als Koch auf und widmete sich vollständig der Zauberkunst. Erfolgreiche Engagements führten ihn durch England, Deutschland, die Vereinigten Staaten und Frankreich. In Paris trat er unter anderem im Casino in der Rue de Clichy und im Alhambra auf. Etwa 15 Jahre vor seinem Tod heiratete er nach dem



Bericht eine Künstlerin aus der Familie beziehungsweise Künstlergruppe der Clarke Sisters.

Plötzlicher Tod in Utica

Im März 1910 befand sich Imro Fox in Utica, New York. Am Nachmittag des 4. März fühlte er sich plötzlich unwohl und zog sich in sein Zimmer im Hotel Martin zurück. Noch bevor er sich vollständig umkleiden konnte, brach er zusammen. Der herbeigerufene Arzt konnte nur noch seinen Tod feststellen. Die Zeitschrift „L'illusionniste“ würdigte ihn anschließend als einen der bekanntesten Vertreter der komischen Zauberkunst seiner Zeit.

Das überlieferte Repertoire von Imro Fox

Aus zeitgenössischen Berichten lassen sich insbesondere folgende Kunststücke nachweisen. Damit vermittelt das erhaltene Programm ein anschauliches Bild der Variété-Zauberkunst um 1900: Tiere, Karten, Tücher, Billardkugeln und mechanische Apparate verbanden sich mit einer stark humoristischen Persönlichkeit zu einer Bühnendarbietung, die Imro Fox unter dem treffenden Namen „The Comic Conjuror“ international bekannt machte.

Kunststücke von Imro Fox

- 01) Kartenmanipulationen
- 02) Die enthaupteten weißen und schwarzen Tauben mit vertauschten Köpfen
- 03) Kaninchen erscheint aus einem Hut
- 04) Kaninchen verschwindet in einem Blatt Papier und erscheint in der Rocktasche
- 05) Austausch eines Kaninchens gegen eine Kanonenkugel
- 06) Wasserschalen bzw. Wassergefäße
- 07) Verschwinden eines roten Tuches und Wiedererscheinen im Kragen
- 08) Excelsior-Bälle
- 09) Produktion von sechs Billardkugeln
- 10) Kaskade der sechs Kugeln in einen Hut und Erscheinen einer großen roten Kugel
- 11) Entenbottich
- 12) Produktion zweier großer Fahnen

Quellen

- 01) Carl Willmann, Imro Fox, Die Zauberwelt, 8. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1902, Seite 17.
- 02) Hans Trunk, Tempi Passati, Magie, 39. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1959, Seite 18.
- 03) Michael Seldow, Imro-Fox, Koch und Zauberer, Die Kunst, Frauen zu zersägen, Bergisch Gladbach 1964, Seite 123.
- 04) Gisela und Dietmar Winkler: Imro Fox, Das große Hokusfokus, Berlin 1981, Seite 441.
- 05) Bart Whaley, Who's Who in Magic, Oakland 1990, Seite 216.
- 06) Dietmar Winkler, Imro Fox, Zauberkunst, 38. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1992, Seite 190.

Karl Germain

Charles Mattmueller (1878-1959), besser bekannt unter seinem Künstlernamen Karl Germain, gehörte zu den außergewöhnlichen Persönlichkeiten der amerikanischen Zauberkunst des frühen 20. Jahrhunderts. Seine Karriere war vergleichsweise kurz, doch seine elegante Präsentation, seine ungewöhnlichen Kunststücke und sein ausgeprägter Sinn für Ästhetik machten ihn zu einer bemerkenswerten Erscheinung seiner Zeit. Karl Germain wurde 1878 als Charles Mattmueller in Cleveland im US-Bundesstaat Ohio geboren. Seine Eltern stammten aus Deutschland. Bereits als junger Mann entschied er sich für eine professionelle Laufbahn als Zauberkünstler. Im Alter von etwa achtzehn Jahren nahm er den Künstlernamen Karl Germain an und begann, auf den damals in Nordamerika verbreiteten Lyceum-Tourneen aufzutreten.

Auf den großen Tourneebühnen

Zwischen 1898 und 1905 bereiste Germain zahlreiche Städte in den Vereinigten Staaten und Kanada. Seine Vorstellungen waren auf geeignete Bühnen und technische Einrichtungen angewiesen, denn Germain verstand sich nicht lediglich als Vorführer einzelner Kunststücke. Er präsentierte ein sorgfältig aufgebautes Bühnenprogramm, bei dem Ausstattung, Dramaturgie und Wirkung aufeinander abgestimmt waren. Von 1905 bis 1907 führte ihn seine Karriere nach Großbritannien und Irland. Zu den bedeutenden Stationen gehörte auch ein Auftritt in der berühmten St. George's Hall in London, die eng mit den Namen John Nevil Maskelyne und David Devant verbunden war und zu den wichtigsten Spielstätten der damaligen Zauberkunst zählte.

Anschließend kehrte Germain nach Nordamerika zurück und tourte noch mehrere Jahre über die populären Chautauqua-Bühnen.

Zauberkunst als Gesamtkunstwerk

Was Karl Germain von vielen seiner Zeitgenossen unterschied, war seine Auffassung von Zauberkunst. Bei ihm sollte nicht allein das Geheimnis eines Tricks verblüffen. Ausstattung, Kostüm, Requisiten, Werbung und Präsentation bildeten eine Einheit. Seine Bühnenkleidung und seine Requisiten wurden mit großer Sorgfalt gepflegt. Auch seine Plakate und Werbemittel zeichneten sich durch Eleganz und einen ausgeprägten gestalterischen Anspruch aus. Die Außendarstellung war für ihn ein Teil des künstlerischen Gesamtkonzeptes. Interessant ist auch die Schreibweise seines Künstlernamens. Zu Beginn seiner Karriere trat er zeitweise als „Germaine“ auf. Nach seiner Englandtournee verwendete er schließlich die heute geläufige Form Germain.

