Das Magic History Magazin

Geschichte und Geschichten



Die Kartenkassette

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Autors und der Rechteinhaber unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Fotos:
Das Copyright der im Buch verwendeten Fotos liegt ausschließlich bei den im Buch genannten Rechteinhabern. Eine Nutzung der Fotos ist ohne deren Einwilligung nicht gestattet.

Texte:
Das Copyright sämtlicher Texte im Buch liegt ausschließlich beim Autor oder den im Buch angegebenen Rechteinhabern. Eine Nutzung der Texte oder Textpassagen ist nicht gestattet.

Veröffentlichung:
Herausgegeben im Eigenverlag von Georg Walter,
Copyright 2025

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Ein klassisches Zauberrequisit	6
Aus der Werbung	10
Effekte und Routinen	22
Verschiedene Ausführungen	56
Card Drawer	106
Verschwindende Kartenspiele	112
Die Kartendose	118
Card Tripod	120
Changieretuis	126
Kassetten für Geldscheine	132
Quellen zur Kartenkassette	135
Index	136

Einleitung

Wir kennen sie alle, die klassische Kartenkassette. Spielkarten, Geldscheine oder Zettel verschwinden, erscheinen oder werden ausgetauscht. Ungezählte Kassetten wurden und werden noch heute in Umlauf gebracht, aus Holz, Kunststoff oder Metall. In diesem Buch habe ich einmal alle mir zur Verfügung stehenden Informationen zur Kartenkassette zusammengetragen. Dabei bin ich durchaus auf Literatur und Kassetten gestoßen, die ich so nicht kannte. Sie finden hier aber auch Abwandlungen, wie die Kartendose, das Card Tripod, Changieretuis, Vorhersagekästchen und Verschwindekästchen. Auch wenn es sich nicht unbedingt um die klassische Kartenkassette handelt – sie gehören alle dazu!

Möchte man sich heute für eine Routine die passende Kartenkassette zulegen, kann man sich vor Angeboten kaum retten. Waren ab den 1980er-Jahren die flachen Kassetten angesagt, wie die der Firma Tenyo, sollte man heute auf höhre Exemplare zurückgreifen, die ein komplettes Kartenspiel aufnehmen können. Dabei sollte man auch etwas mehr Geld ausgeben, denn nur die hochwertigen Varianten aus Holz sehen bei der Vorführung unscheinbar aus – für die Zuschauer sollte es nur ein Behälter sein, um ein Kartenspiel aufzunehmen.

Bisher konnte ich zum Thema „Kartenkassetten“ keine Publikation ausmachen, die sich nur mit einer „Gesamtschau“ beschäftigt hat. Und so hoffe ich, Ihnen, liebe Leser und Leserinnen, einen umfangreichen Überblick zu diesen universell einsetzbaren Zauberrequisiten vermitteln zu können. Und vielleicht holen Sie ja „Ihre Kassette“ nochmals hervor, um sich damit zu beschäftigen.

Bedanken möchte ich mich auch bei DIXON, Steve Beam und Andy Martin. Durch deren Unterstützung kann ich Ihnen hier wieder einige sehr schöne Kartenkassetten zeigen.

Ein klassisches Zauberrequisit

Die Kartenkassette als klassisches Zauberrequisit zu bezeichnen kann man spätestens dann, wenn man weiß, dass ein „Mr. Lane“ um 1788 so eine Kassette zur Restaurierung einer Spielkarte eingesetzt haben soll. Diese Information verdanken wir Sidney W. Clarke (1864-1940) mit seinem Buch „Annals of Conjuring“. Es handelt sich um die Veröffentlichung der Zauberhistorie, als Serie auch in dem Periodikum „The Magic Wand“, zwischen den Jahren 1924 und 1928, veröffentlicht. Sicherlich werden zu diesem Kunststück früher oder später weitere Quellen erschlossen, die noch weiter zurückführen. Schon Johann Nepomuk Hofzinser machte sich das Prinzip der Kartenkassette zunutze. Er verwendete eine runde Metalldose mit drei Einlagen, eine dieser Einlagen war sogar im Deckel der Dose verborgen. Absolut täuschend war auf der Einlage und der darunter befindlichen Vertiefung sein Monogramm eingraviert. Eine Manipulation mit dem Deckel war somit absolut nicht zu erkennen. Mit diesem Requisit ist eine dreifache Restaurierung einer Spielkarte möglich.

Eines der Exemplare findet man heute noch in der McManus-Sammlung der „Library of Congress“ in Washington. Diese Kartendose beschreibt zum einen Magic Christian im Band Nr. 2 seiner Non-Plus-Ultra-Bücher sehr ausführlich, hier können wir auch nachlesen, dass schon Ludwig Döbler eine Kartendose nutzte, mit nur einer Einlage – und auch Ottokar Fischer in seinem Buch „Johann Nepomuk Hofzinser – Zauberkünste“, wobei Magic Christian die Beschreibung des Kunststücks von Fischer als reine Spekulation vermutete. Magic Christian hat zehn dieser Dosen nach dem Original von Hofzinser als Replik anfertigen lassen.

Die Kartenkassette, im englischen „Changing Card Box“ genannt, wurde aus Kunststoff, Plexiglas, Metall oder Holz angeboten. Qualitativ hochwertige Kassetten aus Holz können noch heute gekauft und verwendet werden. Oft in Zauberkästen enthalten, hier aber eher aus billigem Kunststoff, erwecken sie leider nicht den Anschein eines seriösen „Aufbewahrungsbehälters“ für Spielkarten. Oft auch zu dünn, nehmen sie kein komplettes Kartenspiel auf – das ist ein Manko. Ed Massey brachte um 1947 eine Kassette auf den Markt, mit deren Hilfe man mehrere Kunststücke zeigen konnte, da auf der einen Seite der Kassette ein hoher Einsatz eingelassen war. Beim Schließen und Wenden konnte so der Inhalt unter dem Einsatz mit dem sichtbaren Inhalt ausgetauscht werden. Allerdings konnte der

Einsatz nur die Hälfte eines Kartenspiels aufnehmen. Bei einer dem Kunststück beigelegten Routine wurde die Hälfte eines Kartenspiels mit einer Rasierklinge mit in die Kassette gelegt. Nach dem Öffnen waren alle Karten zerschnitten, nur eine vorher ausgewählte Spielkarte blieb unversehrt.

Auch wenn man heute nur noch sehr selten Kunststücke mit Zigaretten sieht, waren diese früher sehr beliebt. Die Zeiten haben sich geändert. Basierend auf Bert Allertons „Card and Cigarette Case“, beschrieben in seinem Buch „The Close-Up Magician“, brachte Pat Conway Ende der 1960er-Jahre ein Etui auf den Markt, mit dem man eine Spielkarte austauschen konnte. Ken Brooke kaufte die Rechte an dem Kunststück. Anfänglich benötigte man ein Gummiband für den Effekt. Fred Lowe schlug aber eine Änderung vor. Zum Austausch eignen sich auch Geldscheine, Visitenkarten und andere flache Gegenstände.

Die Firma Tenyo hat in den 1970er-Jahren eine Kartenkassette aus Kunststoff vermarktet, die vermutlich bis heute von einigen Künstlern verwendet wird. Mit Hilfe einer Einlage im Inneren kann man Spielkarten, Geldscheine oder Zettel unbemerkt austauschen oder restaurieren. In einfachen Ausführungen liegt die Einlage lose in der Kassette, bei anderen Ausführungen wird die Einlage mit einem Magneten in der Kiste fixiert. Man ist hier davon ausgegangen, die Kassette nach einem Kunststück vorzeigen zu müssen. Nimmt man am Anfang einer Routine das Kartenspiel aus ihr heraus, erübrigt sich das „Untersuchen“. In den Büchern von Professor Hoffmann (Angelo John Lewis, 1839-1919) werden verschiedene Exemplare beschrieben.

Carl Brema (Karl Friedrich Brehmer, 1864-1942) reichte am 12. April 1928 ein Patent zu einer Kartenkassette ein. Brema schreibt, dass seine Kassette für diverse Kartentricks geeignet ist. Dabei wird in der Patentschrift beschrieben, dass Carl Brema eine leicht zu handhabende und unverfänglich aussehende Kassette entwickelt hat. Mit dem erklärenden Text hat er auch einige Zeichnungen mit eingereicht. Im Patent zu sehen, ist die Kassette in geöffnetem Zustand, darunter zwei Abbildungen mit einem leicht vergrößerten Querschnitt. Die Abbildungen darunter zeigen Ansichten beider Seiten in geschlossenem Zustand. Es sind auch einige durchsichtige Kartenkassetten (Clear Card Box) auf den Markt gekommen. Zu nennen ist hier eine Ausführung von Brian Cook der Firma „Magic Crafter“ aus dem Jahr 2009. Nicht auf Spielkarten oder Zettel beschränkt werden auch längliche

Kassetten für Geldscheine angeboten. Sie haben die gleiche Funktion für den Austausch, nehmen aber einen ungefalteten Geldschein auf. Der US-Amerikaner Steve Beam sammelt Kartenkassetten, allerdings nur Exemplare aus Metall. Er hat mir freundlicherweise einige Fotos seiner Sammlung zur Verfügung gestellt. In seinem Besitz befindet sich auch eine runde Dose, die der von Hofzinser ähnelt. Die Idee mit der Gravur wurde auch von der Firma Klingl in Wien aufgegriffen. In den Abbildungen finden Sie eine solche Kartenkassette, graviert mit Weihnachtsgrüßen aus dem Jahr 1942. Die Gravur ist vor und nach einem Spielkartenwechsel zu sehen. In der Ausarbeitung „Fifty Ways to Use a Card Box“, erschienen im Jahr 1969, unterteilt der Autor Don Tanner (1924-1981) die Kartenkassette in fünf Kategorien.

Es gibt fünf gängige Arten von Kartenkassetten auf dem Markt. **Die erste**, beliebteste und günstigste ist die Box mit loser Klappe. Dabei handelt es sich um eine einfache Box aus Holz oder Kunststoff, die aus zwei mit Scharnieren verbundenen Teilen und einer separaten Einlage besteht, die lose in die jeweilige Hälfte passt. Diese Boxen sehen in der Regel aufrecht und verkehrt herum gleich aus. Legt man eine Karte in eine Hälfte der Box und, deckt sie mit der Einlage ab, erscheint die Box leer. Schließt man die Box anschließend und legt die Seite mit der Einlage nach oben, fällt diese in die untere Hälfte. Beim erneuten Öffnen ist die Karte sichtbar. Alles, was sich jetzt unter der Einlage befindet, ist jedoch verborgen. **Der zweite** und deutlich teurere Boxtyp ist die Box mit verschließbarer Einlage. Sie ist so konstruiert, dass die Einlage in jeder Hälfte der Box „eingerastet“ werden kann. Der Vorteil dieser Box ist, dass die Zuschauer sie frei prüfen können. **Der dritte Typ** ist die Metallbox. Diese Box hat zwei separate Fächer. Eines davon kann im geschlossenen Zustand vom Betrachter nicht geöffnet werden und ist nicht einmal sichtbar. Da diese Box keine Einlage hat, funktioniert sie nach einem völlig anderen Prinzip als die anderen Boxen. **Viertens** haben wir eine Kartenbox in Form einer kleinen Schublade, die in ein Holzetui passt. Diese Box verfügt über eine Einlage, die oben im Etui versteckt gehalten werden kann. In dieser Position kann eine Karte über der Einlage verborgen sein. Durch das Einschieben der Schublade in das Etui wird die Einlage freigegeben, die zusammen mit allem, was darüber verborgen ist, in die Schublade fällt. **Der fünfte Artikel** ist zwar keine Box, erfüllt aber viele ähnliche Zwecke. Er besteht aus Metall und heißt „CARD TRIPOD“. Er verfügt über eine Metallabdeckung, die über die runde, flache Oberseite des Stativs passt. Beim Abnehmen der Abdeckung wird eine Einlage und natürlich alles darüber freigelegt, wodurch alles darunter Verborgene sichtbar wird.



Abb.: Mr. Lane, aus „Annals of Conjuring“ von Sidney W. Clarke

Mr. Lane und die Kartenkassette

In dem Buch „Annals of Conjuring“ von Sidney W. Clarke findet man ab Seite 77 einige Informationen über „Mr. Lane“. Dort kann man nachlesen, dass Lane wohl im Jahr 1778 einen Zauberstand auf dem „Bartholomeo Fair“, eine Art Messe, hatte und sich selbst „His Majesty's Conjurer“ nannte. Erste Erwähnungen in Verbindung von Lane und dieser Messe finden sich aber erst ab 1786. Eines seiner Kunststücke war „The Magical Burning Box“, bei der ein Zuschauer eine Karte aus einem Kartenspiel ziehen durfte, von dieser Karte eine Ecke abgeschnitten wurde und in der Hand des Zuschauers verblieb. Der Rest der Karte wurde verbrannt und die Asche in ein Kästchen gegeben. Dort wurde die Karte restauriert und die Ecke, die der Zuschauer hielt, passte genau.

Aus der Werbung

Für die Kartenkassette wurde in Zauberkatalogen, Fachzeitschriften oder hauseigenen Werbeblättern mehr oder weniger aufwendig geworben. Waren es zum Teil nur ein paar wenige Sätze, wurden andere Angebote mit aussagekräftigen Zeichnungen oder farbigen Bildern untermauert.

Im Katalog Nr. 15 von August Roterberg aus dem Jahr 1913 wird unter der Nummer 170 eine Kartenkassette (The Magic Card Box) für 75 Cent angeboten. In einem illustrierten Katalog der „Boston School of Magic“ (W. D. Leroy) aus dem Jahr 1917 findet man unter der Nummer 74 die Werbung zu einer Kartenkassette, der „Magic Card Box“. Im selben Katalog wird unter der Nummer 111 die „Eclipse Card Box“ und unter der Nummer 115 die „Brass Card Box“ angeboten.

Im Katalog Nr. 13 aus dem Jahr 1952 der Firma Abbott wird für eine Kartenkassette in Form eines Zigaretten-Etuis geworben. Im Katalog Nr. 8 der Firma Floyd Gerald Thayer aus dem Jahr 1936, findet man mehrere Angebote von Kartenkassetten. Darunter auch eine verschließbare Variante.

In der englischen Zeitschrift „The Gen“ findet man im 4. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1948, eine Werbung zu einer „Unique Card Box“. George Armstrong, der Herausgeber des „Magic Wand“, lobt diese Kartenkassette in den höchsten Tönen.

Im Max Haug Katalog von 1962 findet man zwei Angebote von Kartenkassetten. Zum einen eine Metall-Version, mit Hammerschlaglack lackiert und Messingscharnieren. Dann eine sehr dünne Version mit dem Namen „Ultra-Card-Box“. Diese Ausführung ist aus Messing, hochfein poliert und vernickelt. Im Astor-Katalog vom Dezember 1975 findet man gleich drei Angebote von Kartenkassetten. Auf Seite 237 wird eine Standardversion in zwei Ausführungen angeboten, dann eine magnetische Ausführung und eine schwarze Kunststoff-Kassette aus den USA. In der Magie, 38. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1958 findet man eine Werbung für eine „Mysteriöse Kartenkassette“ von Herbert von der Linden. Diese Werbung wurde auch in seinem Hauptkatalog Nr. 62 abgedruckt.