Das Blumenwunder

Zu den besonders eindrucksvollen Kunststücken Germain's gehörte seine um 1905 präsentierte Blumenproduktion; das scheinbare Wachstum eines Rosenstrauches. Das Kunststück griff die damals beim westlichen Publikum verbreitete Faszination für sogenannte indische Wunder auf. Statt des häufig mit Indien verbundenen Mangobaumes verwendete Germain jedoch einen Rosenstrauch. Vor den Augen der Zuschauer begann dieser scheinbar zu wachsen. Äste entwickelten sich, verzweigten sich immer weiter, und schließlich erschienen Blüten. Entscheidend war auch hier die Präsentation. Germain zeigte den Vorgang nicht einfach als technischen Zauberspruch. Vielmehr ließ er das



Collage mit originalen Abbildungen mit KI erstellt.

Wunder langsam entstehen. Das Publikum sollte den Eindruck gewinnen, unmittelbar Zeuge eines unerklärlichen natürlichen Vorganges zu werden. Gerade solche Effekte zeigen, wie sehr Germain Wert auf Atmosphäre legte. Nicht die Schnelligkeit eines Tricks stand im Vordergrund, sondern der Eindruck, dass sich auf der Bühne tatsächlich etwas Unmögliches ereignete.

Germain und der Spiritismus

Wie zahlreiche Illusionisten seiner Epoche griff auch Germain die große öffentliche Begeisterung für Spiritismus und Geistererscheinungen auf. Um 1910 integrierte er ein sogenanntes „Spirit Cabinet“, also einen Geisterschrank, in sein Programm. Dabei war das Thema des Übernatürlichen nicht nur Bestandteil seiner Vorstellung, sondern auch seiner Werbung. Großformatige Plakate vermittelten dem Publikum den Eindruck, bei einer Vorstellung beinahe eine Begegnung mit der jenseitigen Welt erleben zu können. Germain verstand es damit, die zeitgenössische Faszination für Geister, Medien und spiritistische Phänomene wirkungsvoll mit der Bühnenzauberkunst zu verbinden.

Abschied von der Bühne

Umso bemerkenswerter ist, dass Germain seine erfolgreiche Bühnenkarriere auf dem Höhepunkt seines Könnens weitgehend aufgab. Er begann ein Jurastudium an der Western Reserve Law School und widmete sich mit großer Intensität dieser neuen Aufgabe. 1914 wurde er als Rechtsanwalt im Bundesstaat Ohio zugelassen. Damit vollzog der ehemalige Bühnenkünstler einen ungewöhnlichen Berufswechsel. Aus dem reisenden Zauberkünstler wurde ein

Jurist. Seine weitere Lebensgeschichte nahm jedoch eine tragische Wendung. Ein Hirntumor führte innerhalb weniger Jahre zu einem zunehmenden Verlust seines Sehvermögens. Trotz mehrerer Operationen erblindete Germain schließlich vollständig. Einen großen Teil seines späteren Lebens verbrachte er ohne Augenlicht.

Philosophie und Poesie statt Rampenlicht

Auch nach dem Ende seiner Bühnenlaufbahn blieb Germain geistig und schöpferisch aktiv. Er beschäftigte sich intensiv mit Philosophie und Poesie und schrieb Gedichte. Dabei stand offenbar weniger eine Veröffentlichung im Vordergrund als vielmehr die Freude an Sprache, Gedanken und Ausdruck. Auch von der Zauberkunst konnte er sich nicht vollständig lösen. Gelegentlich entwickelte er weiterhin Kunststücke und überließ Ideen befreundeten Zauberkünstlern, die noch aktiv auf der Bühne standen.

Auf diese Weise blieb Germain der magischen Kunst verbunden, obwohl er selbst längst keine öffentlichen Vorstellungen mehr geben konnte. Von Germain ist zudem ein Ausspruch überliefert, der seine Sicht auf den Beruf des Zauberkünstlers treffend zusammenfasst. Sinngemäß erklärte er: *Der Zauberkünstler übe einen vollkommen ehrlichen Beruf aus: Er verspreche seinem Publikum, es zu täuschen – und genau das tue er.*

Abb.: Mittlere Grafik aus der Sphinx, Oktober 1910



Die Germain Water Jars

Die „Germain Water Jars“, auch „Germain's Egyptian Water Jars“ genannt, gehörten zu Karl Germain's originellsten Eigenentwicklungen und wurden zu einem Höhepunkt seines Bühnenprogramms. Mehrere große Metallgefäße – meist sechs – wurden scheinbar leer gezeigt, unter anderem indem sie ineinandergesteckt und wieder getrennt wurden. Anschließend produzierte Germain aus jedem einzelnen Gefäß überraschend große Mengen Wasser, die er in

ein Aquarium oder einen größeren Behälter goss. Das Kunststück war bereits um 1905–1908 Bestandteil seines Programms und wurde später von Zaubergeräthändlern in verschiedenen Ausführungen angeboten. Germain machte diesen Effekt so bekannt, dass die Water Jars dauerhaft mit seinem Namen verbunden blieben; später erhielt etwa Martinka & Co. seine Erlaubnis, eine Ausführung des Kunststücks zu vertreiben.

Zauberkunststücke - Nest of Boxes

Dieses klassische Kunststück kennt jeder! Viele Versionen wurden für den Close-up-Bereich entwickelt; hier ist die farbige Version der Firma Tenyo wohl jedem bekannt, bei der eine Art Schlitten verwendet wurde, mit dessen Hilfe man die Halbschalen der Dosen „zusammenschieben“ konnte. Auf der Suche nach den Ursprüngen kommen aber ganz andere Namen ins Spiel.

Der Effekt

Das Kunststück „Nest of Boxes“ gehört zu den klassischen Effekten der Zauberkunst. Ein geliehener und eindeutig identifizierbarer Gegenstand, eine Münze, ein Fingerring oder eine Taschenuhr, verschwindet und wird anschließend im Innersten mehrerer ineinander befindlicher Behälter wiedergefunden. Der besondere Reiz entsteht dadurch, dass jeder einzelne Behälter nacheinander geöffnet werden muss. Für das Publikum scheint es deshalb nahezu unmöglich, dass der Gegenstand in so kurzer Zeit bis in die innerste Box gelangt sein könnte.

Frühe Ursprünge

Die Ursprünge des Kunststücks reichen mindestens bis ins 19. Jahrhundert zurück. Frühere zauberhistorische Quellen führen das Prinzip auf Edme-Gilles Guyot zurück, dessen „Nouvelles créations physiques et mathématiques“ 1769 und 1770 erschienen. Sicher belegt ist der Effekt spätestens in der Mitte des 19. Jahrhunderts. Charles Dickens, der selbst ein begeisterter Amateurzauberkünstler war, führte 1849 eine Nummer mit einer markierten Münze vor, die nach ihrem Verschwinden in einer Reihe

von ineinanderliegenden Boxen wieder auftauchte. 1876 beschrieb Professor Hoffmann das Prinzip ausführlich in seinem berühmten Buch „Modern Magic“.

Die ersten Apparate

Die frühen Ausführungen bestanden häufig aus runden Holzdosen, deren Körper und Deckel so gearbeitet waren, dass sie sich ineinander setzen ließen. Dadurch konnten mehrere Behälter nahezu gleichzeitig geschlossen werden. Später entstanden wesentlich größere Bühnenversionen aus rechteckigen Holzkästen, teilweise mit Scharnieren, Schlössern und nummerierten Schlüsseln. Solche Apparate eigneten sich besonders für Fingerringe und Taschenuhren.

Harry Kellar und die große Bühnenversion

Einer der bekanntesten Künstler, der „Nest of Boxes“ im großen Stil präsentierte, war Harry Kellar. Er ließ mehrere Ringe aus dem Publikum aus, ließ sie scheinbar verschwinden und fand sie schließlich in der innersten einer Reihe verschlossener Boxen wieder. Durch seine wirkungsvolle Bühnenpräsentation wurde der Effekt zu einem festen Bestandteil der klassischen Zauberkunst.

Hersteller im späten 19. Jahrhundert

Im späten 19. und frühen 20. Jahrhundert wurde das Kunststück von zahlreichen Werkstätten und Zaubergeräteherstellern weiterentwickelt. Erhaltene Apparate sind unter anderem von Hamley's in London, Martinka in New York, Klingl in Wien und Willmann in Hamburg bekannt. Besonders aufwendig waren die

Nest of Boxes



Version: Bob Kline



Version: Dave Powell



Version: Hardini



Version: Illusion Arts



Version: Mel Babcock



Version: Nicht bekannt



Version: Richard Gerlitz



Version: Walter Sheppard

Klassiker der Zauberkunst

großen Bühnenmodelle, bei denen mehrere verschlossene Holzkästen ineinanderstanden und häufig ein spezieller Ladetisch verwendet wurde.

Thayer und die „No-Assistent“-Version

Um 1930 entwickelte F. G. Thayer in Los Angeles eine sogenannte „No-Assistent“-Version. Bei älteren Bühnenausführungen war häufig ein Helfer oder eine verborgene Ladeeinrichtung notwendig. Thayers Konstruktion ermöglichte es dem Vorführenden, den Effekt ohne sichtbare oder verdeckte Assistenz auszuführen. Damit begann eine neue Entwicklungsstufe des Apparates.

Davenport, Abbott und Owen Magic

Auch andere Hersteller schufen charakteristische Versionen. Davenport in London fertigte kleine Ausführungen aus Bakelit für Münzen. Abbott's Magic Company produzierte verschiedene Modelle aus Holz und Metall. Carl Owen und Owen Brothers bauten besonders hochwertige Apparate aus edlen Hölzern und Messingbeschlägen. Einige dieser Ausführungen entstanden nur in sehr kleinen Stückzahlen und zählen heute zu den gesuchten Sammlerobjekten.

Willmann und Klingl

Eine besonders interessante deutsche Ausführung stammt von Willmann aus Hamburg. Ein um 1920 datiertes Modell bestand aus acht ineinanderliegenden Holzkästen und war für das Wiedererscheinen einer geliehenen Taschenuhr bestimmt. Dazu gehörte ein spezieller Ladetisch. Auch der Wiener Hersteller Klingl fertigte um 1910 technisch und handwerklich hochwertige Varianten mit eingelassenen

Schlössern, versenkten Griffen und nummerierten Schlüsseln.

Die Frage nach Conradi-Horster

Bei Conradi-Horster ist die Zuordnung schwieriger. Obwohl die Berliner Firma zu den bedeutendsten deutschen Herstellern von Zaubergeäten gehörte, lässt sich bislang kein erhaltenes „Nest of Boxes“ mit derselben Sicherheit Conradi-Horster zuschreiben wie vergleichbare Apparate von Willmann, Klingl, Thayer oder Davenport.

Moderne Sammlerversionen

In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts wurde das Prinzip zunehmend verkleinert und für Salon- und Close-up-Vorführungen angepasst. Moderne Konstrukteure wie John Dahms, Mel Babcock, Martin Lewis und Richard Gerlitz entwickelten technisch ausgefeilte und handwerklich hochwertige Sammlerversionen. Gerlitz griff dabei das historische Grundprinzip auf und verband es mit moderner Mechanik und sorgfältiger Verarbeitung.

Ein bis heute wirkungsvoller Klassiker

Trotz aller technischen Veränderungen hat sich der eigentliche Effekt bis heute kaum gewandelt. Ein verschwundener Gegenstand wird an einem scheinbar vollkommen unmöglichen Ort wiedergefunden. Gerade das langsame Öffnen der vielen ineinander befindlichen Behälter steigert die Wirkung von Schritt zu Schritt. Was im 19. Jahrhundert mit gedrechselten Holzdosensystemen begann, entwickelte sich über große Bühnenapparate bis hin zu modernen Präzisionsanfertigungen.

Tenyo

Amazing
Magic
Pocket
Tricks!

A coin
vanishes...
then appears
in the fivefold
case.

Small Things
Create Big Magic!

...and appears
in the inner case!

Simple yet Magical!

A coin vanishes...

Tenyo's
Coin in Nest
コイン イン ネスト



Tenyo
MAGIC FOR YOU

5つのケースの中に!