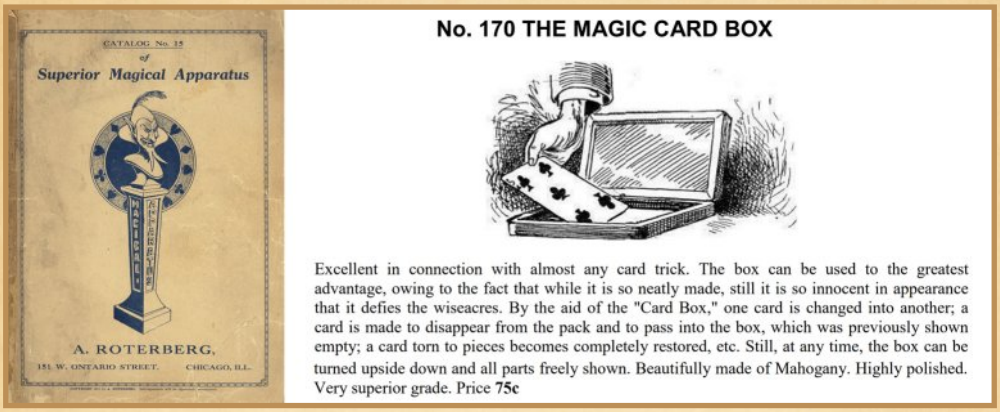


Abb.: Werbung aus dem Katalog Nr. 15 von August Roterberg aus dem Jahr 1913



Abb.: Werbung aus dem Katalog von W. D. Leroy aus dem Jahr 1917

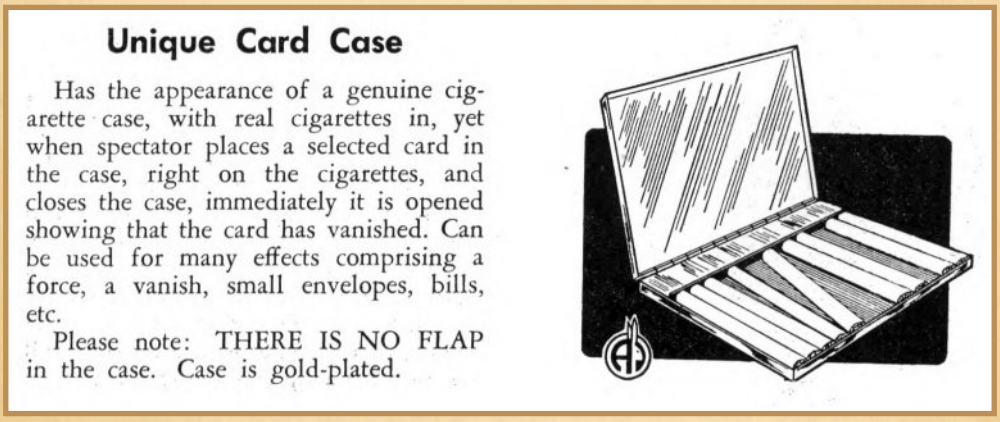


Abb.: Werbung aus dem Abbott-Katalog Nr. 13 aus dem Jahr 1952

THAYER QUALITY MAGIC

No. 567. P. L. Ultra Card Box



This fine metal nickel-plated Card Box is conceded by all to be by far the best of any similar article ever produced. The construction of the box is absolutely perfect, being shallow, indetectable and beautiful in appearance. The uses of the box are so many that it is absolutely indispensable. It will vanish, change, or produce cards while in the hands of the audience, with free examination at all times. Highly recommended.

Price **$5.00**

No. 567A. New Thin Model Ultra Card Box

Equal in every way to the famous Ultra Card Box, of the same perfect type and quality—yet only one-half the thickness of the regular standard model. A peach.

Price **$7.00**

No. 568. Double Changing Card Box

(TARBELL)

Similar to our No. 951, but made up in neat card size for pocket. It not only does what any card box will do, but also disposes of all visible evidence when both doors are opened. Great for a hundred uses. A little beauty.

Price **$7.50**

No. 569. The Card Box



This excellent piece of apparatus should be in the hands of every card worker. It causes cards to appear, vanish, change or become restored. It is beautifully made of mahogany in Thayer quality only.

Price **$1.50**

No. 570. Thayer's New Lock-Flap Card Box



There has never been a magician who has not wanted a wooden card box which could be handed out for examination at any moment. After years of experimenting, we have at last produced a card box which defies detection, and which is so mechanically perfect that even magicians are amazed.

The box is made of real mahogany, hand finished, and can be used as a most attractive cigarette case to adorn your library table. It will produce, vanish or exchange cards in a jiffy—yet no one can tell how. You not only **want** one—you NEED one.

Price, size for regular cards . **$ 7.50**

Price, size for jumbo cards . **$10.00**

Abb.: Angebote der Firma „Floyd Gerald Thayer", Katalog Nr. 8, 1936

THE GEN

THE UTILITY PROP WITH A THOUSAND-AND-ONE USES

UNIQUE

CARD BOX

CHAVEL

THE LAST WORD IN CARD BOXES!
Infallibly Self-locking.

Its uses are limitless. Excellent used for a force. For instance, a spectator is invited to remove any card from the pack and place it in the box. Magician says: "Please remember your card." Almost before he has had time to say, "I haven't seen the dashed thing," the box has been closed for the barest fraction of a second and opened again. The dirty work has been done RIGHT UNDER HIS VERY EYES!

The box may be tipped over in the natural way to drop the card on his hand; only this time it's the one YOU want him to have!

GEORGE ARMSTRONG, Editor of the *Magic Wand*, says: "The most deceptive Card Box I have ever seen. A really worthwhile addition to any magicians kit."

The Box is beautifully made and, in addition, we give many ideas and routines for the card man and mentalist. An excellent UTILITY prop for every Magician.

Price 21/- Post Free.

Abb.: Werbung aus der GEN, 4. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1948

Apparate von „Zaubertechnik Haug Pfronten" gehen in die ganze Welt!



Nr. 120

Karten-Kasette

Aus Metall gefertigt, mit Hammerschlaglack lackiert, Messingscharnier, sehr stabil. Zum Verschwinden- und Erscheinenlassen von Spielkarten. Unentbehrlich für jeden Kartenfreund, ideal zum Aufbewahren der Spielkarten. DM 3.—
Card casette, made out of metal, varnished in different colours. each



Nr. 240

Ultra-Card-Box

Dies ist ein feinmechanisches Wunderwerk. Die Kasette ist aus Messing hochfein poliert und vernickelt und im ganzen dünngehalten. Eine Karte (oder Kartenecken siehe Kartenzerreißen Nr. 135) die der Zuschauer hineingibt, verschwindet daraus so spurlos, daß man die Kasette ruhig zum Untersuchen reichen kann.
Wir freuen uns besonders, daß wir nun unseren Kunden dieses magische Kleinod, das in Deutschland lange nicht mehr zu haben war, aus eigener Werkstatt anbieten zu können. DM 28.—

This card-box is made out of brass, polished and nickle-plated. If you put in a card and shut the cover, you can give it for examination to the audience. The card has dissapeared and nobody will find out the secret. each

Abb.: Angebote zu Kartenkassetten aus dem Max Haug Katalog, 1962

Die mysteriöse Kartenkasette

BEST. - NR. 419

Der Zuschauer zieht aus einem Kartenspiel irgend eine Karte und zerreißt diese in kleine Stücke. Irgend eins der abgerissenen Ecken behält der Zuschauer für sich, die übrigen wirft er in die mysteriöse Karten-Kassette. Die Kassette wird geschlossen und sofort wieder geöffnet. Schon haben sich die Kartenteilchen wieder zu einer ganzen Karte vereinigt. Lediglich ein Eckchen fehlt an dieser Karte. Der Zuschauer wird ersucht, die Ecke, die er bei Beginn der Vorführung in der Hand behalten hat, an die Karte zu halten. Es stellt sich heraus, daß diese Ecke genau an die Karte paßt, daß also tatsächlich die vom Zuschauer zerrissene Karte wieder ganz ist. Die Kassette wird während der Vorführung nicht umgedreht, also immer an der gleichen Seite geöffnet.



Die mysteriöse Kartenkassette in feiner polierter Holzausführung mit genauer Anleitung.
Preis DM 6,— plus Porto und Verpackung

Herbert von der Linden · (21a) Detmold/Lippe

Hermannstraße 29 / Postschließfach 295 / Postscheckkonto: Hannover 939 62

Abb.: Werbung für die „Mysteriöse Kartenkassette" von Herbert von der Linden.



237

KARTENKASSETTE

Eine elegante Holzkassette, die zum Erscheinen, Verschwinden oder Vertauschen einer oder Mehreren Spielkarten dient. Die Handhabung ist leicht; die Kassette schließen und schon ist alles automatisch geschehen. Sehr schöne Ausführung stabil gebaut.

Nr. 383991 KARTENKASSETTE

Nr. 383991 A KARTENKASSETTE Luxus-Ausführung DM 9,50 DM 11,50

MAGNETISCHE KARTENKASSETTE

Hier ist, was Sie schon lange suchen: Eine Kartenkassette mit magnetischer Einlage; eine Kartenkassette, die Sie ruhig aus der Hand geben können, weil man die Einlage nur mit einem Hilfsmittel (wird mitgeliefert) herausnehmen kann. Eine Kartenkassette, die nicht aus irgendeinem Kästchen gebastelt, sondern fabrikmässig direkt für Zauberzwecke hergestellt ist. Direktimport für Sie von Tenyo aus Japan. Sie können mit dieser Kassette Karten erscheinen, verschwinden oder verwandeln lassen, ohne daß das Publikum hinter das Geheimnis kommt. Auch für Mental-Experimente sehr geeignet, da man natürlich ebenfalls Papierzettel, Briefmarken, Fotos u.ä. verwenden kann.

Nr. 383992 MAGNETISCHE KARTENKASSETTE DM 14,50

Die Instruktion ist extra nicht lieferbar.

PL. KARTENKASSETTE

Import aus Amerika. Diese Kartenkassette arbeitet auf ähnliche Weise, wie unsere Nr. 383991, ist aber aus schwarzem Plastikmaterial hergestellt. Sehr elegante Form, hochglänzende Oberfläche, Federscharniere. Mit dieser Kassette können Sie Karten, Papierzettel o.ä. flache Gegenstände vertauschen, erscheinen oder verschwindenlassen. Benutzen Sie diese elegante Kassette als Zigarettenetui, nehmen die Zigaretten heraus und können sie sofort als Kartenkassette verwenden.

Nr. 383993 PL. KARTENKASSETTE DM 3,50

Abb.: Angebote zu Kartenkassetten aus dem Astor-Katalog, 1975

Zauberbutike

Im Zauberbrief Nr. 11 der Zauberbutike, aus dem Jahr 1983, wird eine „Ultra Card Box“ aus Metall mit zwei Metall-Einlagen für DM 15,00 angeboten. Die Kassette ist zweifarbig rot und schwarz. Die Einlagen sind mit schwarzer Folie überzogen, damit nichts verkratzt. Im Angebot sieht man auch die Werbung des Spezialthemas Nr. 11 („Jeder Magier hat eine“) von Jochen Zmeck. Es handelt sich um eine Zusammenstellung von Kunststücken mit einer Kartenkassette. Bei 40 Seiten im Format Din A4 kostete das Manuskript DM 20,00.

Im Zauberbrief Nr. 48 der Zauberbutike, aus dem Jahr 1989, wird das Kunststück „Card Case magnetisch“ für DM 27,50 angeboten. Es handelt sich hier um die Tenyo-Variante (T-40). Die Abbildung ist recht einfach gehalten. Im Zauberbrief Nr. 104 wurde sie erneuert und ist zudem auf dem Cover abgebildet.

Im Zaubertelegramm Nr. 2005/3 wurde eine „Riesenkarten-Kassette“ für € 40,50 angeboten. Zum Lieferumfang gehörte ein 9-seitiges Manuskript im Din A4-Format. Dieses konnte man auch separat erwerben.

Im Zaubertelegramm Nr. 2009/9 der Zauberbutike wurde eine „Transparente Kartenbox“ für € 28,00 aus schwarzem Kunststoff angeboten. Diese unscheinbar aussehende Kassette hat einen einschiebbaren durchsichtigen Deckel. Jederzeit ist so eine Spielkarte sichtbar. Mit ihr kann man alle Standardkunststücke einer Kartenkassette vorführen, zudem nimmt sie auch ein komplettes Kartenspiel auf. Die Effekte werden durch einen beweglichen Boden möglich.

Im Zaubertelegramm Nr. 2011/3 der Zauberbutike wurde eine „Spinnen-Kassette“ für € 28,00 angeboten. Es handelt sich um eine spezielle magnetische Kartenkassette, bei der auf dem Boden und dem Deckel Spinnen abgebildet sind. Hier wird von einem Zuschauer eine Spielkarte gewählt und in die Kassette gelegt. Diese wird dann verschlossen. Wird sie wieder geöffnet, liegen in der Box 15 Miniatur-Spielkarten des gewählten Kartenwertes.

Zauber Butike

Jeder Magier hat eine

Magisches Spezialthema Nr. 11

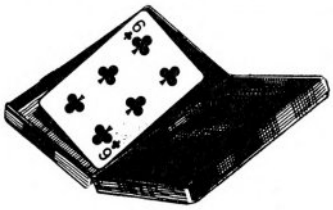
Anregungen für den Gebrauch der alten und neuen Kartenkassette

von Jochen Zmeck

Vielleicht trägt dieses Manuskript dazu bei, daß Sie Ihre alte Kartenkassette wieder hervorholen. Vielleicht regt es Sie aber auch dazu an, die "Ultra Card Box" (siehe unten!) zu kaufen - es lohnt sich nämlich bestimmt!
Jochen Zmeck beschreibt Ihnen in diesem Spezialthema rund 40 (!) Effekte, die mit der Kartenkassette möglich sind, wobei sich die Kunststücke keineswegs nur auf Spielkarten beschränken. Bilderkarten, Fotos, Geld, Bänder, Nadel und Faden usw. finden ihre Verwendung. Selbst der Mentalist kommt auf seine Kosten. Kurz: Ein Spezialthema, das wieder einmal eine Lücke schließt und für jeden Magier etwas Brauchbares bringt.

JEDER MAGIER HAT EINE v.J.Zmeck, 40 S. mit Abb. DM 20,--

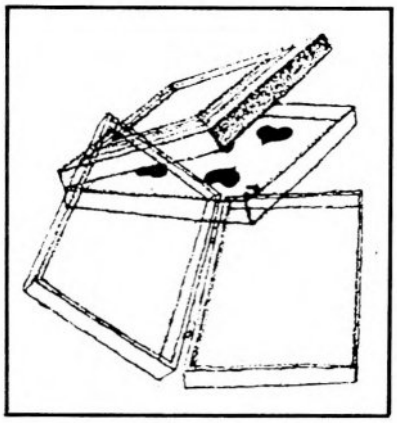
Ultra Card Box



Das Besondere an dieser Kartenkassette sind Ihre zwei Einlagen und die damit verbundenen vielseitigen Anwendungsmöglichkeiten. Kassette und Einlagen sind aus Metall, die durch ihr relativ hohes Gewicht sehr gut "fallen". Was kann man nun damit alles machen? Denken Sie nur an den Effekt "Die zerrissene Karte"! Nach der Restaurierung fehlt ja bekanntlich eine Ecke, die der Zuschauer noch zur Kontrolle hat. Die Karte mit der fehlenden Ecke geben Sie zusammen noch einmal in die Kassette - Simsalabim - und schon ist die Karte gänzlich unversehrt!
Oder: Zwei vollkommen verschiedene Effekte können Sie mit dieser Kassette hintereinander vorführen, ohne zwischendurch etwas präparieren zu müssen. Jochen Zmeck schildert in dem oben genannten Manuskript noch eine ganze Reihe weiterer Effekte und Kunststücke, die speziell mit dieser Kassette möglich sind.
Die "Ultra Card Box" ist aus Metall, zweifarbig rot und schwarz (sieht also sehr schön aus) und ist innen - ebenso die Einlagen - mit schwarzer Folie bezogen, damit nichts verkratzen kann. Und das alles zu einem wirklich äußerst günstigen Preis.

ULTRA CARD BOX aus Metall mit zwei Einlagen DM 15,--

Abb.: Angebote aus dem Zauberbrief Nr. 11, 1983



Eine Karte verschwindet aus der Kassette; in der vorher leeren Kassette erscheint eine Karte oder eine Vorhersage; eine bestimmte Spielkarte verwandelt sich in eine andere; eine zerschnittene Karte wird wieder ganz. Wie sich diese Grundeffekte aber variieren lassen und wie daraus neue Ideen entstehen können, erfahren Sie aus der mitgelieferten Beschreibung.

Sie umfaßt sechs engbeschriebene Seiten und enthält eine Menge wertvoller Anregungen für den Gebrauch der Kartenkassette.

Abb.: Card Case magnetisch, Werbung aus dem Zauberbrief Nr. 48, 1989.

Card Case magnetisch

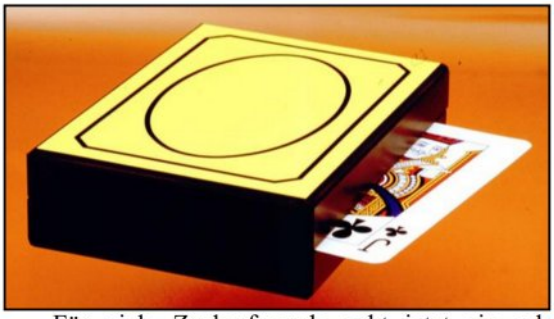
Schon bald in jedem meiner Zauberbriefe finden Sie einen Effekt beschrieben, bei dem Ihnen diese sehr flache und elegante Kartenkassette gute Dienste leisten könnte. Sie hat den großen Vorteil, daß Sie sie nach Beendigung Ihrer Vorführung nicht nur einwandfrei vorzeigen, sondern Dank der magnetisch gehaltenen Einlage sogar aus der Hand geben können. Ich verwende diese Kassette selber schon seit vielen Jahren für einen meiner besten Seminareffekte und kann Ihnen versichern: Sie hat sich ausgezeichnet bewährt. Nun, von vielen Kunden wurde ich immer wieder danach gefragt und deshalb biete ich sie Ihnen noch einmal an.



Abb.: Werbung aus dem Zauberbrief Nr. 104, 1999.
Das Foto wurde hier von mir vom Cover eingefügt.