Quality
Magic
Since 1960

Coin in Nest

Das „Avertissement“ gegen Philadelphia

Als der weit gereiste Zauberkünstler Jacob Meyer, genannt Jacob Philadelphia, Anfang Januar 1777 nach Göttingen kam, begegnete ihm dort einer der schärfsten Satiriker der deutschen Aufklärung: der Physiker und Schriftsteller Georg Christoph Lichtenberg (1742-1799). Aus dieser Begegnung entstand ein bemerkenswertes Dokument der Zaubergeschichte – das sogenannte „Avertissement“ gegen Philadelphia.

Ein falscher Werbezettel

Das auf 7. Januar 1777 datierte Blatt war als scheinbare Eigenwerbung Philadelphias gestaltet. Lichtenberg trat dabei nicht als Verfasser in Erscheinung, sondern ließ den Text so aussehen, als kündige der Zauberkünstler selbst seine nächsten Vorstellungen an. Philadelphia sollte demnach ab dem 9. Januar im Göttinger Kaufhaus seine „Ein-Talerkünste“ zeigen und sich anschließend bis zu geradezu unbezahlbaren „500 Louisd'or-Stücken“ steigern. Nach einer Veröffentlichung der Universität Göttingen ließ Lichtenberg den polemisch-ironischen Anschlagzettel heimlich in der Nacht verteilen. Innerhalb nur einer Woche sollen drei Auflagen gedruckt worden sein.

Physik gegen „übernatürliche Physik“

Der Konflikt ist vor dem Hintergrund der Aufklärung besonders interessant. Lichtenberg war Experimentalphysiker und legte Wert darauf, Naturerscheinungen verständlich und rational zu erklären. Schausteller, die physikalische oder technische Effekte vorführten, ihr Publikum aber über deren Ursachen im Unklaren ließen und dadurch den Eindruck übernatürlicher Kräfte

erzeugten, betrachtete er kritisch. Genau an diesem Punkt setzte seine Satire auf Philadelphia an. Dabei erfand Lichtenberg Philadelphias Werbestil keineswegs vollständig. Der Lichtenberg-Forscher Ulrich Joost weist darauf hin, dass sich die Satire teilweise sehr eng an tatsächliche Ankündigungen Philadelphias anlehnte. Dieser hatte beispielsweise damit geworben, seine mathematisch-physikalischen Künste auf Reisen durch „alle vier Teile der Welt“ erworben zu haben und sie mit außergewöhnlicher Geschwindigkeit und Genauigkeit vorzuführen. Lichtenberg nahm solche Formulierungen auf und steigerte sie ins vollkommen Absurde.

Der „weltberühmte“ Magier wird überhöht

Schon die Einleitung des Avertissements zeigt Lichtenbergs Methode. Philadelphia wird zu einem nahezu übernatürlichen Wesen gemacht, dem selbst eine gewöhnliche Anreise mit der Post eigentlich unangemessen sei – schließlich hätte er ebenso gut durch die Luft kommen können. Lichtenberg behauptet außerdem, es handle sich um denselben Mann, der bereits 1482 in Venedig einen Bindfaden in die Wolken geworfen und daran in den Himmel geklettert habe. Ebenso habe Philadelphia seine Kunst vor den Herrschern sämtlicher Weltteile gezeigt und sogar auf Tahiti vor Königin Oberea gespielt. An bestimmten Wochentagen sei er angeblich verhindert, weil er dem Kongress in Philadelphia Gesellschaft leisten müsse; zwischen elf und zwölf Uhr sei er gleichzeitig in Konstantinopel engagiert. Die Werbesprache des reisenden Wundermannes wird damit konsequent bis zur



Georg Christoph
Lichtenberg

Mit hoher Obrigkeitlicher Bewilligung
wird ein hochgeneigtes Publicum hiedurch benachrichtigt,
daß der allhier angekommenen mechanische und mathematische Künstler,
Meyer Philadelpha,
Heute Mittwoch den 20ten, Donnerstag den 21ten, Freytag 22ten April die Ehre
haben wird,
Fünzig neue Stücke von seiner Geschicklichkeit
zu produciren
und mit schenswerthen Künsten während seines Aufenthalts allhier zu unterhalten.

Zur beliebigen Nachricht findet er für nöthig zu erinnern, ihn nicht in die Klasse der Gaukler,
Assenkünstler und Taschenspieler zu versetzen, oder ihn mit jenen zu vergleichen; denn er darf es ohne
Prableren sagen, daß seine Künste sowohl bey dem Kön. Kayserl. als bey dem Königl. Preussischen
und Sächsischen Höfen mit aller-gnädigstem Beyfall angenommen worden sind, wie er denn auch in
den berühmtesten Städten und Ländern aller Vorfall erhalten hat: deshalß er sich schmeichelt, auch
hier in Lüneburg Zuspruch und Beyfall zu erhalten.

Viele hundert Stücke, die aber wegen Mangel des Raums nicht alle
benannt werden können.
Bey jedem Spiel werden Fünzig neue Stücke gewechselt.

Von den 50 Stücken, die der Künstler heute producirt, werden hier einige der vorzüglichsten
angeführt, als:

- 1) Wird er einen Bachus mit einem Reifusfute unter dem Arm sezen auf den Tisch stellen, und
ein Glas reines Wasser in dieses Faß gießen, dann können die resp. Zuschauer beschlen, was
Sie haben wollen, entweder Wein aus dem Faß oder Brandwein, und der Bachus wird es
selbst aus dem Faß zapfen, ohne daß der Künstler eine Hand daran rühret.
- 2) Wird er mit einer Sapphitzen Zauber-Uhr die Zuschauer auf eine überaus schöne Art belustig-
gen, und damit viele sehenswürdige Stücke machen, die noch wenig gesehen worden sind.
- 3) Wird er den kleinen Talismanen produciren, der schon in vielen Städten und Ländern, seiner
Geschicklichkeit wegen, den größten Beyfall erhalten hat.
- 4) Dürfen sich 5 Personen aus der Gesellschaft am Tisch sezen zu Hombere, und dürfen unter
sich ausmachen, wer ein Solo, oder Soud Brandere haben soll, und nach der Karten-Umkehrung
dürfen die andern beyden Herren noch bestimmen, in was für Couleur der 5te Solo
spielen soll, in einer schwarzen oder in einer rothen Couleur; dieses geschieht mit einer ganz
neuen fremden Karte.
- 5) Wird er 12 besondere Kartenstücke zeigen, die noch von seinem Künstler, so vor ihm hier ge-
wesen, sind, gemacht worden.
- 6) Wird ein Damen-Faß auf dem Tisch gestellt, woraus ein Jeder beschlen kann, in was für
eine Couleur sich die Dinte verwandeln soll. Dieses Stück ist aller Orten mit großem Bey-
fall aufgenommen worden.

Wenn Herrschaften sind die einige von diesen Stücken zu lernen wünschen, können nur den Künstl-
er und thun wohen er kommen soll.

Preise der Plätze.
Erster Platz 8 Ggr. Zweyter Platz 4 Ggr. Dritter Platz 2 Ggr.
NB. Wenn Herrschaften auf den Theater, wo der Künstler spielt sezen wollen, bezahlt die Person
12 Ggr.

Alle diejenige welche auf den ersten Platz ungenirt sezen wollen, werden geben ihrer Billets
in Voraus aus meiner Logie, bey den Hrn. Burghof beym Broddanten, holen zu lassen.

Der Schauplatz ist in des Herrn Schillings Hause am Markte,
und werden die Plätze gut rangirt seyn, daß Jedermann der wertheften Zuschauer ungenirt sezen,
und alles genau überschehen kann.

Die Casse wird geöffnet um 6 Uhr, der Anfang ist präcise 7 Uhr.



Philadelpha

Die sieben satirischen Zauberkünste

1. Der vertauschte Wetterhahn – Ohne das Zimmer zu verlassen, nimmt Philadelphia den Wetterhahn der Göttinger Jacobikirche ab und setzt ihn auf die Johanniskirche. Gleichzeitig kommt die Turmfahne der Johanniskirche auf die Jacobikirche. Wenige Minuten später wird alles wieder zurückgetauscht – ausdrücklich ohne Magnet, allein durch unglaubliche Geschwindigkeit.

2. Die kreiselnden Damen – Zwei Damen werden mit dem Kopf auf einen Tisch gestellt, die Beine nach oben. Philadelphia versetzt sie in Drehung, sodass sie sich mit ungeheurer Geschwindigkeit wie Kreisel drehen, ohne dass Frisuren oder Röcke Schaden nehmen.

3. Arsenikmilch und geschmolzenes Blei – Philadelphia kocht sechs Lot Arsenik in zwei Kannen Milch und lässt die anwesenden Damen davon trinken. Sobald ihnen schlecht wird, erhalten sie einige Löffel geschmolzenes Blei – woraufhin angeblich alle gesund und lachend nach Hause gehen.

4. Der Schlag mit der Holzaxt – Einem anwesenden Herrn wird mit einer hölzernen Axt gegen den Kopf geschlagen, sodass er, wie tot umfällt. Nach einem zweiten Schlag steht er sofort

wieder auf und erkundigt sich lediglich, was dies für eine Musik gewesen sei.

5. Die herausgeschossenen Zähne – Drei oder vier Damen werden die Zähne gezogen. Die Zähne werden in einem Beutel durcheinandergeschüttelt, anschließend in ein kleines Geschütz geladen und den Damen gegen die Köpfe geschossen. Danach besitzt jede ihre eigenen Zähne wieder – nun sogar sauber und weiß.

6. Das metaphysische Kunststück – Philadelphia beweist, dass etwas gleichzeitig sein und nicht sein könne. Lichtenberg macht damit neben dem Zauberkünstler zugleich die gelehrte Metaphysik und die Aufhebung elementarer logischer Grundsätze zum Gegenstand seines Spotts.

7. Das verschwundene Vermögen – Philadelphia sammelt sämtliche Uhren, Ringe, Juwelen und auf Wunsch auch das Bargeld der Zuschauer ein, stellt dafür Quittungen aus, packt alles in einen Koffer und reist damit nach Kassel. Acht Tage später müssen die Besitzer nur ihre Quittungen zerreißen – im selben Augenblick sollen sämtliche Wertgegenstände wieder bei ihnen erscheinen. Lichtenbergs trockener Schluss: Mit diesem Kunststück habe Philadelphia bereits viel Geld verdient.

physikalischen Unmöglichkeit gesteigert. Literarisch betrachtet besteht der besondere Witz darin, dass Lichtenberg keinen offenen Angriff schreibt. Er übertreibt Philadelphias vermeintliche Selbstdarstellung so weit, dass sie sich selbst lächerlich macht. Der Anschlagzettel funktioniert damit beinahe wie ein eigenes Zauberkunststück: Eine fingierte Reklame verwandelt sich beim Lesen allmählich in eine Satire.

Wirkung und Nachleben

Nach der späteren editorischen Überlieferung entstand der Anschlagzettel innerhalb einer Nacht, noch bevor Philadelphia sein eigenes Göttinger Programm ausführlich bekannt machen konnte. Demnach verließ der Künstler Göttingen anschließend, ohne dort seine ange-

kündigte Vorstellung zu geben. Diese dramatische unmittelbare Wirkung wird bereits in älteren Ausgaben von Lichtenbergs Schriften berichtet und ist später vielfach übernommen worden. Die Satire lebte jedoch weiter. Im September 1796 erschien sie in der „Berlinischen Monatsschrift“ erneut, dort unter dem Titel „Anschlagzettel über Philadelphias Kunststücke zu Göttingen“. Erst spätere Herausgeber etablierten Titel wie „Anschlag-Zettel im Namen von Philadelphia“. Für die Geschichte der Zauberkunst ist das Avertissement deshalb besonders reizvoll: Es dokumentiert nicht nur die zeitgenössische Skepsis gegenüber reisenden Magiern, sondern zeigt auch, wie nahe Zauberkunst, Experimentalphysik, Schaustellerei und sensationelle Werbung im späten 18. Jahrhundert beieinanderliegen konnten.