Riesenkarten-Kassette

Best.Nr.119.04 * € 40,50



Für viele Zauberfreunde geht jetzt ein sehr häufig geäußerter Wunsch in Erfüllung: Eine Kartenkassette für Riesenkarten. Was aber ist daran 'NEU'? Die wichtigste Änderung betrifft die Abmessungen. Im Gegensatz zu einer früher von uns angebotenen Ausführung wurde die Kassette so vergrößert, dass man Riesenkarten, egal ob einzeln oder als ganzes Paket, bequem entnehmen kann, ohne die Schatulle dabei umstürzen zu müssen.

Außerdem ist die Kassette äußerst solide verarbeitet und durch die schwarz-gelbe Gestaltung sieht sie sehr dekorativ aus. Sie verfügt über zwei Einlagen, wodurch sich verschiedene Effekte noch erweitern oder sich zwei ganz verschiedene Kunststücke ohne Zwischenpräparation hintereinander vorführen lassen. Ohne Probleme können Sie mit dieser Riesenkarten-Kassette ganze Trickkartensätze (z.B. 4-As-Trick) gegen unpräparierte Karten austauschen oder umgekehrt. Ferner ist die Kassette hoch genug, um ein komplettes Riesenkartenspiel aufzunehmen und damit gleichzeitig die Funktion eines Etuis zu übernehmen.

Die Einsatzmöglichkeiten dieser vielseitigen Kassette beschränken sich aber keineswegs nur auf Riesenkarten. Denken Sie nur an den Bereich Mentalmagie. Sie können hier auf sehr elegante und unkomplizierte Weise z.B. mehrere Kuverts austauschen usw. usw. Zum Lieferumfang gehört ein 9-seitiges Manuskript DIN A4 mit vielen Routinen und Anregungen. Dieses Manuskript können Sie unter der **Best.Nr. R11904 für € 7,50** auch extra beziehen!

Abb.: Werbung zu einer „Riesenkarten-Kassette", Zauberbutike, Zaubertelegramm 2005/3

Transparente Kartenbox

Best.Nr.144.05 * € 28,00

Mir sind in meinem Leben schon viele Kartenkassetten untergekommen, aus Kunststoff, Metall, Holz, magnetische oder mit zwei Einlagen usw. Aber diese unterscheidet sich nicht nur von allen anderen, auch die Vorführung ist sehr überzeugend.

Die Kartenkassette besteht aus einem scheinbar gewöhnlichen Kästchen, etwas größer als ein Kartenspiel, und ist mit einem **durchsichtigen** Schiebedeckel versehen. Mit anderen Worten:



Was auch immer sich in dem Kästchen befindet, es bleibt auch bei geschlossenem Deckel immer sichtbar!! Trotzdem können Sie damit Spielkarten verschwinden und erscheinen lassen oder auch verwandeln. So könnte ein Zuschauer vier verschiedene Karten ziehen, die sich im Kästchen in vier Asse verwandeln. Geldscheine verwandeln oder vermehren sich. Das Foto einer alten Frau wird zu einem hübschen Girl. Aus Spielkarten entstehen Ihre Visitenkarten, die Sie sofort unter den Zuschauern verteilen. Die Kartenbox eignet sich auch hervorragend für Mentalexperimente, wenn es darum geht beschriebene Zettel unbemerkt auszutauschen.

Kunden, denen ich das erste Muster zeigte, waren begeistert. Ich bin sicher, sie werden es auch sein. Sie erhalten die 'Transparente Kartenbox' zusammen mit einem Kartenspiel und eine Menge Vorführanregungen.

Abb.: Werbung zu einer „Transparenten Kartenbox", Zauberbutike, Zaubertelegramm 2009/9

Spinnen-Kassette

Best.Nr.148.05 * € 28,--

Stellen Sie sich einmal folgenden Effekt vor: Sie zeigen Ihren Zuschauern erst von der Bildseite und dann von der Rückseite ein Kartenspiel vor. Die Kartenrücken zeigen in zwei gegenüberliegenden Ecken je eine Spinne, die sich aus Ihrem Netz aufeinander zu bewegen. *„Es handelt sich um ein Männchen und ein Weibchen“,* erklären Sie den Zuschauern. Fächern Sie das Spiel auf, lassen eine Karte vom Zuschauer ziehen und legen diese in eine Kassette, die sofort geschlossen und einem Zuschauer überreicht wird.

„Wenn eine weibliche und eine männliche Spinne in eine Kassette gesperrt werden, bleibt das nicht ohne Folgen!“ Schnippen Sie mit den Fingern gegen die Kassette und wenn der Zuschauer diese selber wieder öffnet, trifft in fast der Schlag: Seine gewählte Karte hat sich in 15 einzelne Miniaturkarten verwandelt! Das ist aber noch nicht alles. Wenn Sie diese Minikarten dem Zuschauer in die Hände kippen, ist auf allen Karten eine winzige Spinne zu sehen.



Es sind aber noch viele andere Effekte mit dieser Spinnen-Kassette möglich. Ich möchte Ihnen nicht verheimlichen, dass es sich dabei um eine ganz spezielle magnetische Kartenkassette handelt. Deckel und Boden zeigen eine große Spinnengravur. Innen sind Deckel und Boden mit einem Raster versehen und sie funktioniert auch in den Händen eines Zuschauer 100%ig vollautomatisch.

Abb.: Werbung zu einer „Spinnen-Kassette“, Zauberbutike, Zaubertelegramm 2011/3

Effekte und Routinen

Zu den unterschiedlichsten Varianten der Kartenkassette findet man in den uns bekannten Fachzeitschriften Artikel von Zauberkünstlern, die dem Leser zum einen ihre Handhabung der Kassette oder ganze Routinen beschrieben haben. Dabei ist erstaunlich, wie modern die Beiträge und Inhalte heute noch sind.

In der Zeitschrift „Magic Wand“, 2. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1912, findet man einen Beitrag von George Johnson mit einigen seiner Überlegungen zur Roterberg Kartenkassette.

In der Zeitschrift „Magic Wand“, 4. Jahrgang, Nr. 37 aus 1913, findet man einen Beitrag von Professor Hoffmann zur „Card Changing Box“. Im Folgeheft Nr. 38, Oktober 1913, wird der Artikel fortgesetzt. Zudem findet man in seinen Büchern „Modern Magic“ und „More Modern Magic“ ausführliche Informationen zu mehreren verschiedenen Kartenkassetten.

In der Zeitschrift „Magic Wand“, 23. Jahrgang, Nr. 162 aus 1934, beschreibt Roy Walker die Roterberg Box. In der Zeitschrift Sphinx, 47. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1948, beschreibt „Newmann, the Hypnotist“ eine Kartenkassette von Hardin Jasper Burlingame (1852-1915).

In der Zeitschrift „Magic Wand“, 18. Jahrgang, Oktober-November 1929, wird ein Kunststück mit dem Namen „A Novel Card Box“ beschrieben. Der Autor ist ein „Professor Edgar“. In der Zeitschrift „Phoenix“, Ausgabe Nr. 151 aus 1948, beschreibt Bruce Elliott seine Handhabung einer Kartenkassette unter dem Titel „Lu-Site“.

In der Sonderausgabe der „Magischen Post“ zum Jahreswechsel 1948/1949 findet man auf Seite 8 einen Beitrag von Richard Röhl. Er beschreibt einen Karteneffekt unter dem Namen „Das Röhlsche Zigarettenetui zum Vertauschen von Karten usw.“ In der Magie, 35. Jahrgang, Heft Nr. 7 aus 1955 beschreibt Al Torsten auf zwei Seiten ein Kunststück unter Verwendung eines Bilderrahmens und einer Kartenkassette.

A Card Box Improvement.

By GEORGE JOHNSON.

The brass card box, generally known as the Roterberg card box, is a piece of apparatus, in such universal use by magicians, that a successful endeavour to overcome its one weak point may be welcomed by all card workers.

The appliance, as is pretty well known, consists of three portions which for the sake of clearness are described as the lid, tray, and box. Fig. 1 shows the card box, which only differs in appearance from the regular stock article by the fact that its two centre hinges are not quite in line with the others. In the original box, a card being placed in the tray, and the lid closed, this latter is—or should be—of such a tight fit, that a spectator, asked to open it, does not separate lid and tray, but opens both as one, disclosing whatever happens to be in the lower compartment, or box proper.

Continual use, sometimes assisted by indifferent workmanship, tends to lessen what may be described as the jambing propensity of lid and tray, and as a result, the appliance becomes less safe to place in the hands of a member of the audience.

By the arrangement here described, the lid is mechanically locked; neither a spectator, or for the matter of that, a magician knowing the box in its ordinary form, can open it until conversant with the method of construction.

The secret lies in the fact that the lid locks itself by engaging its front edge in a slight recess formed by the beading or rim of the tray portion.

In Fig. 2 is shown a plan of the hinge, which, though outwardly presenting nothing out of the ordinary, is of peculiar internal construction. For the sake of clearness, the drawing is very much enlarged. The shaded portion represents the pin running through the entire length of the box, this pin or pivot being cut away at the portions marked x. The portions removed, coincide with two of the lid hinges, shown in x in Fig. 3. It will be seen that this allows the lid a small amount of back and forward motion—rather less than a sixteenth of an inch, on the pivot.

At L, Fig. 2 is a piece of thin steel spring wire, bent as shown, and soldered at its centre to a groove cut in the pin or pivot. The action of this spring tends to force the lid forward, and when pressed down on the tray, it slips under the beaded edge of the latter and closes with a click, the front edge of the lid slipping in the recess, as before mentioned. A pin is riveted through hinge and pivot, in order to prevent the latter turning.

To open the lid, it is necessary to place the tips of the first and second fingers on the hinge portions at x, and the thumb underneath. By drawing the fingers back towards the thumb, and with the box held bottom upwards, a slight tap on its front edge, will dislodge the cover, and this, incidentally, is the only way it can be opened.

It will be seen that continual use can have no effect on the locking arrangement, and the box in its present form is as perfect a piece of apparatus as one could wish for.

The letters BB and TT, Fig. 2, represent the portions of the hinge attached to the box and tray respectively, while the spaces shown at LL accommodate the lid hinges.

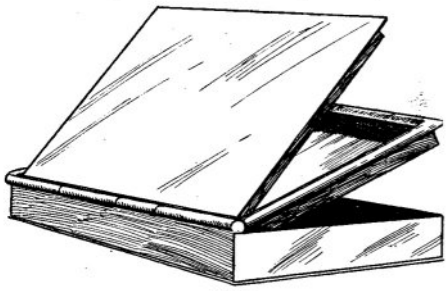


Fig. 1.

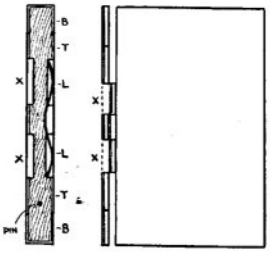


Fig. 2. Fig. 3.

THE SERVAIS LE ROY CO.
MANUFACTURERS OF HIGH-CLASS
Magical Apparatus and Illusions,
'Phone— 2324 H lborn.
Telegraphic Address— "Essamotage, London."
52, HATTON GARDEN, LONDON, E.C.

HELP YOURSELF TO THE JAM!
A great Tea Table "Catch-'em-All" Joke.
This new version of the "Jam" joke is "taking in" everybody who sees it. The "Jam" is contained in a neat glass dish, but it is impossible for the victim to help himself to the apparent luxury. It's great!
PRICE 6d.
If sent by post, 3d. extra.
MUNRO'S Unique Novelties, 9, Duke St., Adelphi, London, W.C.

Abb.: Erläuterungen zur Kartenkassette, George Johnson, Magic Wand, Mai 1912

Card Sleights & Card Appliances.

By PROFESSOR HOFFMANN.



PROFESSOR HOFFMANN

(All Rights Reserved.)

Before proceeding to the discussion of card tricks, it may be worth whi e to devote a brief space to the description of a few comparative.y recent additions to the mechanica' aids of the card conjurer. And first of

Card-changing Boxes.

The reader is doub.less acquainted with the old-fashioned flat card-box (e mentary, but not to be despised), in which a loose flap falls from the one half of the box into the other, covering the card just placed therein, and revea ing another, previously concea'ed above the flap. It may likewise be taken for granted that he knows all about that other form of card-box in which a spring flap rises on a hinge and folds a card openly placed therein against the back or front of

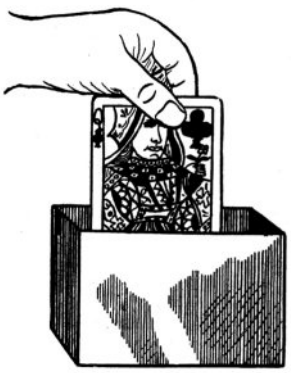


Fig. 1.

the box, revea'ing in it stead another, previously concealed **under** the flap. The flap is usually released by the act of shutting down the lid. Such a box is however only available for the production of a single effect, and having produced that effect, its power is, for the time being, exhausted. A simpler, but in some respects more useful kind of box, wi l be seen depicted in Fig. 1.

This box is never closed at all; in point of fact it has no lid to close. It is made of sheet brass, with turned over edges, a quarter of an inch wide. It has the usual hinged flap, about the size of a card, resting at pleasure against the bottom or back of the box, but the flap in this case has no spring, being operated by a little pin, acting as a lever, projecting from the lower edge of the box at its hinder side. In its normal position this projects horizonta'ly, and when it is in that position the flap lies at the bottom of the box. A downward pressure of the finger on this pin, however, brings it at right angles to the bottom, and causes the flap to rise noise essly against the back.

An ingenious performer will find a host of uses for this box, which will produce, change or vanish a card in the course of the same trick. One neat method of effecting a change is as follows. The box is loaded with, say, the queen of hearts, laid face uppermost under the flap. By keeping a finger on the pin, and the flap against the card, the performer can turn the box upside down, and

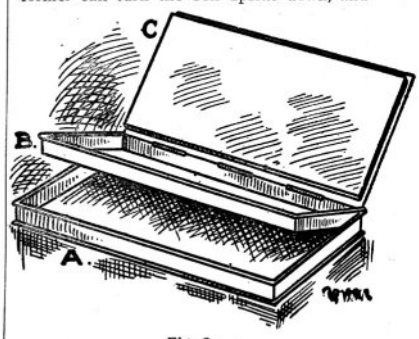


Fig. 2.

show its interior, manifestly empty. He then turns it so that the "pin" side (the back) shall be undermost, the flap fa'ling on that side accordingly, and exposing the conceal'ed card; but the spectators, though they are still allowed to look straight into the box, do not see it, as it is screened by the upturned edge. The card to be changed, say the queen of clubs, is now laid on this, face downwards, the box turned over, and the flap a lowed to revert to its normal position, when the box can be again shown apparently empty.

By again raising the flap, leaving the two cards at bottom, the queen of hearts is exposed, the queen of clubs lying beneath it. To the eye of the spectator, the latter has apparently changed into the former. The queen of hearts is taken out, held aloft, and the flap made to lie against the back of the box, carrying the queen of clubs with it, and enabling the performer to show the box empty. At this stage he remarks that it would not do to make the change permanent,

Abb.: Card Changing Boxes, Professor Hoffmann, Magic Wand, September 1913

Card Sleights & Card Appliances.

By PROFESSOR HOFFMANN.

(All Rights Reserved).



PROFESSOR HOFFMANN

(Continued from page 593).

Another box, credited to the inventive genius of Mr. Roterberg, is a development of the old-fashioned flat box above referred to in which a loose slab falls from the one half into the other according as the one or the other side is for the time being uppermost, concealing a card which may have previously been laid above it, and disclosing one which was previously hidden below it. (See "Modern Magic," pp. 134, 135). Each half of the new box (see Fig. 3) instead of being



Fig. 3.

quite plain, as in the original, has a bead or moulding round its outer edge. The loose slab (not shown in diagram) is nearly half an inch thick, but is normally held fast by the pressure of a spring, in that half of the box in which it happens to be. That side being held uppermost, a pressure on the upper bead releases the slab, after which pressure on the lower bead allows it to fall into the lower half, and locks it therein.

Another box of Mr. Roterberg's devising, is known as the Dissected Card Box. In principle, this too is identical with the old flat card box, but in this case the top and bottom each consist of a slab of blackened tin or sheet brass, enclosed in a frame, and removable at pleasure, being merely held in position by little spring catches, one at each end of the frame. With this box is used a loose slab, also of metal blackened, of slightly smaller size. This duly falls from the one side into the other, according as the one or the other may for the time being be uppermost.

It should be mentioned that the box, like that first referred to in this article, opens out flat, bookwise, and that its two halves are exactly alike, so that, when closed, the box may be turned either way up without showing any difference.

To use the box, a given card is placed therein, and the loose slab laid over it. The box may now be opened, and shown empty, the performer grasping it with fingers inside, and thumb outside, the portion which holds the card, and letting the other portion hang down from it. In still further proof of its emptiness he takes out, first the one of the moveable portions, and then the other, beginning with the one against which the card lies, and bringing out with it the loose slab, and the card between them. These, professedly a single sheet of metal only, he lays across the top of a wineglass or tumbler, the fact that the spectators thus see above and below and all round them, removing all possible suspicion. The opposite slab may then be removed, and may be allowed to fall, as if by accident, on the table or floor. The performer exhibits the skeleton frame hanging on one finger, presently reconstructing the box, and using it as may be needed for the purpose of his trick.