Lippes Magic Store in Köln

Der Name Jürgen von der Lippe sollte jedem bekannt sein, nicht nur in der Zauberszene. Dass er auch einmal der Inhaber eines Zaubershops war, ist vielleicht nur den zauberkundigen Lesern bekannt. Als er am 6. Mai 1998 in Köln seinen eigenen Zauberlanden eröffnete, erfüllte sich der Entertainer einen persönlichen Wunsch. Der unter dem Namen „Lippes Magic Store“ geführte Fachhandel befand sich im Untergeschoss der Kölner WDR-Arkaden und verband klassischen Zaubersachhandel mit einem stärker auf Laufkundschaft ausgerichteten Geschäftskonzept.

Von der Lippe war seit vielen Jahren selbst an Zauberkunst interessiert. Mit seinem Geschäft wollte er offenbar einen Ort schaffen, der sowohl aktive Zauberkünstler als auch Menschen ansprach, die bislang wenig Berührung mit diesem Gebiet hatten. Zur Eröffnung wurde von einem Sortiment von mehr als 3.000 Zauber- und Scherzartikeln berichtet. Neben klassischen Zauberkunststücken und Requisiten gehörten deshalb auch kleinere Tricks, Gags und Scherzartikel zum Angebot. Das Geschäft sollte nicht nur Waren verkaufen, sondern die Zauberkunst unmittelbar erlebbar machen.

Ein Kindheitstraum wird Wirklichkeit

Jürgen von der Lippe bezeichnete die Eröffnung seines Zauberlandes später selbst als die Erfüllung eines Kindheitstraums. Anregungen für das Konzept hatte er offenbar auch auf Reisen gesammelt. In einem späteren Interview erinnerte er sich an Zaubergeschäfte in amerikanischen Einkaufszentren sowie an entsprechende Angebote im Londoner Kaufhaus Harrods.

Charakteristisch für solche Geschäfte war die Verbindung von Verkauf und Vorführung. Ein Besucher musste nicht bereits Zauberkünstler sein, um sich für einen Effekt begeistern zu können. Ein Verkäufer zeigte ein Kunststück, erzeugte damit Überraschung und Neugier und konnte anschließend das entsprechende Requisit oder einen ähnlichen Trick anbieten. Genau dieses Prinzip spielte auch in Köln eine wichtige Rolle.

Gert Hoffmann alias „Tyrell“

Die fachliche Geschäftsführung von Lippes Magic Store lag bei Gert Hoffmann, den Jürgen von der Lippe später ausdrücklich als seinen Geschäftsführer bezeichnete. Hoffmann war selbst Zauberkünstler und trat unter dem Künstlernamen „Tyrell“ auf. Er besaß damit nicht nur praktische Erfahrung mit Zauberkunst, sondern kannte auch den Fachhandel. Nach späteren Angaben hatte Hoffmann bereits vor seiner Tätigkeit bei Lippes Magic Store in Köln einen eigenen Zaubersachhandel betrieben. Dieser wird in Sammlerkreisen unter dem Namen „Magic Design“ benannt.

Über „Magic Design“ wurden verschiedene Zaubersachapparate angeboten. Mit Gert Hoffmann beziehungsweise „Magic Design“ werden unter anderem die Bezeichnungen „Magic Pyramid“ beziehungsweise „Rochade“, „Ringtempelchen“ und „Paternoster“ in Verbindung gebracht. Erhaltene Stücke tauchen bis heute gelegentlich im internationalen Sammlerhandel auf.



Zaubern hinter der Ladentheke

Ein Zauberfachgeschäft funktioniert anders als ein gewöhnliches Einzelhandelsgeschäft. Bei vielen Produkten ist nicht das Requisit selbst entscheidend, sondern der Effekt, der damit beim Zuschauer erzielt wird. Deshalb gehörte das Vorführen der angebotenen Kunststücke traditionell zu den wichtigsten Aufgaben eines Verkäufers in einem Zauberladen. Auch Lippes Magic Store beschäftigte Mitarbeiter, die selbst zaubern konnten. Sie demonstrierten Kunststücke, erklärten deren Wirkung und berieten die Kunden. Zu den mit dem Laden verbundenen Zauberkünstlern gehörten unter anderem Tobias Brutscher und Tobias Velmer.

Tobias Brutscher berichtete später über seine Tätigkeit in einem Kölner Zauberfachgeschäft, in

dem er täglich Kunststücke vorführte. Auch Jürgen von der Lippe erwähnte ihn rückblickend als einen der Verkäufer seines Magic Store. Für Tobias Velmer ist eine Tätigkeit bei „Jürgen von der Lippe – Magic Store Köln“ von 1999 bis 2001 dokumentiert. Nach biografischen Angaben absolvierte er dort eine Ausbildung zum Einzelhandelskaufmann. Damit war der Laden für junge Zauberkünstler zugleich ein besonderer Lernort. Wer täglich vor unterschiedlichsten Kunden Kunststücke vorführt, sammelt zwangsläufig umfangreiche Erfahrungen im direkten Umgang mit Publikum.

Mehr als ein Hobbyprojekt

Lippes Magic Store war keineswegs nur ein kleines privates Liebhaberprojekt seines prominenten Besitzers. Jürgen von der Lippe erinnerte

sich später daran, dass mehrere Angestellte im Geschäft beschäftigt waren. Zusammen mit dem umfangreichen Sortiment, der Geschäftsführung und der regelmäßigen Vorfuhrfähigkeit handelte es sich um einen regulären Fachhandelsbetrieb. Gerade hierin lag jedoch auch das wirtschaftliche Risiko. Ein stationäres Zauberfachgeschäft benötigt einen ausreichenden und kontinuierlichen Kundenstrom. Neben spezialisierten Zauberkünstlern musste Lippes Magic Store deshalb auch Besucher erreichen, die spontan neugierig wurden und einen kleinen Trick oder Scherzartikel kauften. Diese Laufkundschaft war für das Konzept von besonderer Bedeutung.

Der problematische Standort

Der Standort in den WDR-Arkaden lag zwar zentral in Köln, erwies sich nach den späteren Aussagen von Jürgen von der Lippe jedoch als ungünstig. Das Geschäft befand sich im Untergeschoss. Damit war es für Passanten weniger sichtbar als ein ebenerdig gelegener Laden. Von der Lippe berichtete außerdem, dass außerhalb der WDR-Arkaden keine ausreichend auffällige Werbung für den Magic Store angebracht werden durfte. Für ein Fachgeschäft, das stark von spontaner Neugier lebte, war dies ein erheblicher Nachteil. Ein Kunde, der gezielt nach einem Zauberfachgeschäft suchte, konnte den Laden selbstverständlich aufsuchen. Schwieriger war es jedoch, zufällige Besucher auf das Geschäft aufmerksam zu machen. Gerade diese Besucher hätten für zusätzliche Umsätze sorgen sollen.

Fachgeschäft und Unterhaltungsladen

Lippes Magic Store nahm innerhalb des deut-

schen Zauberhandels eine besondere Stellung ein. Traditionelle Zaubershändler richteten sich meist vor allem an aktive Zauberkünstler, ambitionierte Amateure und Sammler. Viele dieser Unternehmen arbeiteten seit Jahrzehnten stark mit Versandkatalogen. Jürgen von der Lippe wollte dagegen zusätzlich ein größeres Publikum ansprechen. Der Laden verband deshalb Elemente eines klassischen Zauberfachgeschäfts mit denen eines Unterhaltungsgeschäfts. Die angebotenen Kunststücke sollten vorgeführt werden, Aufmerksamkeit erzeugen und auch Menschen zum Kauf bewegen, die sich zuvor nicht intensiver mit Zauberkunst beschäftigt hatten. Dieses Konzept war besonders auf einen gut sichtbaren Standort und einen regelmäßigen Besucherstrom angewiesen. Genau hier lagen offenbar die Schwierigkeiten.

Konkurrenz und wirtschaftliche Verluste

Hinzu kam ein grundlegender Wandel im Zauberhandel. Bereits in den 1990er-Jahren konnten Zauberkünstler viele Produkte bequem über Versandhändler bestellen. Um die Jahrtausendwende gewann zusätzlich der Handel über das Internet zunehmend an Bedeutung. Stationäre Zaubergeschäfte gerieten dadurch zunehmend unter Druck. Nach den späteren Erinnerungen Jürgen von der Lippes entwickelte sich sein Zauberland wirtschaftlich nicht erfolgreich. Er berichtete von erheblichen Verlusten, die sich schließlich auf eine Größenordnung von ungefähr einer halben Million summiert hätten. Sein Steuerberater habe ihm schließlich geraten, den Betrieb einzustellen. Lippes Magic Store bestand ungefähr sechs Jahre, von 1998 bis 2004.

Spielkarten

The Magician's Playing Cards

Hier stelle ich ein Kartenspiel vor, dessen Motive an das Goldene Zeitalter der Zauberei erinnern. Inspiriert von diesem Zeitalter, sind diese Spielkarten eine Hommage an einige der größten und innovativsten Zauberkünstler. Es handelt sich um eine limitierte Auflage von 1999 nummerierten Spielen. Jede Bild- und Zahlenkarte zeigt einen Zauberer, einen Zaubertick und ein von Zauberern verwendetes Requisit.

Das Hauptbild auf der Schachtel ist einem Gemälde aus der viktorianischen Ära nachempfunden, das einen Teufel beim Kartenspielen mit dem Zauberer auf der Bühne zeigt. Die beiden sind von verzauberten Requisiten und „Assistenten“ umgeben. Die Kartenrückseite ziert ein stilvolles Design, das in vier symmetrische Abschnitte unterteilt ist. Bei genauerem Hinsehen erkennt man zwei ikonische Illusionen, die die Menschen seit Jahrhunderten faszinieren: die schwebende Frau und das Zersägen einer Frau.

Auf jeder Spielkarte ist der Name eines sehr bekannten magischen Effekts („Transposition“, „Levitation“, „Mentalismus“) angegeben, der durch verschiedene Illustrationen und Symbole dargestellt wird, die beim Erkunden jeder Karte entdeckt werden können. Jede Zahlenkarte ist in zwei Abschnitte unterteilt: Auf der einen Seite sehen wir einen Zauberer, der einen unter Zauberern bekannten Trick vorführt, und auf der anderen Seite erhalten wir eine Nahaufnahme einer Sequenz innerhalb des Tricks. Das Kartenspiel wird mit einer Anleitung geliefert, die Ihnen zeigt, wie Sie die Karten aus dem Deck verwenden können, um Ihr Publikum zu begeistern.





The Magician's Last Secret Playing Cards

Mit „The Magician's Last Secret Playing Cards“ erschien 2025 ein außergewöhnliches Kartenspiel, das sich ganz der Welt der Zauberkunst widmet. Herausgegeben wurde die Serie von Anti-Faro und produziert von Room One Cards. Die Gestaltung orientiert sich deutlich an der Bildsprache des „Golden Age of Magic“, also an historischen Zauberplakaten des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts. Besonders die prachtvollen Bühnenmotive erinnern an die Werbung großer Illusionisten jener Zeit.

Das Kartenspiel ist in vier verschiedenen Editionen erhältlich: „Spades“, „Hearts“, „Clubs“ und „Diamonds“. Jede Ausgabe besitzt eine eigene gestalterische Ausrichtung. Die Spades Edition ist besonders aufwendig verarbeitet und verwendet unter anderem Goldfolie und veredelte Kartenkanten. Eine Besonderheit dieser Ausgabe ist die mechanische Schachtel, bei der sich das dargestellte Kartenmotiv verändern lässt. Die Hearts Edition setzt stärker auf farbige Illustrationen, während die Clubs Edition überwiegend in Schwarz-Weiß gehalten ist. Gerade diese Gestaltung verstärkt den Eindruck alter Theater- und Zaubерplakate.