(To be continued.)

20/- WORTH OF MAGICAL LITERATURE FOR 9/6.

VOLS. 1, 2 and 3 of the MAGIC WAND, Nos. 1 to 36, representing the period from September, 1910, to August, 1913, bound in cloth, complete with indexes.

This handsome combined record of magical progress during the period mentioned, together with the unique collection of popular and practical tricks, interesting articles by Prof. Hoffmann and other well-known writers on magical subjects, reports of Magic Circle and other prominent societies' doings, etc., very fully illustrated, renders the collection a valuable one to all interested in Magic and kindred subjects. Only a limited number of these combined volumes left.

The 3 VOLS., Complete with Indexes, one Binding, Price 9/6.

If sent by post to any part of the world, 6d. extra.

"MAGIC WAND" PUBLISHING CO., 9, Duke Street, Adelphi, London, W.C.

Abb.: Card Changing Boxes, Professor Hoffmann, Magic Wand, Oktober 1913

in turn. Thus, by using a card which, unknown to the audience, has two faces—*e.g.*, is an ace of hearts on the one side, and an ace of spades on the other—and placing such card in one side of the open box, you have only to close the box with that side uppermost, or to turn over the box as you place it on the table, to transform the card just shown into a different one. There is nothing in the appearance of the box itself to indicate that it has been turned, so to speak, wrong side up, and a very little practice will enable you to turn it over, as you place it on the table without attracting observation.

There is a further appliance in connection with the box in question, which, however, may be used with or without it, as may best suit the trick in hand. This is a loose slab, *a*, of the same wood of which the interior of the box is made, of the thickness of cardboard, and of such a size as to fit closely, though not tightly, in either half of the box. When so placed, it has the appearance of the inside top or bottom of the box. When the box is closed in such manner that the part in which this slab is placed is uppermost, the slab falls into the lower portion, thus forming a false bottom on whichever side happens to be undermost. If a card (say the ace of hearts) be secretly placed in either side of the box, and this slab placed on it, the box will appear empty. If now another card (say the knave of spades) be openly placed in either side, and the box closed in such manner that the portion containing the false bottom is undermost, no change will take place; but if, either in closing the box or subsequently, it is so placed that the side containing the false bottom becomes uppermost, the false bottom will at once drop into the opposite division, and on re-opening the box the ace of hearts will be revealed, and the knave of spades will in its turn be concealed. The effect to the spectators is as if the knave of spades had changed into the ace of hearts.

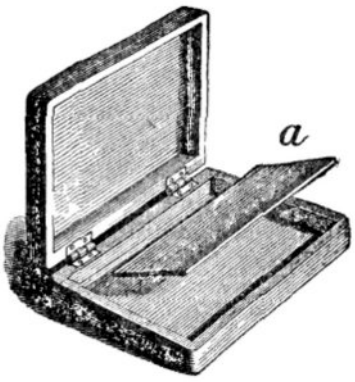


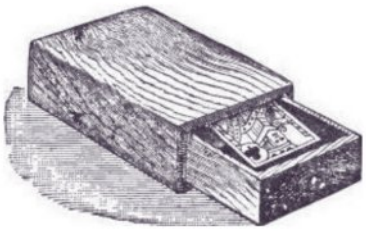
FIG. 50.

Abb.: Changing Card Boxes, Modern Magic, Professor Hoffmann

THE IMPROVED CARD DRAWER. (*To produce Two Cards in succession from an Empty Drawer.*)

This is a little mahogany drawer, five inches in length by three-and-a-half in width, and one inch in depth, working in an outer case of the same material, as shown in Fig. 33. The drawer has no specialty, and the case may

FIG. 33.



be examined pretty closely without anything being discovered to excite suspicion; but if the drawer be inserted in the case, and pushed home with some considerable degree of pressure, a flap (hinged at the hinder end to the top of the case) is released and its free end drops into the drawer. If a card be beforehand placed above this flap, and the drawer pushed home as above mentioned, the card, on the drawer being again removed, slides out with it, and is found in the drawer, though a moment before shown empty.

The case is polished all over, and is fitted both above and below with a drop flap as above described; so that after one card has been produced, the performer, by turning over the case before re-inserting the drawer, can produce a second card. The pressure on the second occasion causes the flap first released, which is now under the drawer, to secure itself again, and a slight pressure with the fingers

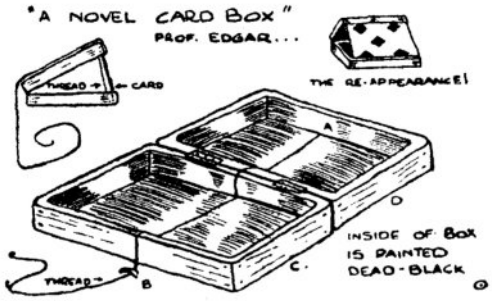
Abb.: Improved Card Drawer, More Modern Magic, Professor Hoffmann

A Novel Card Box.

[Prof. Edgar.]

A card placed in this box disappears in the usual way, but when the box is placed on the table, and a few passes made over it, the lid slowly opens and the card re-appears as shown in the illustration.

Preparation and Presentation:—Obtain or make a wooden box, similar to the one shown, and of a size that will just accom-



modate a playing card. Attach a length of fine silk thread to the inside of the box at the point marked A. Carry the thread across the box and through an eyelet B fixed in the table-top. The back of the playing card must be painted dead black, as must be the inside of the box.

Force a duplicate of the prepared card, switch, and lay faked card face up in D side of the box. Shut box, the side with the card in acting as the lid. Open box in the same way and the card will have apparently disappeared. The box is again closed and the end of the thread (which should have a small black shoe button fastened to it) is gripped between the fingers. A few passes are then made over the closed box and a steady pull on the thread is exerted. This causes the lid to open and the card to make its appearance, as shown.

It will be as well to mention that the inside edge of the box, over which the thread works, should be rounded to ensure smooth working, and the eyelet in the table top is necessary to give the effect of the CARD OPENING THE BOX. Without this provision the cover will rise at first and then the card.

The thread must be of sufficient length to allow the box to be picked up off the table and the interior to be shown. This, of course, will be found by experiment.

Abb.: Erläuterungen zur Kartenkassette, Professor Edgar, Magic Wand, Oktober 1929

The Roterberg Box.

BY ROY WALKER

THE Roterberg Card Box is one of the most serviceable pieces of conjuring apparatus that ingenious craftsmanship has placed at the disposal of the modern wonder-worker; it is also one of the most hideously misused.

Mechanically perfect as it is, the Box should be subsidiary and the emphasis with which the usual dreary succession of vanishes and transformations features it is fundamentally bad conjuring, for the good and sufficient reason that the appliance resembles no ordinary article of everyday use. Occasional inartistic references to it as "A casket from the Tomb of Tutankhamen" aggravate the fault rather than alleviate the trouble by labelling the experiment in the minds of the audience as "a clever trick with a box." If no better impression than that can be left, the effect, as a piece of card conjuring, is an uninspired failure.

In his admirable book "Original Magical Creations" Mr. Stanley Collins describes his version of the Four Ace Trick which is chiefly celebrated for the famous "Four Card Vanish," as perfect a sleight as exists in the entire range of conjuring to-day. In my own adaptation of this classic experiment the Vanish accounts for the disappearance of the Aces, but their subsequent wanderings necessitate the use of a Roterberg Box which provides that little additional "kick" for those who must inevitably have "seen it before."

From the viewpoint of the audience there is no effect with the box which seems merely to serve the purely utilitarian purpose ascribed to it by the performer. The secret result is, so to speak, achieved while the audience are looking in the right direction, but in the wrong way.

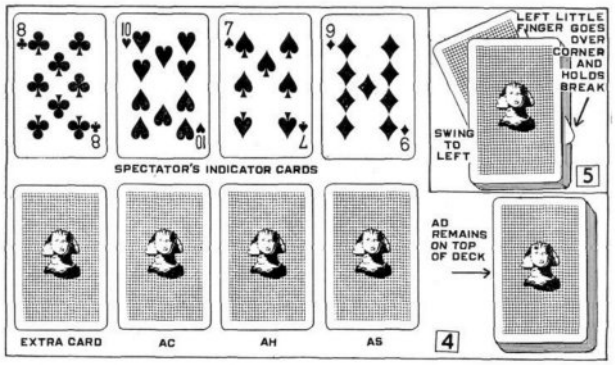
At the outset the Four Aces, with the necessary accompanying cards, are displayed against a card easel or book and I append a brief outline of the presentation to show how the action is justified.

The magician comments on the strange reluctance of many people to engage him in a game of cards and accounts for the phenomenon by mentioning the occasionally embarrassing friendliness of the Aces. In the normal course of

Abb.: Roterberg Box, Roy Walker, Magic Wand, Nr. 162 aus 1934

The final stage may be accomplished by making the pass then apparently placing the fourth ace also in center of pack then finding it on top. I find that the following method is simpler, therefore preferable to the pass. All you need do is merely cut the top half of deck, that is all cards above left little finger break, place it on table. Pick up fourth ace, really indifferent card, and place it face down on top of this packet.

Place the remaining cards from left hand onto the tabled cards thus apparently burying the ace in center of pack. You can readily see that these moves have automatically brought the fourth ace from the center to the top where it is ready for the final denouement.



Burlingame's Dissecting Card Box

By Newmann, The Hypnotist

So far as I know, Burlingame's dissecting card box has not been explained in any book or magazine, and because of its unique and unusual features I believe it worth while embalming in print.

The box itself is somewhat larger than current models, and after the disappearance of the card previously dropped inside, it can be dissected piece by piece to show that the card has vanished.

Two light-weight aluminum flaps are used, one very slightly larger than the other. The smaller, or bottom flap is in reality a very shallow tray inside of which a regulation playing card would fit snugly. The larger, flat flap serves as a cover for the tray-like bottom flap, thus completely concealing the card resting inside the shallow tray beneath it.

In actual use the larger (flat flap) drops on top of the smaller, tray-like flap when the box is closed, both flaps and card between them then becoming locked to the bottom of the box. Understand that either side of the box can serve as the bottom if desired. When the box is subsequently opened, the card has disappeared, after which the performer takes it apart, to show that there is no place of concealment. The double flap becomes an integral part of the bottom of the box—the flap and bottom being handled as one in taking the box apart.

This may seem rather complicated on first reading but a careful study of the accompanying sketches will serve to make the mechanism of this ingenious appliance clear to the interested reader.

Figure 1 shows the double flap. Both flaps are painted a dead black to match the interior of the box. The smaller tray-like flap is indicated by the dotted lines. This nests or fits snugly under the larger flap, enabling both to be handled as one. These become fixed to the top or bottom of the box at will, and they cannot be released without pressing on the proper catches. The solid black lines represent the larger aluminum flap which exactly covers the smaller tray-like flap (see dotted lines)—the latter holding the card to be produced or changed.

Fig. 2

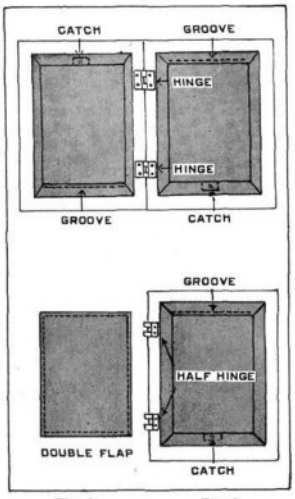


Fig. 1 Fig. 3

Figure 2 shows the top view of the dissecting card box. In this sketch, it is opened flat so that the top and bottom are in full view. Note the catches on the opposite ends of each half. The dotted lines represent the grooved sections at the bottom of each half, opposite the catches. The box is hinged in the center in the usual manner as is shown.

Figure 3 shows the construction of each half. Pin hinges make it possible to separate the two halves of the box. Then both the top and bottom are taken off leaving the skeleton frames of the framework. This sketch shows the interior of half of the box. Note the catch on one side, and the dotted line shows the groove on the other. Pushing the catch one way releases the flap, while a push in the opposite direction locks the flap in the groove.

The interior of the box is painted a dead black. On separating the halves by sliding the hinges to the right and left, one half is taken at a time and the bottom is removed. bottom shown in one hand, frame in the other. On removing the bottom to which the double flap is locked, both are handled as one and shown on all sides, then laid on the table where the flap is left behind on reconstructing or reassembling.

Abb.: H.J. Burlingame, Sphinx, 47. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1948

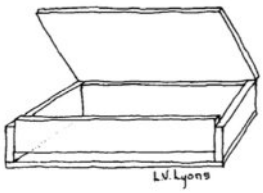
LU-SITE

Bruce Elliott

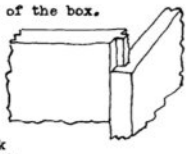
This is the card box we've mentioned from time to time. We know that the old wooden card box which changes or vanishes a card is a utility item but we've always been distressed by the obviousness of the device. In our method the box is made of clear transparent lucite. The effect to the audience is that a card is shown and dropped face down into the box where it can be seen. The box is closed and handed to a spectator.

A moment later the spectator opens the top of the box and takes the card out. It has changed into a completely different card. Any idea is, of course, obviated by the lucite.

Nevertheless there is a flap of sorts although it serves a different function. It is a slide rather than a flap. There are two subtleties connected with the transparent box. One is shown in Fig. 1. The front of the box is capable of being slid up slightly higher than the thickness of a playing card. This front can slide up and down because it is set in place as shown in inset, Fig. 2. It rides in the track of the sides of the box.



The other gaff is shown in Fig. 3. This is a flap of lucite which is a trifle smaller than the inside of the box. There are two mimute projections which come down at right angles as shown in Fig. 3. These do the work for you. There is one final point. On this flap there are two or three tiny dots of magician's wax.



You place a card in the box and lift the front up a trifle. On top of this card is - let us say - the ace of clubs, you place the flap with the little prongs coming out of the box through the aperture.



The first question that will pop into your mind, is, well, can't the card in the box be seen since the box is transparent? The answer is it can be seen through the flap which is on top of it. Don't worry about this at the moment. The handling covers this.

The box is on your table, or to one side. As long as the box is at eye level the card cannot be seen, or it can be slightly behind something till you are ready to use it.

You have a card chosen from a deck. This is, let us say the four of hearts. You keep the deck in your left hand and pick up the box masking the card in the box with your hand for the fraction of a second it takes to place the box on top of the deck in your left hand.

All is well at this point for with the box on top of the deck anyone looking into the box will assume that the card back that they see through the top is the top card on the deck under the box.

You are clean as can be. You take the three from the spectator showing it to everyone and drop it into the box where it lands on top of the flap. If your wax is not good and soft you may have to press the card down a trifle to be sure that the wax grasps it.

The set up is that the deck is in your left hand with the box on top of it. This is normal because you have used your right hand to place the three into the box.

The next move is delightful because it works itself. The prongs extending out and down from the front of the box are hooked over the top cards on the deck. As you reach with your right hand to take the box, you close the hinged top of the box. Holding the box at the sides you draw it off the top of the deck to the right. The hooks drag the flap and the waxed three out of the box and leave them on top of the deck.

As soon as the card and flap is stolen you close the lid all the way which pushes the front of the box down into place. There is now no way that a card could have escaped from the box.

You have the spectator hold his palm and you lay the box on his hand. All is well. He can see into the box and see the back of a card. There is nothing to indicate that the card is not his three.

The deck goes into your pocket where you get rid of the lucite flap and your hands are then clean so that you can gesticulate as you work your miracle and show that under impossible conditions a card has changed...

We haven't made a very good trick of this presenting it so baldly but we wanted to keep it as simple as possible to explain the way the box works.

In use you would, perhaps force the ace of spades, a duplicate of which is under the flap of the box. Then, having the ace replaced in the deck you'd go through the deck and come out with the three of hearts. You'd say didactically that the three was the chosen card. Then, crestfallen when the spectator denies it, you'd call on Cagliostro to help you. You'd place the three in the box as above and change it into the ace. We think this a real utility device, since it lends itself to a variety of presentations.

(PENDLE - CONT'D FROM PAGE 608)

scissors cut off the top slip. Here is the jiggery pokery. When you cut it, cut slightly above the pencil line. This slip goes to a woman whom you remember. It has no pencil line on its back. Next cut the next slip off. Cut above the second pencil line. This means the top of this slip has a pencil line on it. Do this with the next four. All five slips have a pencil line on them. The first doesn't. That's all there is to it.

You turn your back after asking the woman with the no pencil lined slip to write the name of a woman. You ask the others to write men's names.

They write on the other side of the paper across the three lines on that side. They cut along these lines themselves. Later they'll as-

(Cont'd on page 610)

Abb.: „Lu-Site“, Bruce Elliott, Phoenix“, Ausgabe Nr. 151 aus 1948

New Era Card Tricks – August Roterberg

In dem Buch „New Era Card Tricks“ von August Roterberg, erschienen im Jahr 1897 in London, werden einige Kartenkassetten beschrieben. Unter dem Titel „The Card Box“ findet man Informationen zu der uns heute bekannten Ausführung. Mit dieser Version (Fig. 87) kann man Spielkarten erscheinen und verschwinden lassen, auch ein Austausch ist möglich. Das Kästchen ist aus poliertem Holz mit den Teilen A und B. Diese beiden Teile sind mit Scharnieren verbunden und dienen jeweils als Boden oder Deckel. Üblicherweise ist der Innenteil geschwärzt. Als Teil C bezeichnet Roterberg eine dünne geschwärzte Holzplatte, die von den Zuschauern nicht bemerkt wird und vom Vorführenden mit den Fingern festgehalten wird. Je nach Vorführstil kann man das Kästchen so vorzeigen, dass man die Box nicht umdrehen muss. Roterberg weist darauf hin, dass man den Deckel A auch als Boden vorzeigen kann. Wenn beide Teile gleich aussehen, ist das eigentlich unerheblich. Man muss nur wissen, wo sich die Platte C mit der verborgenen Spielkarte befindet. Auf jeden Fall muss man den Vorgang des „Umdrehens“ kaschieren, damit die Platte in den anderen Teil des Kästchens gleitet und die Spielkarte freigibt.

Unter dem Titel „The Mechanical Card Box“ (Fig. 88) wird in dem Buch eine weitere Variante beschrieben. Hier kann man einem Zuschauer die leer vorgezeigte Box in die Hand geben, damit er sie selbst verschließt und später wieder öffnet. Das Kästchen kann von ihm auch untersucht werden. Im unteren Bereich des Kästchens ist eine Platte drehbar gelagert. Verborgen durch das Holzwerk ist ein kleiner Federmechanismus, der die Platte gegen die Rückseite der Box drückt. Die gewünschte Spielkarte wird auf den Boden gelegt. Mit Hilfe eines Stifts, der an der Rückseite durch ein kleines Loch gesteckt wird, wird die Platte (A) nach innen gedrückt und auf den Boden des Kästchens geklappt. Das Zurückschnellen der Platte wird durch einen Riegel (B) verhindert. Wird der Mechanismus freigegeben, klappt die Platte geräuschlos nach oben und bleibt an der Rückwand stehen.

Bei der „Brass Card Box“ (Fig. 89) handelt es sich um ein einfaches Modell ohne Deckel. Eine Spielkarte wird durch einen „falschen Boden“ ausgetauscht. Bei der „New Brass Card Box“ (Fig. 90) werden im engeren Sinn zwei Boxen (B und C) verwendet, die sauber ineinandergesteckt werden und mit denselben Scharnieren am Deckel (A) befestigt sind.

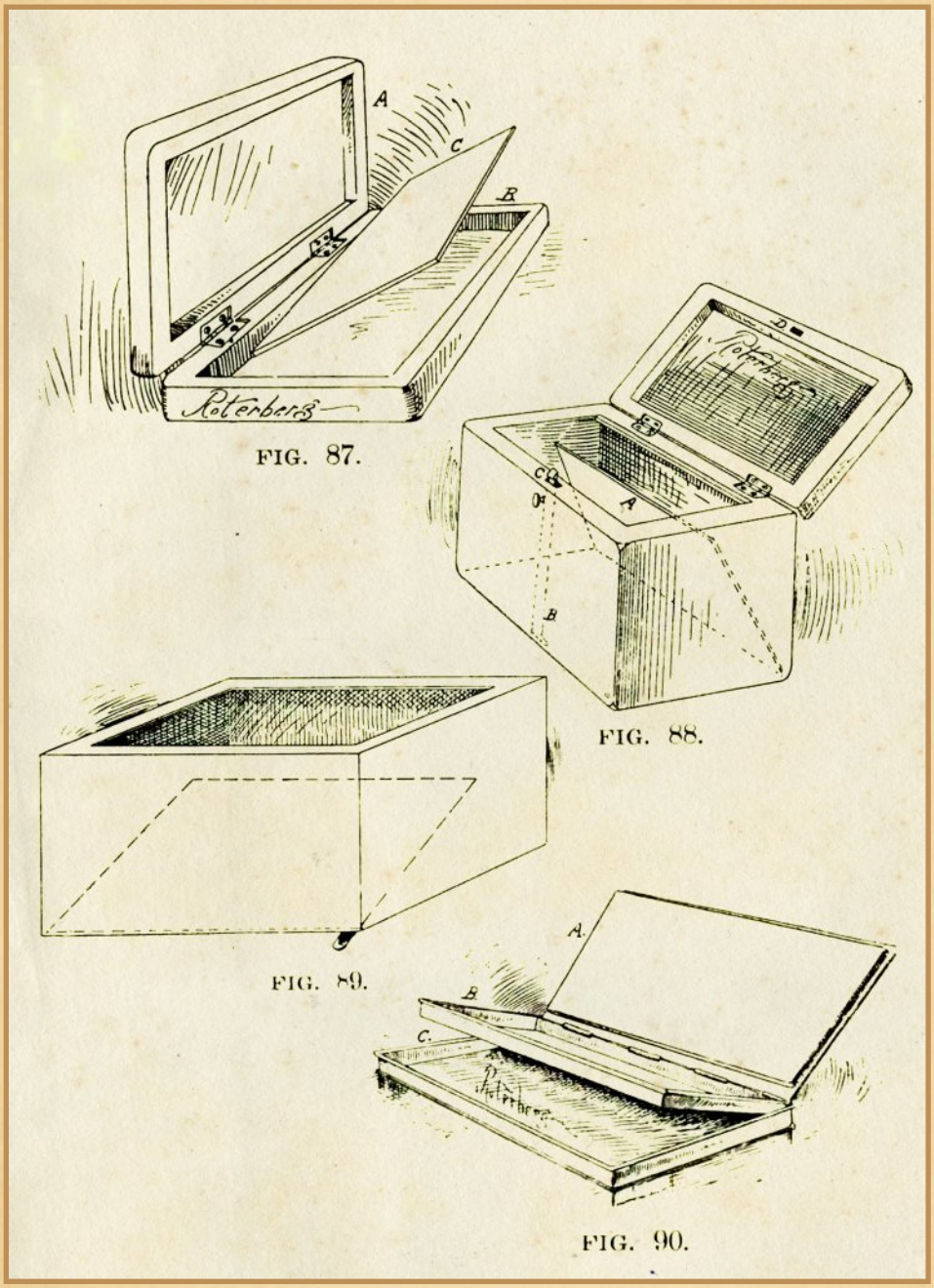


Abb.: Skizzen aus dem Buch „New Era Card Tricks“, August Roterberg, 1897

In den Albo-Büchern findet man viele Fotos, Skizzen und Informationen zu Kartenkassetten. Im Buch „Additional Classic Magic with Apparatus“ ist im Bildteil eine Kassette von Okito abgebildet. Im Buch „Classic Magic Supplement No. 8“ findet man Abbildungen der „Lock Flap Card Box“ und „Jumbo Card Box“ der Firma Floyd Gerald Thayer. In dem Buch „Further Classic Magic with Apparatus“ findet man Informationen zur „Himber Card Box“, zur „Gamage Card Box“. Hier erfährt man dann auch etwas über die Kartendose von Johann Nepomuk Hofzinser. Magic Christian hat davon ja einige Repliken anfertigen lassen. In dem Buch „More Classic Magic with Apparatus“, Band Nr. 3, findet man einige Skizzen von Kartenkassetten.

In der Magie, 43. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1963, beschreibt Dr. Klaus G. Müller ein Kunststück mit einer doppelten Kartenkassette und Zeitungsstücken zur Produktion von Geldscheinen.

In der Magie, 45. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1965, beschreibt Rolf Andra das Kunststück „Hypnosthesia“ von Newton Hall. Einen fantastischen Effekt mit drei Zuschauern, die alle dieselbe Spielkarte wählen, die zum Schluss in einer Kartenkassette landet.

In der Zauberkunst, Heft Nr. 2 aus 1980, beschreibt Herbert Martin Paufler mit dem Kunststück „Die Augen links – die Augen rechts“ einen Effekt, bei dem zwei Zuschauer je eine Karte aus einem Kartenspiel wählen. Beide Karten kommen ins Spiel zurück und dieses wird in eine Kassette gelegt und mit einem Deckel verschlossen, auf dem ein Totenkopf zu sehen ist. Jedes Mal, wenn der Kopf auf dem Deckel gedreht wird, erscheint eine Zuschauerkarte im Kästchen als oberste Karte.

In der Magie, 72. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1992, beschreibt Paul-Heinz Schuster den klassischen „Kongresstrick“ mit einer Kartenkassette.

In der Magie, Heft Nr. 6 aus 2004, zeigt Manfred Cattarius drei Effekte mit einer Kartenkassette. Zwei sind hier abgebildet.

In der Magie, Heft Nr. 1 aus 2011, beschreibt Jochen Zmeck mehrere Kunststücke, abgebildet ist die „Spukschatulle“.

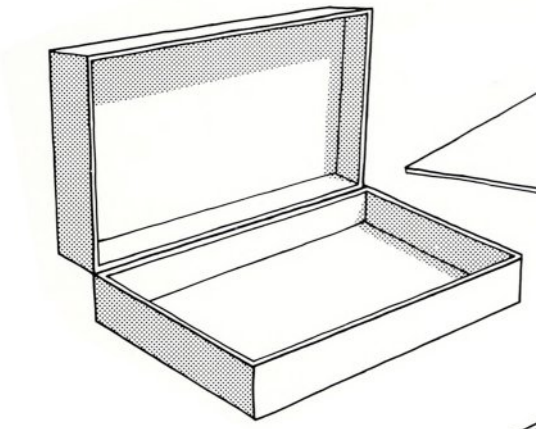


Abb.: Reguläre Kartenkassette aus Holz mit Einlage

Abb.: Himber Drawer Card Box

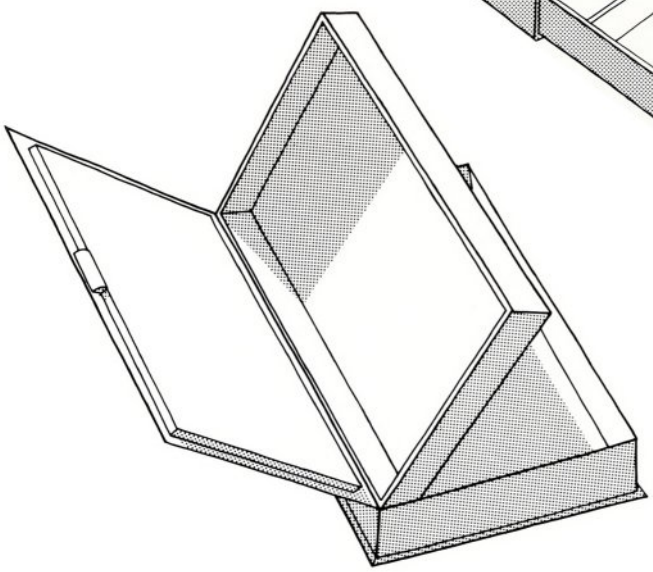
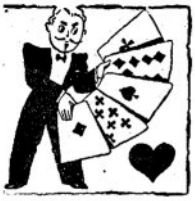


Abb.: Open Metal Card Box

Abb.: Skizzen aus dem Albo-Buch „More Classic Magic with Apparatus“, Band Nr. 3



Große und kleine Kartenkunst

Das Röhlsche Zigarettenetui zum Vertauschen von Karten usw.

Jeder kennt das kleine Holzkästchen mit der schwarzen Papp-Platte drin". Dieses Kästchen benötigt man zum Vertauschen oder Verschwindenlassen von Karten oder eine zerrissene Karte wird in dem Kästchen wieder heil.

Ich verwende hierfür mein Zigarettenetui (Fig. 2).

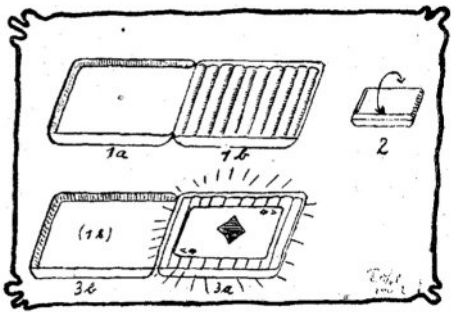
Präparation :

Die gelben Bänder kommen heraus. Auch die Halteösen werden vorsichtig rausgesägt. In Fach 11 b) liegen etwa 10 bis 12 Zigaretten. „Unter" diesen Zigaretten liegt Karo-As.

. Ferner befindet sich außen auf dem Etuideckel (1 a) etwas Klebewachs.

Vorführung•.

Man läßt Karo-As forciert ziehen. Karo-As wird durch Falschmischen nach oben gebracht. Das Spiel legt man auf den Tisch. Man nimmt sein Zigarettenetui. Öffnet es vorsichtig. Nimmt sich eine Zigarette heraus und raucht diese. Das Etui wird wieder zugeklappt. Unbemerkt herumgedreht, so daß die Wachskugel sich nun unter dem Etui befindet. Das Etui wird auf das Kartenspiel gelegt. Man kann nun lange Märchen erzählen von einer magischen Fee, die im silbernen Mondenschein alles erraten kann; und da man zur Zeit weder Silber noch Mond hätte, so müsse das Zigarettenetui diesen Zweck erfüllen, um den Mond zu vertreten. Die Ausstrahlungen des Silbers des Etuis würden genügen usw. Wenn man nun das Etui öffnet, ist das Karo-As im Etui angekommen. Schön hieran ist, daß das As dann (3 a) an genau



derselben Stelle liegt, wie Fig. 1 b. Wenn man nun das Etui abnimmt, klebt Karo-As (das vorhin forcierte) unten am Etui (unter 3 a). Die Karten werden nachgezählt, es sind nur 31.' Das im Etui erschienene Karo-As wird zu den 31 Karten gegeben und das Spiel ist wieder vollzählig. Das Zigarettenetui wird in die Tasche zurückgesteckt. Hierbei verbleiben dann die Wachskugeln und das andere Karo-As in der Tasche des Zauberers.

Richard Röhl.

Abb.: Sonderausgabe „Magischen Post", 1948/1949, „Das Röhlsche Zigarettenetui"

DIE DOPPELTE KARTENKASSETTE

von **Dr. Klaus G. Müller - Jo Kerr**



Wenn Sie mal wieder von einem dieser originellen Zuschauer gefragt werden, ob Sie ihm nicht einen Tausendmarkschein zaubern könnten, so antworten Sie: "Tausendmarkscheine gibt es z. Z. in Deutschland nicht. Würde ich Ihnen also einen zaubern, könnten Sie nichts damit anfangen. Aber ich will Ihnen, da ich für morgen selbst noch etwas Geld brauche, die Herstellung eines Hunderters zeigen. — Allerdings gilt auch in der Zauberei das alte physikalische Gesetz: Von nichts kommt nichts. Ich benötige deshalb einige Papiermoleküle und schneide dazu ein Stück von dieser Zeitung ab."

Mit geheimnisvoller Miene legen Sie den Zeitungsfetzen in eine geöffnete Kassette, schließen den Deckel, murmeln ein Zauberwort.. . und im Kästchen befindet sich ein Zehnmarkschein. Da es aber 100 DM sein sollten, hat die Sache allem Anschein nach nicht recht geklappt. — Richtig, Sie vergaßen ja im Eifer des Gefechts, den Zauberstab zu benutzen. Umkreisen Sie die Kassette mit dem Stab, und schon ist statt des 10-DM-Scheins ein echter Hunderter erschienen.

Ich wollte Ihnen mit diesem Beispiel nur zeigen, was man mit einer doppelten Kartenkassette alles machen kann. Sie finden bestimmt noch viele andere Möglichkeiten, um diesen Apparat zauberpsychologisch in ein Trickgeschehen einzuordnen.

Nun aber zur Kassette: Wohl jeder Zauberer hat bei seinen Requisiten eine Kartenkassette. Bei diesen Kästchen werden im allgemeinen zwei Systeme angewendet:

1. das Wendeprinzip (mit unmagnetischem Einsatz),
2. das Magnetprinzip.

Wenn Sie beide Systeme in einer Kassette vereinen, können Sie sogar eine doppelte Verwandlung vorführen. Um sich die „doppelte" Kartenkassette zu basteln, benötigen Sie ein Holzkästchen, dessen Ober- und Unterteil möglichst gleich aussehen müssen. In den Deckel bohren Sie eine Vertiefung, in die Sie einen starken Magneten einsetzen. Dann bekleben Sie den ganzen Innenraum des Kästchens mit möglichst dunkler Deco-Folie (bzw. streichen ihn schwarz). Eine dünne magnetische Blechplatte und eine Pappscheibe — beide gerade in das Kästchen passend — beziehen Sie bildseitig mit der gleichen Folie.