Auf vielen Karten werden klassische Motive aus der Zauberkunst aufgegriffen. Dazu gehören Bühnenillusionen, Kartenkunststücke und typische Requisiten historischer Zauberkünstler. Auch Anspielungen auf berühmte Künstler und ihre Werbegrafiken sind zu entdecken. So finden sich auf der Clubs Edition sogenannte „Whispering Imps“, die an die bekannten Teufelsfiguren aus der Werbung von Harry Kellar erin-

nern. Auch Harry Houdini und die Bildwelt seiner Zeit dienten als wichtige Inspiration.

Die Diamonds Edition unterscheidet sich etwas von den übrigen Ausgaben. Ihre Kartenbilder sind traditioneller gestaltet und dadurch besser für die praktische Kartenzauberei geeignet. Trotzdem enthalten auch ihre Hofkarten zahlreiche Hinweise auf bekannte Kunststücke und historische Vorbilder. Alle vier Decks sind zusätzlich mit einem Markierungssystem versehen, das von außen kaum auffällt.

Ein weiterer Reiz der Serie liegt in einem eingebauten Rätsel. In den Editionen Spades, Hearts und Clubs sind Hinweise auf das angeblich „letzte Geheimnis“ eines alten Zauberkünstlers verborgen. Erst durch das Zusammensetzen verschiedener Informationen soll sich diese Botschaft entschlüsseln lassen. Dadurch sind die „Magician's Last Secret Playing Cards“ nicht nur Spielkarten, sondern zugleich Sammlerobjekt, Hommage an die Geschichte der Zauberkunst und kleines Rätselspiel. Gerade für Liebhaber historischer Zaubерplakate und ungewöhnlicher Kartendecks gehört die Serie zu den interessanteren Neuerscheinungen der letzten Jahre.

DIAMONDS EDITION

THE PUZZLE

- 1 Get the Collector's Set or 3 copies in any combination of Clubs, Hearts, Spades Editions
- 2 Reconstruct the magician's letter
- 3 Put the clues together and uncover the magician's greatest secret
- 4 Submit your findings to the online survey to win at:

MYSTERY PRIZE

*Only available to the first 500/1000 persons (not finalised)
*Not available for sale

EXCLUSIVES

HEARTS EDITION

SPADES EDITION

THE MAGICIAN'S LAST SECRET
PLAYING CARDS

SOME SECRETS ARE MEANT TO BE FOUND

Zur Veranschaulichung des Themas: Abbildung mit KI erstellt.

Inhalte der Einzelhefte

- Heft Nr. 1:** Compars Herrmann, Humboldt und der Globus, Botania, Brütmaschine, Mysto Magic.
- Heft Nr. 2:** John Olms, Ernest Sewell, Drawer Box, Periodika Deutschland, Zauberhilfsmittel.
- Heft Nr. 3:** Fredo Marvelli, indischer Seiltrick, Ball-Kassette, Hirseglocke, Silvan, Eckhard Böttcher.
- Heft Nr. 4:** Uferinis, Herbert von der Linden, Ganga, Milkwonder Perfect, Periodika Schweiz und Österreich.
- Heft Nr. 5:** Kalanag, Zauberklingl, Anton Stursa, Trio-Würfel-Trick, Television Box, schrumpfender Würfel.
- Heft Nr. 6:** Al Baker, Frauen ohne Unterleib, zersägte Jungfrau, Rubik Card, Periodika England.
- Heft Nr. 7:** Ottokar Fischer, Periodika USA, Kratky-Baschik, Four Card Brainwave, Bernard Marius Cazeneuve.
- Heft Nr. 8:** Conradi Horster, Zauberfrauen, afroamerikanische Künstler, Künstler jüdischen Glaubens.
- Heft Nr. 9:** Carl Hertz, Die Bambergs, Tony Lackner, Skelett im Schrank, Kunststücke mit Milch, Fa-KO-Cards.
- Heft Nr. 10:** Matthias Buchinger, Will Goldston, Herbert Martin Paufler, Laterna Magica, Schwebende Mumie, Silkwonder, Martinka.
- Heft Nr. 11:** Peter Frankenfeld, Taft, Eddy Taytelbaum, Anschlagzettel, Zodiak, Chop Cup, Mental Epic.
- Heft Nr. 12:** Willi Wessel, Thomas Pohle, Goma, Tenyo, Kartenkassette, Würfelurne, Japanese Cigarette Box, Reisschalen.
- Heft Nr. 13:** Peter Weyganda, Frauen in der Zauberkunst, Zauberkünstler jüdischen Glaubens Teil 2, der Zirkuswagen, Sucker Punch, Sucker Punch Revolutions.
- Heft Nr. 14:** Esme Levante, Maurice Rooklyn, Plädoyer für die Geschichte der Zauberkunst, Wallets, Quiver, Quiver Compact Index, Die Familie Baudenbacher.
- Heft Nr. 15:** Münzenspezialisten, Flipper Coin, Münzendosen, Modern Magic, Spiritismus in den USA.
- Heft Nr. 16:** Franz Braun, Tintenpokal, Zauberbriefmarken, Mitgliedskarten, Der tanzende Teufel.
- Heft Nr. 17:** Punx, Familie Kroner, Zauberkunst im Krieg, Run Rabbit Run, ABC Blocks, Cabinet of Tricks.
- Heft Nr. 18:** Dinardi, der Blumenkönig, Omene, Alte Zauberbücher, The Bottle Conjuror, der Eierbeutel.
- Heft Nr. 19:** Great Wizard of the North, Dani Lary, das Perlenwunder, der Zauberstab, Zauberrahmen.
- Heft Nr. 20:** Rebru, Suzy Wandas, Tuchzauberei, Slippery Sam, Ask Alexander.
- Heft Nr. 21:** Ben Ali Bey, Zirka, der Pull, Ringzieher, Diminishing Cards, 123 Blocks, Martinsmagic.
- Heft Nr. 22:** Imro Fox, Karl Germain, Lippes Magic Store, Nest of Boxes, Avertissement Philadelphia, Spielkarten