Vor der Vorführung öffnen Sie das Kästchen und geben in den unteren Teil der Kassette (also in den Teil, der keinen Magneten enthält) zunächst den 100-DM-Schein, darüber die unmagnetische Platte, auf diese den 10-DM-Schein und obenauf die Blechplatte.

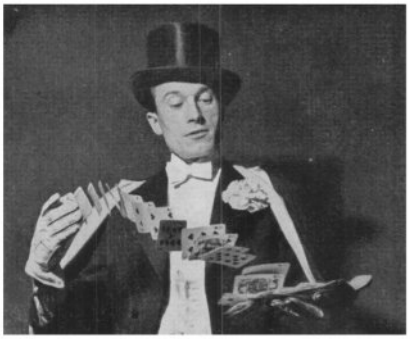
Bei der Vorführung legen Sie das Stück Zeitungspapier auf die Blechplatte und schließen den Deckel. Beim Öffnen sind statt des Zeitungspapiers 10 DM vorhanden. Der Deckel wird wieder geschlossen und die Kassette mit dem Zauberstab umkreist. Dabei ist es ein leichtes, das Kästchen herumzudrehen, so daß beim Öffnen jetzt der Hunderter zu sehen ist.

Sollte Ihnen der Einbau des Magneten zu kompliziert sein, so können Sie auch ein unpräpariertes Kästchen mit zwei unpräparierten Einlagen verwenden, um den gleichen Effekt zu erzielen. Sie legen dann den 10-DM-Schein in den Deckel und geben eine der Einlageplatten darauf, während der 100-DM-Schein unter der zweiten Einlage im Bodenteil verborgen ist. Wird das Kästchen geschlossen, erscheint zunächst der 10-DM-Schein, und nach dem Herumdrehen der Kassette schließlich der Hunderter. Wenn Sie diesen Geldschein herausnehmen und dabei unbemerkt die Einlagen verschwinden lassen, können Sie die Kartenkassette zum Schluß sogar untersuchen lassen.

Abb.: Magie, 43. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1963, Doppelte Kartenkassette, Dr. Klaus G. Müller

Ein Kunststück mit dem Kartenrahmen, der Kassette und einer Eckkarte

Von Al Torsten, Lübeck



Zuvor erlauben Sie mir, eine kleine Betrachtung anzustellen, die hoffentlich auch Sie, lieber Magier, zum Nachdenken anregt.

Vielfach habe ich bei Zusammenkünften von Kennern unseres Faches den Eindruck gewonnen, daß eine erschreckend große Anzahl von Magiern stets auf der Jagd nach ausgesprochenen Neuheiten ist. Es ist einerseits verständlich, daß mancher sein Programm um eine „Neuheit" bereichern möchte. Dabei werde ich jedoch den Gedanken nicht los, ob das der rechte Weg ist, unsere Kunst zu pflegen und auszuüben. Ich finde, es ist nicht der richtige Weg. Dabei habe ich die Feststellung machen können, daß die ausgesprochenen Neuheiten, im Sammelbegriff gesehen und künstlerisch betrachtet, einen geringen Wert besitzen, ja sogar eine Gefahr für den Künstler bedeuten können, weil man nur noch Kunststücke vorführt, so wie etwa ein Vertreter einen Staubsauger oder ein Radiogerät vorführt.

Es ist ja so, daß man glaubt, nur noch mit Neuheuten sein Publikum „bluffen" zu können. Daher bin ich, für meine Person gesehen, sehr vorsichtig mit den Neuheiten. Durch die Neuheiten glauben wir dem Publikum zu dienen, aber ob es wirklich so ist? Meiner Meinung nach erfordern die Neuheiten nicht so ein intensives Studium wie gerade die Kunststücke aus der „guten alten Zeit". Natürlich gibt es auch einmal eine Neuheit, die künstlerisch gestaltet werden kann, aber gerade durch diese Jagd nach Neuheiten entfernt man sich „unbewußt" von dieser „Kraft" der Gestaltung, die doch wohl das künstlerische Hauptmotiv auch in der Zauberkunst bildet.

Wenden wir uns doch einmal unseren alten Meistern zu und versuchen wir, diesen nachzueifern, zu verfeinern, zu kombinieren und die Hauptsache endlich, künstlerisch zu „gestalten". Darauf, auf diese künstlerische Gestaltung vorhandenen Täuschungsgutes kommt es m, E. am meisten an. Aus dem so umfangreichen Material, das uns die alten Meister hinterlassen haben, läßt sich so vieles gestalten. Schon ein ganz kleines Kunststück kann m. E. unzählbar variiert und gestaltet werden.

Ich möchte hier einen Vergleich anschneiden. Sehen wir uns nur in der Welt der Musik um. Dort werden auch immer wieder Musikstücke gespielt, klassische und auch modernere, und letzten Endes wird doch die gute klassische Musik, im Durchschnitt gesehen, vorgezogen. Und wenn noch dazu ein guter Künstler oder Solist diese Werke bringt, dann kann so eine Musik uns auf einmal sehr viel geben und wir sind begeistert. Es wird für uns zu einem festlichen Ereignis, zu einem Genuß. Wir sind völlig verzaubert durch die alte, immer wieder gehörte Musik! Soll das mit unserer Zauberkunst, als Kunst allerdings betrachtet, nicht auch möglich sein?

Hier scheint mir ein Zitat von Goethe auch für uns Zauber-Künstler sehr treffend zu sein:

„Wer dem Publikum dient,
ist ein armes Tier;
er quält sich ab,
niemand bedankt sich dafür."

Soweit meine Betrachtungen über die heutige Situation in der Zauberkunst. Das gleiche gilt auch für die hohe Kunst der Manipulation. Leider wird heute vielfach die Zauberkunst auch als „Manipulation" bezeichnet, obwohl von Manipulationen keine Spur zu sehen ist. Die Manipulation ist doch m. E. ein Begriff für die ausgesprochene Kunst der Fingerfertigkeit und sollte auch nur dann angewandt werden als Bezeichnung, wenn tatsächlich die Manipulationskunst gezeigt wird.

Vielleicht regen meine Betrachtungen manchen Magierfreund zum Nachdenken an. Das sollte man auf jeden Fall tun — es schadet nichts.

Und nun zur Sache:

Vorgang: Stellen Sie sich vor: eine kleine Gesellschaft im Hause des Künstlers. Dieser bittet, aus einem Spiel eine Karte zu wählen. Der Zuschauer merkt sich die Karte und wird aufgefordert, diese Karte in kleine Stücke zu zerreißen. Der Künstler nimmt sein Zigarettenetui oder den Kasten, in dem das Spiel aufbewahrt wird, und bittet, die zerrissenen Teile der Karte in den Kasten zu werfen, Ein Stück von den zerrissenen Teilen wird gewählt. Dieses Stückchen behält der Zuschauer. Der Kasten wird geschlossen und verbleibt auf dem Tisch. Nun deutet der Künstler auf einen an der Wand hängenden Bilderrahmen, der leer ist, nimmt diesen ab und zeigt ihn von allen Seiten vor. Eine geheimnisvolle Geste vom Kasten zum Rahmen, — die zerrissene, gewählte Karte erscheint im Rahmen unter Glas bis auf die Ecke, die der Zuschauer in der Hand zurückbehalten hat. Der Künstler läßt die Karte dem Rahmen entnehmen. Man stellt fest, daß die Ecke haargenau zur ganzgewordenen Karte paßt.

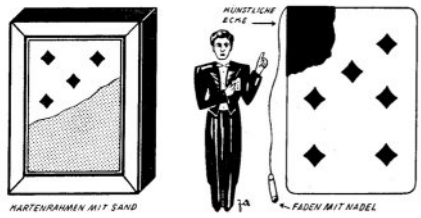
Nun legt der Künstler die Karte in den Rahmen wieder zurück, verschließt diesen, und die Karte verschwindet genau so mysteriös, wie sie erschienen ist. Der Kasten wird geöffnet, — dieser ist leer. Der Künstler holt nun die verschwundene Karte aus seiner Tasche hervor, nimmt die Ecke vom Zuschauer, hält diese in der rechten Hand, die Karte in der Linken, wirft die Ecke gegen die eckenlose Karte und — die Karte ist wieder heil und ganz. Der Künstler übergibt sie dankend dem Zuschauer.

Eine kleine entzückende Illusion. Es lohnt sich, diese einzustudieren. Ich habe damit in jeder Gesellschaft stets einen Gesprächsstoff hinterlassen, der seine Runde ging und seine Wirkung nicht

verfehlte. Ja, bei der Wiedergabe des Erlebten machte ich fast immer die Feststellung, daß der Zuschauer seine eigene Phantasie dermaßen spielen ließ, daß ich selber mein Kunststück nicht wiedererkannt habe und das alles nie gezeigt hatte.

Nun zu den Behelfen:

Man benötigt:
Den „Kartenrahmen" (mit Sand),
eine Kartenkassette aus Holz mit der bekannten Papp- oder Holzeinlage,
einige gleiche Karten zum Spiel passend,
ein gewöhnliches Kartenspiel,
eine schwarze Eck-Kappe, an deren Spitze ein etwa 30 cm langer Faden befestigt ist, dessen anderes, freies Ende mittels einer Nadel in der linken Seitentasche im Anzug des Künstlers angebracht ist.



Die Vorbereitungen:

Von einer der gleichen Karten, z. B. Karo Neun, wird die rechte obere Ecke, von der Bildseite gesehen, abgerissen und in der rechten Tasche verborgen, besser noch in einer Kartenklammer unter dem Rockanzug griffbereit befestigt.

Die Karte ohne Ecke wird in den Kartenrahmen gelegt und der Rahmen herumgedreht, so daß der Sand zwischen den Glasscheiben die Karte unsichtbar macht. Den Rahmen hängt man nicht zu „auffällig" an die Wand oder stellt ihn irgendwo angelehnt hin.

Bei der zweiten Karo Neun wird nun die schwarze Ecke auf die rechte obere Kartenecke, von der Bildseite gesehen, aufgesetzt, so daß diese eine Karte „ohne Ecke" vortäuscht, wenn man die Karte gegen den schwarzen Anzug hält. Diese Karte wird in die linke Seitentasche gesteckt, wo der Faden befestigt ist. Die Karo Neun im gewöhnlichen Spiel wird forcierbereit gelegt. Wer das Forcieren nicht beherrscht, muß ein Spiel aus lauter gleichen Karten (Karo Neun) benutzen.

Das Spiel kommt in die Kartenkassette. Empfehlenswert ist es, vorher mit dem Spiel einige Kartenkünste vorzuführen, ehe man mit dem Zerreißen beginnt. Dabei kann man ruhig die Karo Neun verwenden, die man dann plötzlich zerreißen läßt. Soweit die Vorbereitung.

Vorführung:

Schön ist es, wenn (Sie es verstehen, eine magische Atmosphäre zu schaffen und das Ganze entsprechend zu gestalten.

Beim Hineinwerfen der Kartenteile in die Kartenkassette achte man darauf, daß die Einlage frei bleibt, beim Schließen der Kassette auf die Kartenteile fällt und somit diese vollkommen verdeckt. Vor dem Schließen der Kassette hat der Künstler heimlich die Kartenecke aus der Klammer oder Tasche in der rechten Hand palmiert und läßt beim Herausnehmen einiger Teile der zerrissenen Karte diese Ecke mit hineinfallen. Man merkt sich jedoch diese Ecke genau und nimmt sie aus der Kassette, dazu ein zweites, ähnliches Eckstückchen und läßt wählen. Es ist ganz gleichgültig, welches Stückchen von den beiden bestimmt Wird. Man läßt in jedem Falle das unbrauchbare Eckstückchen in die Kassette zurückfallen, indem man die Hand dabei ein klein wenig bewegt, um diesen Austausch zu verwischen. Wurde jedoch die richtige Ecke gewählt, dann ist der Austausch nicht nötig und man überreicht seelenruhig die gewählte Ecke dem Zuschauer. Die Kassette wird geschlossen.

Nun deutet man auf den Rahmen, zeigt diesen beiderseitig vor und macht magische Handbewegungen von der Kassette zum Rahmen, wobei man den Rahmen etwas wendet. Sobald die Hand den Rahmen ein wenig abgedeckt hat, dreht man den Rahmen ganz um die eigene Achse, aber langsam und doch sicher und überzeugend, wobei man die abdeckende Hand langsam entfernt, so daß die Karte ohne Ecke sichtbar wird. Man kann auch den Rahmen mit einem Tuch abdecken und einem Zuschauer zum Halten geben. In diesem Falle dreht man den Rahmen um die eigene Achse beim Abdecken mit dem Tuch.

Die Karte wird nun aus dem Rahmen genommen und die Ecke angepaßt — sie paßt wirklich! Die Karte wird wieder in den Rahmen zurückgelegt und verschwindet aus dem Rahmen.

Die Kassette wird geöffnet — auch diese ist leer.

Die Karte wird dann aus der linken Tasche genommen und mit der linken Hand vor den Anzug gehalten, mit der Bildseite zum Publikum, so daß sie „ohne Ecke" erscheint. Man nimmt vom Zuschauer die Ecke mit der rechten Hand entgegen. (Beim Nähertreten zum Zuschauer deckt man mit den Fingern der linken Hand die künstliche Ecke ein wenig ab, damit diese nicht auffällt.)

Nun tritt man wieder einige Schritte zurück, zeigt die Ecke in der rechten Hand vor, strafft gleichzeitig den Faden der künstlichen Ecke und zählt „1 — 2 — 3", wobei man bei „3" die Ecke rechts palmiert, indem man mit dem haltenden Daumen die kleine Ecke ins Handinnere schnell hineinzieht und gleichzeitig eine kurze Wurfbewegung zur Karte hin andeutet. Dabei zieht die linke Hand die Karte mit einem kurzen Ruck von der künstlichen Ecke ab, die am Faden hängen bleibt und am schwarzen Anzug nicht zu sehen ist. Die Karte ist somit auf unerklärliche Weise vollkommen heil geworden und kann sofort dem Zuschauer überreicht werden.

Das Ganze läßt wirklich eine zauberhafte Atmosphäre mitschwingen und jeder glaubt, dem Künstler Wunderdinge zutrauen zu können. Also ein wahrer Magier — oder doch ein Künstler?

Bei der oben beschriebenen Art ist es wegen der schwarzen Ecke erforderlich, daß der Künstler einen schwarzen Anzug trägt. Um von dieser Bedingung befreit zu werden, habe ich eine völlig unabhängige „mechanische Eckkarte" hergestellt, die jeder bei mir beziehen kann.

Man kann auch an Stelle der Holzkassette die bekannte vernickelte Kassette, die man als Zigarettenbehälter vorweisen kann, verwenden.

Diese hat den Vorzug, daß man sie dem Zuschauer geben kann. Ich bin aber nicht für vieles „Untersuchenlassen" und finde den Holzkasten auch sehr gut passend. Bei guter überzeugender Vorführung kommt niemand auf den Gedanken, den Holzkasten untersuchen zu wollen.

Da hatte ich Pfeifendauerraucher mir doch so ein Wegwerffeuerzeug schenken lassen. Man sieht sie fast überall heute, und ich wollte eben die Mode auch mitmachen. Die Freude war nicht sehr groß, denn das Ding bediente mich knappe vier Wochen und gab dann seinen Geist auf. Aber wegwerfen?

Nach eingehender „Beschnüffelung" wurde mit einer Zange die Blechblende a abgezogen, und durch Wegschnitt von 2 kleinen Laschen, die das Gasventil festhielten, konnte ich die winzigen Innereien mühelos herausziehen, so daß eine zylindrische Höhlung frei wurde. Etwa 2 cm Pyrofaden wurden hineingesteckt, das Reibrad leicht angerissen, und eine wunderschöne Flamme schoß in die Luft! Den Gasbehälter sägte ich ungefähr im Punkt c ab (man sollte die richtige Länge ausprobieren, um eine sichere Handhaltung zu haben) – und ein wunderbarer und vor allem sicherer Handflash war entstanden.

Das Gerätchen ist, im Gegensatz zu bekannten elektrischen Zündern, verschwindend klein und vor allem, da batterielos, immer einsatzfähig.

Probieren Sie, und denken Sie daran: Wegwerffeuerzeuge nicht wegwerfen!

Die Augen links – die Augen rechts

Herbert Paufler

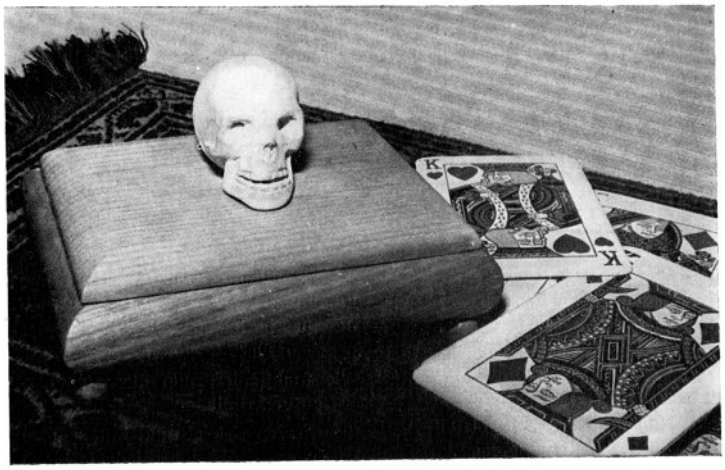
„Ein Kartenspiel! Bitte ziehen Sie eine Karte, und Sie Herr Nachbar auch. Ich gebe das Spiel hinter meinen Rücken. Beide Herren sind bitte so freundlich und stecken mir beide Karten wieder in das Spiel zurück. Natürlich haben Sie sich die Kartenbilder gut gemerkt!"

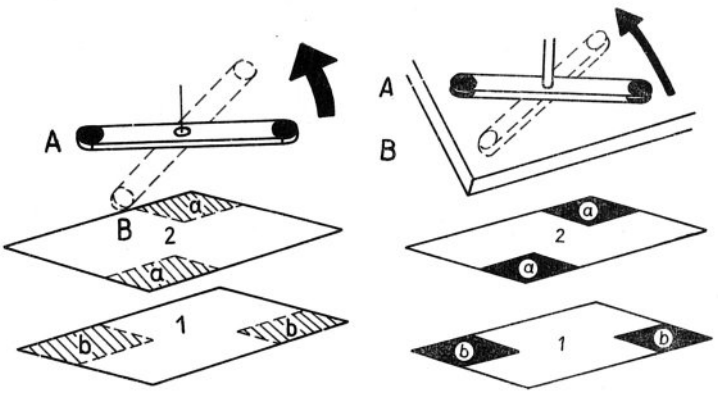
Sie zeigen ein leeres Kästchen vor, auf dessen Deckel sich ein kleines Totenköpfchen befindet, geben das Spiel mit der Rückseite nach oben hinein und legen am Ende den Dekkel auf. Nachdem Sie etwas parapsychologischen Unsinn erzählt haben, heben Sie den Deckel hoch, doch vorher drehten Sie das Köpfchen, der besseren Kontaktaufnahme wegen, mit seinen Augen nach links, also zum linken Mitspieler. Und was soll ich Ihnen sagen, oben auf dem Spiel liegt bildoben die Herz-Dame. Nun kommt das Experiment noch einmal mit dem zweiten Mitspieler. Der Deckel wird aufgelegt, das Köpfchen nach rechts gedreht, und nach Abnahme zeigt sich, daß auf der Herz-Dame die Pique 9 gelandet ist. Beide Mitspieler bestätigen, daß es in der Tat ihre gezogenen Karten waren!

Wie geht denn das?

Der Kastendeckel hat es insofern in sich, daß sich in seinem Zwischenboden eine Holzschwinge befindet, die an ihren Enden jeweils einen kleinen Permmagnet enthält

2 Karten werden präpariert. Karte 2 erhält in den Ecken a kleine Stahlplättchen (halbe Rasierklingen) eingeklebt, Karte 1 hingegen in den gegenüberliegenden Ecken b. Ich habe das so gelöst: Die Stahlplättchen wurden leicht aufgeklebt, und darüber wurde dünne Holzfolie gezogen. Das





heißt also, daß beim Blick in das Deckelinnere nur der Pseudoholzboden sichtbar wird.
Das Laden der Apparatur geschieht so, daß bei Hebelstellung A (der Kopf blickt nach links) erst Karte 2 eingelegt wird. Darüber kommt Karte 1, die jetzt durch die Magneten festgehalten wird und zwangsläufig Karte 2 mit festhält. Klar? Drehe ich jetzt das Köpfchen nach rechts, wird Karte 1 fallen, und Karte 2 befindet sich im

15

Abb.: Herbert Martin Paufler, Artikel aus der Zauberkunst, Heft Nr. 2 aus 1980



Hypnosthesia

von Newton Hall, bearbeitet und beschrieben von Rolf Andra

Im Geheimabteil einer Nickel-Kartenkassette befindet sich beispielsweise Karo-As. Es handelt sich um eine zum Spiel passende Duplikatkarte. Das andere Karo-As liegt oben auf dem Spiel. In der rechten Rocktasche haben Sie eine beliebige Karte des Spiels.

Zeigen Sie einen Ring, der angeblich geheimnisvolle „magische Kräfte" besitzt. Vergessen Sie aber nicht, bei dieser Bemerkung ein wenig zu lächeln. Stellen Sie irgendeine phantastische Behauptung auf, über das, was geschieht, wenn dieser Ring mit bestimmten Gegenständen in Kontakt gebracht wird. — Nun mischen Sie das Spiel falsch, staffeln es verdeckt auf dem Tisch aus und lassen eine Karte aus der Reihe herausschieben. Ohne den Wert der Karte zu zeigen, legen Sie den Ring auf die Karte. Nach einer kleinen Weile, „wenn der Ring seine magische Wirkung getan hat", stecken Sie ihn in die linke innere Brusttasche und geben danach die gewählte Karte unbesehen in die „leere" Kassette, die ein Zuschauer in die Tasche steckt.

Jetzt forcieren Sie drei Zuschauern nacheinander das Karo-As. Das geschieht jeweils auf eine andere Art (z. B. zunächst klassisches Forcieren, dann Zahl nennen lassen und Karo-As schleifen, schließlich Spiel vorrauschen und „Halt" rufen lassen). Alle drei Zuschauer merken sich die Karte, wobei der erste und zweite sie wieder ins Spiel zurückgeben. Haben der dritte Zuschauer und eine weitere Kontrollperson sich die Karte gemerkt, stecken Sie sie in die rechte Rocktasche, palmieren sie dort, greifen ohne Hast in die linke innere Brusttasche, um den Ring zu holen, und lassen dabei die palmierte Karte in der Brusttasche zurück. Den Ring legen Sie auf den Tisch.

Wenn Sie nun die Zuschauer bitten, ihre jeweils gewählte Karte zu nennen, stellt sich heraus, daß es bei allen dreien die gleiche Karte ist, nämlich Karo-As. Sie sagen: „Wie Sie wissen, befindet sich diese Karte in meiner rechten Rocktasche. Holen Sie sie bitte heraus, ohne jedoch die Bildseite sehen zu lassen, und legen Sie die Karte auf den Tisch." Sie legen den magischen Ring auf diese Karte. Wird sie nach einer Weile umgedreht, hat sie sich in eine völlig fremde Karte verwandelt, während sich das Karo-As plötzlich in der Kassette befindet.

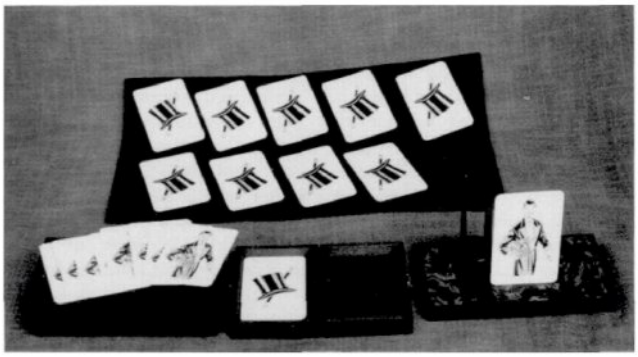
Abb.: Magie, 45. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1965, „Hypnosthesia", Rolf Andra

Paul-Heinz Schuster/Pirelli

Noch einmal: 10 Magier und 10 Hüte

Verliebt hatte ich mich auf einem Kongreß in eine Kartenkassette aus Mahagoniholz, die so schön gearbeitet war, daß ich sie einfach haben mußte. Natürlich hatte ich schon 2 Kassetten, natürlich waren 100,- DM viel Geld, aber ich mußte sie haben (HARDINI). Sie diente zuerst nur als Verpackung für das Geburtstagsgeschenk des MZvD „10 Magier und 10 Hüte". Bis mir Walter Behm in den Sinn kam, ehemals Deutschlands nördlichster Magier, der mir einst diese Karten in einfacher Ausführung als ersten vieler Zaubertricks schenkte. Er sagte damals: Das Wie der Vorführung (und dazu gehört auch die Aufmachung) ist entscheidend für den Effekt.

In der Geschichte kommt, wie Sie wissen, eine Bar vor. Also ein Holzring von ca. 45 mm 0 aus dem Bastelgeschäft, eine gleichgroße runde Platte und 4 Stäbchen, Leim und Farbe, und schon haben Sie einen Barhocker. Eine schön gearbeitete, feste Schachtel mit schwarzem Elefantenhautpapier überzogen und oben auf dem Stülpdeckel schön dekoriert, wird in der Größe gefertigt, daß Kartenkassette mit Barhocker darin Platz haben. Wie das Bild zeigt, bildet der dekorierte Stülpdeckel mit dem Hocker darauf die Bar, der Schachtelunterteil mit der Öffnung nach unten bildet den schwarzen Tisch, an dem die Magier tagen. Zwischen Tisch und Bar liegt die Kartenkassette, die der Dieb als Koffer benutzt, in dem er den gestohlenen Zylinder wegschaffen will. Tricktechnisch wissen Sie Bescheid, Ihr persönlicher Vorführstil rundet das Ganze ab.



Der sichtbare Doppeleffekt, erstens der gestohlene Zylinder, der dann doch keinem Magier fehlt, und zweitens auch der leere Diebeskoffer, in den ja sichtbar der Zylinder gelegt wurde, machen die Zuschauer sehr nachdenklich und zugleich aufmerksam. Diese Trickkombination eignet sich daher besonders gut als Start in ein Mikroprogramm.

Abb.: Magie, 72. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1992, „Kongresstrick", Paul-Heinz Schuster

Ein Spaß für die Kollegen

Nur für Magier

Manfred Cattarius

Effekt:

Deponieren Sie in einem Kuvert eine Voraussage. Das Kuvert kommt gut sichtbar auf den Tisch. Geben Sie Ihrem Magier-Kollegen ein Kartenspiel, das er mischen darf. Dann soll er eine beliebige Karte wählen, diese aber nicht ansehen. Diese Karte soll er in Ihre Kartenkassette legen.

Er darf, wenn er will, die Kassette selbst schließen. Er hat natürlich sofort erkannt, dass es sich um die bekannte Kartenkassette handelt.

Jetzt machen Sie auf das Kuvert aufmerksam und erwähnen nochmals Ihre Voraussage. Er öffnet das Kuvert und holt die Voraussage heraus. Da steht:

Du wirst Pik 10 wählen.

Achten Sie auf seine Mimik. Lassen Sie ihn die Kassette öffnen. Er bekommt aber die Karte nicht heraus. Sie ist zu groß (Oder ist die Kassette zu klein?).

Sagen Sie zu ihm, er soll einfach die Kassette umdrehen, damit die Karte herausfällt. Das tut sie auch. Pik 10! Und mit ihr die schwarze Einlage!

Jetzt müssen Sie sein Gesicht sehen…!



Muss ich erwähnen, dass auf die Pik 10, die Sie schon vorher in die Kassette legten, zwei Einlagen kommen?

Die erste, unter der die unbekannte und gewählte Karte Ihres Kollegen liegt, wird festgehalten. Die zweite Einlage fällt mit der Karte heraus. ■

Einfach in der Ausführung – stark im Effekt

Die Karte im Kuvert

Die Idee zu dieser Sache kam mir am 1. September 2001. Ich hatte mir gerade eine Kartenkassette gekauft und wollte sie natürlich auch einsetzen, dabei aber neue Wege gehen. Das heißt, eben nicht nur verwandeln und verschwinden lassen.

Manfred Cattarius

Effekt:

Der Zauberkünstler teilt Spielkarten in drei Päckchen wie folgt auf dem Tisch aus: 1, 2, 3 – die vierte Karte wieder auf die erste usw. Das Ganze geht solange, bis der Zuschauer „Halt" sagt. Eine der drei unter den Päckchen liegenden Karten darf der Zuschauer ansehen und merken.



Abb.: Magie, Heft Nr. 6 aus 2004, Beiträge von Manfred Cattarius

Jochen Zmeck

Die Spukschatulle

Diese und die nächsten sechs Trickerklärungen waren ursprünglich für das Buch *Zaubern mit Zmeck* geplant, das Dr. Oliver Erens 2007 in seinem Zauberbuch-Verlag herausgebracht hat, fanden darin aber keinen Platz mehr, weil das Manuskript zu umfangreich wurde. Es sind Tricks mit großer Wirkung, die ich zum Teil selbst sehr gern vorführe.





Effekt

Der Vorführende zeigt ein hübsches kleines Kästchen vor und schüttet seinen Inhalt auf den Tisch, einige weiße Kärtchen und acht kleine Souvenirs, z.B. ein Würfel, eine Muschel, eine spezielle Münze usw. Eine der weißen Karten versieht ein Zuschauer mit seiner Unterschrift und legt sie zusammen mit einem Bleistift in das Kästchen. Von den Gegenständen wählt der Zuschauer sieben aus und legt sie beiseite. Der übrig gebliebene Gegenstand kommt ebenfalls in das Kästchen. Jetzt folgt eine Beschwörung und man hört ein leichtes Kratzen. Der Zuschauer holt aus dem Kästchen die eingelegte Karte, sie trägt auf einer Seite seine Unterschrift, doch auf der anderen steht die Spukschrift: „Die Muschel bleibt übrig!"

Methode 1

Sie verwenden eine magnetische Kartenkassette. Ich habe meine selbst aus einer alten Kartenkassette hergestellt, indem ich vier walzenförmige Magnete als Füße untergeklebt und eine Einlage aus Blech verwendet habe. Außerdem benutzen Sie zwei gleiche weiße Kärtchen, eins davon versehen Sie mit dem Text und legen es in den Deckel unter die Einlage, so dass beim Schließen des Deckels die weiße Kartenseite nach oben zeigt. Dazu kommen die Souvenirs und das unpräparierte weiße Kärtchen. Beim Öffnen des Kästchen gehen Sie mit dem Finger in dieses hinein und halten die Einlage nach oben fest, so dass sie das beschriftete Kärtchen verdeckt. Dann schütten Sie den Inhalt heraus und legen das Kästchen geöffnet zur Seite, die Souveniers legen Sie in einer Reihe auf den Tisch.

Die weiße Karte zeigen Sie deutlich von beiden Seiten vor und legen sie in das Kästchen, das Sie für einen Moment schließen und dann gleich wieder öffnen. Dadurch ist jetzt das andere Kärtchen zu sehen. Geben Sie einem Zuschauern den Bleistift und bitten ihn, seinen Namen auf das im Kästchen liegende Kärtchen zu schreiben. Dann legen Sie den Bleistift ebenfalls ins Kästchen und schließen dieses.

Von den acht Gegenständen lassen Sie einen – die Muschel – mit Hilfe der Annemann-Force wählen. Das ist bekannt, hier nur im Telegrammstil: *„Schieben Sie vier Gegenstände nach vorn!"* – Sie werden entweder weiter verwendet oder zur Seite gelegt. *„Von den verbliebenen legen Sie zwei zur Seite!"* – Wieder werden sie entweder verwendet oder fortgelegt. *„Die letzten beiden nehmen Sie je in eine Hand, dann geben Sie mir einen!"* – Sie fühlen sofort, ob Sie die Muschel haben oder nicht. Im ersten Fall legen Sie sie in das Kästchen, im zweiten tut das der Zuschauer. Stellen Sie fest, dass niemand wußte, dass ausgerechnet die Muschel übrig bleiben würde.

Halten Sie die Schachel einen Moment in den Händen, dabei kratzen Sie mit dem Fingernagel auf deren Boden, es klingt wie ein Schreibgeräusch. Dann kippen Sie die Schachtel leer und lassen die Schrift auf dem Kärtchen vorlesen.

Methode 2

Bei dieser Methode verwenden Sie ein einfaches Schmuckkästchen, acht Souvenirs und ein Päckchen gleich großer weißer Karten aus Zeichenkarton. Auf das oberste schreiben Sie mit Bleistift Ihre Voraussage: „Die Muschel wird übrig bleiben!" Und darüber legen Sie noch eine beliebige weiße Karte.

Bei der Vorführung öffnen Sie das Kästchen, nehmen die Karten heraus, schütten die Gegenstände auf den Tisch und legen sie in eine Reihe. Dann nehmen Sie die Karten zur Hand, fächern sie vor und zeigen sie von beiden Seiten, wobei Sie die Schrift nicht sehen lassen dürfen. Wenn Sie den Fächer zusammenschieben, legen Sie die Spitze Ihres kleinen Fingers unter die zweite Karte von oben. Das Kartenpäckchen halten Sie mit der linken Hand, der Daumen liegt an einer Längsseite, drei Finger an der anderen und der Kleinfinger hält einen Spalt unter der zweiten Karte. Legen Sie den rechten Daumen gegen die hintere Schmalseite und schieben sie die beiden obersten Karten gut dubliert nach vorn, bis sie etwa zur Hälfte hervorstehen. Jetzt ergreifen Sie mit der rechten Hand beide Karten an der vorderen Schmalseite, heben sie an und drehen sie von vorn nach hinten um, wobei Sie sie immer gut dubliert halten müssen. Für die Zuschauer haben Sie nur die oberste Karte allein umgedreht und damit beide weißen Seiten dieser Karte gezeigt. Legen Sie sie wieder oben auf das Päckchen zurück. Nun geben Sie einem Zuschauer einen Bleistift und bitten ihn, die soeben beidseitig gesehene Karte zu markieren, indem er seinen Namen darauf schreibt oder ein Zeichen anbringt. Den Bleistift nehmen Sie ihm ab und legen ihn in das Kästchen. Die oberste Karte nehmen Sie allein vom Stapel ab und legen ihn ebenfalls in das Kästchen, wobei Sie die Unterseite nicht sehen lassen dürfen.

Weiter verfahren Sie wie bei der ersten Methode beschrieben und forcieren den aufgeschriebenen Gegenstand, in unserem Beispiel die Muschel. Diese legen Sie als einzige in das Kästchen, die anderen kommen zur Seite. Jetzt warten Sie einen Moment damit der Spuk wirken kann. Dann öffnen sie das Kästchen und nehmen die Muschel und die Karte heraus, die Sie dem Zuschauer überreichen. Er muss vorlesen, was jetzt auf der vorher leeren Karte geschrieben steht, es ist die richtige Voraussage. **m**

Abb.: Magie, Heft Nr. 1 aus 2011, „Spukschatulle", Jochen Zmeck

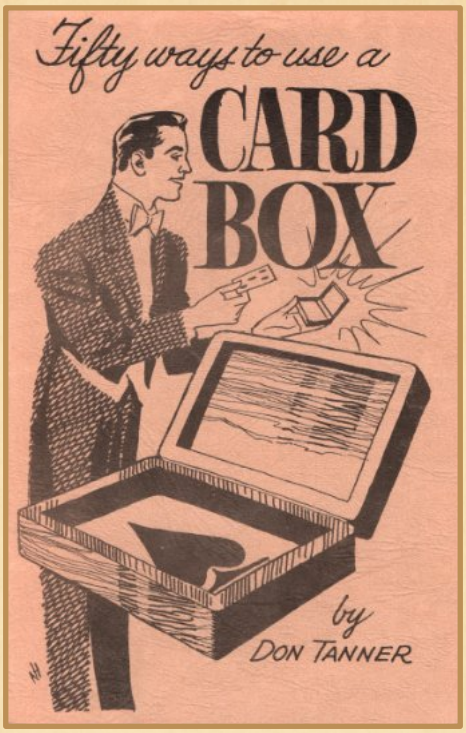


Spezialthema Nr. 11 Jochen Zmeck

In der deutschsprachigen Literatur zur Kartenkassette gibt es meines Wissens bis heute keine bessere Lektüre als dieses Spezialthema Nr. 11. Herausgegeben wurde es von Eckhard Böttcher. Jochen Zmeck beschreibt hier 40 Effekte. Das Skript hat in der gedruckten Version 40 Seiten, die digitale Ausgabe von Lybrary.com hat nur 28 Seiten. Jochen Zmeck unterscheidet die „einfache Kassette“ mit nur einer Einlage und die „doppelte Kassette“ mit zwei Einlagen. Im ersten Teil geht es um Kunststücke mit der einfachen Ausführung, im zweiten Teil mit der Ausführung, bei der zwei Einlagen zum Einsatz kommen. Es werden aber nicht nur Effekte mit Spielkarten beschrieben. So kommen Bildkarten, Geldscheine, Kleinanzeigen für Mentaleffekte, ESP-Karten, Seidenbänder und Visitenkarten zum Einsatz.

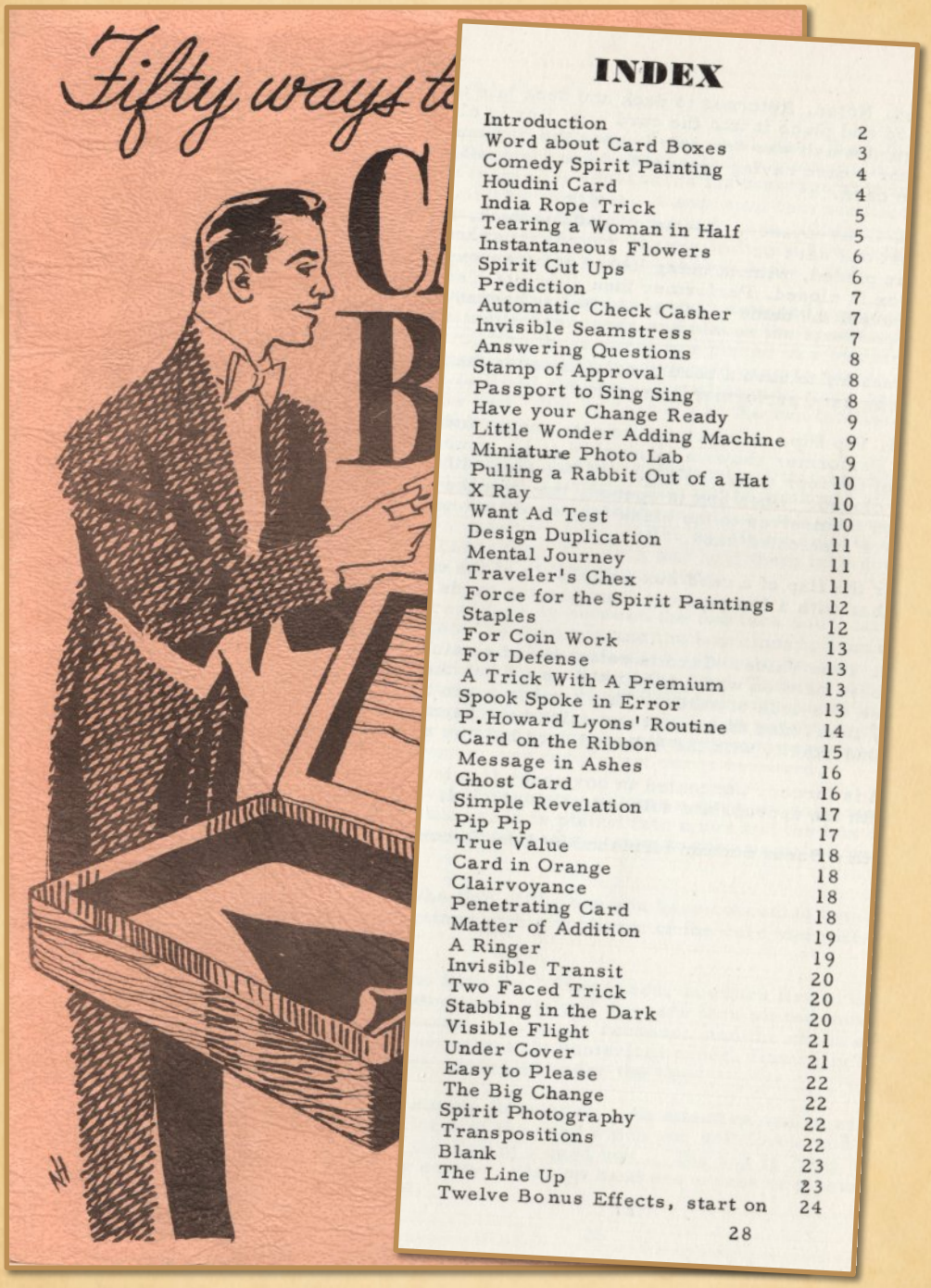
INHALTSVERZEICHNIS

VORWORT 6
TEIL 1: DIE EINFACHE KARTENKASSETTE 7
1. Die restaurierte Karte 7
ANMERKUNG ZUR RESTAURIERTEN KARTE 7
2. Andere Effekte 9
FORCIEREN - KEIN PROBLEM 9
DIE GEISTERSCHRIFT 10
DIE ASCHE BRINGT ES AN DEN TAG 10
DIE WAHRHEIT LIEGT IM SALZ 10
ANGENÄHT 10
3. Die Verwendung von Bildkarten 11
DIE ZERSÄGTE JUNGFRAU 11
HOUDINI - DER GROSSE AUSBRECHER 11
DRUCKEN NACH WUNSCH 11
4.
DER ZUSCHAUER ALS HELLSEHER 17
SPIRITISTISCHE SITZUNG 19
DIE ZERSÄGTE JUNGFRAU 19
5
3. Tricks mit Bilderkarten 20
NOCH EINMAL DIE ZERSÄGTE JUNGFRAU 21
WIE URI GELLER 21
DER INDISCHE SEILTRICK 22
ADAM UND EVA 22
DIE MAGISCHEN SEILRINGE 22
DAS RINGSPIEL 22
4. Tricks mit diversen Objekten 23
DAS FOTO 25
GELD DRUCKEN - KEIN PROBLEM 25
GELD WECHSELN - AUCH KEIN PROBLEM 25
EIN SUPERTIP 25
SCHECK EINWECHSELN 26
GEDANKENLESEN - HELLSEHEN 26
ESP - VORAUSSAGE 26
VISITENKARTE - BITTE SEHR 27
NOCH KURZ NOTIERT 27
..... 28



50 Ways to use a Card Box

Wie im ersten Abschnitt dieses Buches beschrieben, gibt es viele verschiedene Arten von Kartenkassetten und sie werden in unterschiedlichen Preisklassen hergestellt. Daher kann man mit Sicherheit sagen, dass fast jeder Zauberer irgendwo eine Kartenbox in seiner Sammlung hat. Er benutzt sie hin und wieder, um eine Karte verschwinden zu lassen, oder eine Karte hervorzubringen, und hat sich wahrscheinlich nie Gedanken über ihre weiteren Möglichkeiten gemacht. Tatsächlich gibt es in der Kartenmagie unzählige neuartige Einsatzmöglichkeiten für die Kartenbox, darunter auch viele hervorragende, die ganz ohne Spielkarten auskommen. Don Tanner hat in diesem Booklet (27 Seiten) von 1969 fünfzig Kunststücke, Routinen, Ideen und Vorschläge für den Gebrauch und die optimale Nutzung der Kartenkassette zusammengestellt. Hinzu kommen zwölf weitere Effekte von Earl Dancereau, dem Erfinder der Okay Card Box. Zu dieser Box konnte ich aber keine Informationen finden.



INDEX

Introduction	2
Word about Card Boxes	3
Comedy Spirit Painting	4
Houdini Card	4
India Rope Trick	5
Tearing a Woman in Half	5
Instantaneous Flowers	6
Spirit Cut Ups	6
Prediction	7
Automatic Check Casher	7
Invisible Seamstress	7
Answering Questions	8
Stamp of Approval	8
Passport to Sing Sing	8
Have your Change Ready	9
Little Wonder Adding Machine	9
Miniature Photo Lab	9
Pulling a Rabbit Out of a Hat	10
X Ray	10
Want Ad Test	10
Design Duplication	11
Mental Journey	11
Traveler's Chex	11
Force for the Spirit Paintings	12
Staples	12
For Coin Work	13
For Defense	13
A Trick With A Premium	13
Spook Spoke in Error	13
P.Howard Lyons' Routine	14
Card on the Ribbon	15
Message in Ashes	16
Ghost Card	16
Simple Revelation	17
Pip Pip	17
True Value	18
Card in Orange	18
Clairvoyance	18
Penetrating Card	18
Matter of Addition	19
A Ringer	19
Invisible Transit	20
Two Faced Trick	20
Stabbing in the Dark	20
Visible Flight	21
Under Cover	21
Easy to Please	22
The Big Change	22
Spirit Photography	22
Transpositions	22
Blank	23
The Line Up	23
Twelve Bonus Effects, start on	24
	28

Magic City Library of Magic, Ausgabe Nr. 12, Leo Behnke

In diesem 28-seitigen Booklet aus dem Jahr 1991 werden einige Routinen beschrieben, die man mit einer Kartenkassette ausführen kann. Ich muss zugeben, dass ich diese Ausarbeitung von Leo Behnke (1933-2023) bisher nicht kannte. In der Serie erschienen zwischen 1990 und 1991 insgesamt 20 Hefte. In jedem Heft widmete sich der Autor einem bestimmten Thema, so u.a. der Magie mit Seilen (Ausgabe 1), dem Becherspiel (Ausgabe 3), der Bill Tube (Ausgabe 8) und dem Eierbeutel (Ausgabe 13). Leo Behnke war bis ins Jahr 2000 Kurator der David-Copperfield-Sammlung in Las Vegas.

Inhaltsverzeichnis Ausgabe Nr. 12

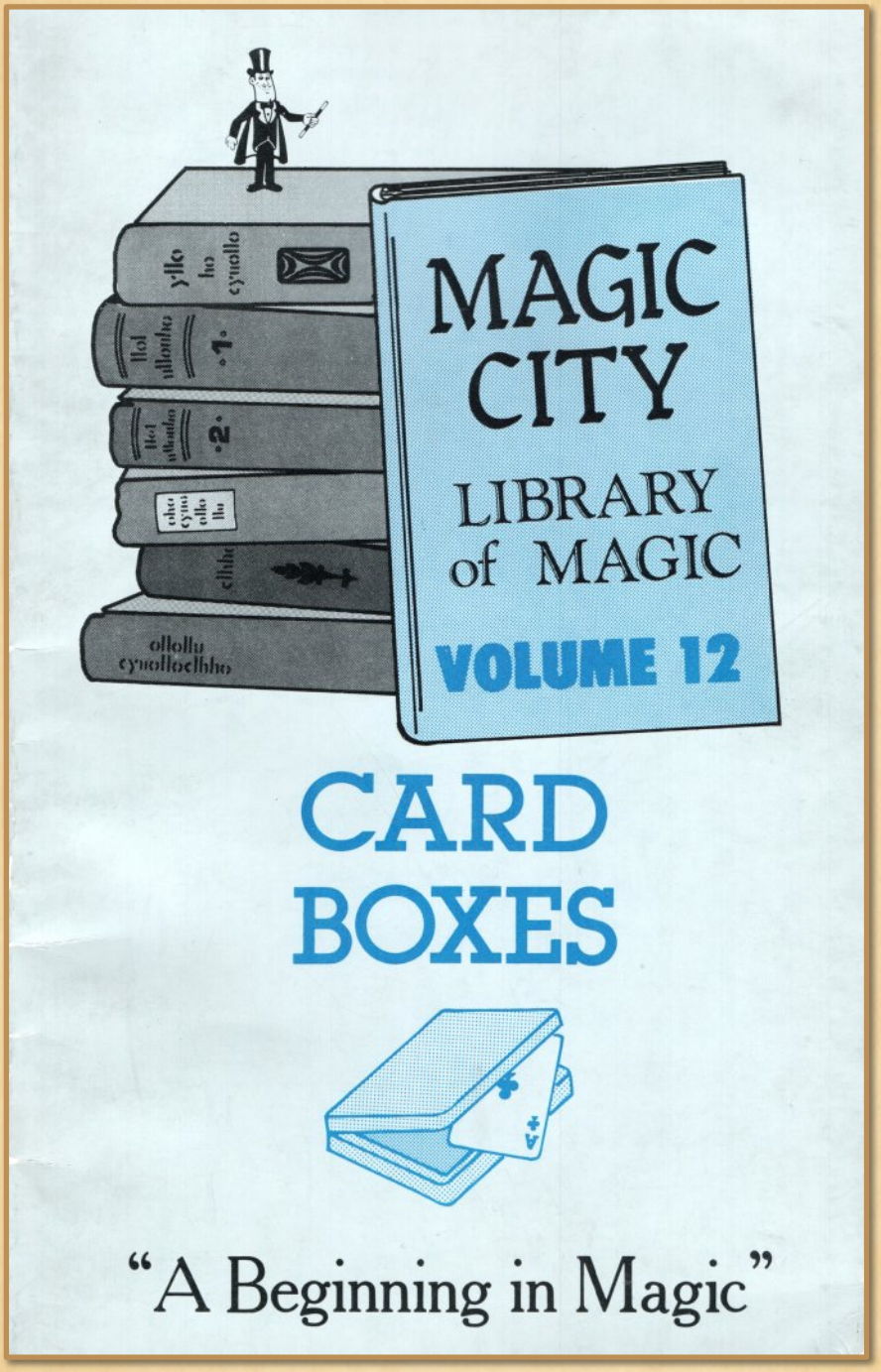
Kapitel 1 – DIE GRUNDLAGEN
Die Stile
Handhabung

Kapitel 2 – ANFÄNGERTRICKS
Houdini macht es wieder!
Ghostwriting
Spooky Sum
Phantom Gunslinger
Wandering Card
Temper, Temper!
Pennsylvania Card Reading
Jigsaw Box

Kapitel 3 – FORTGESCHRITTENE TRICKS
Visuelle Veränderung
Kartenschachtel Sympathie
Das fehlende Wort
Flug Zwei
Hier und weg
Eine Vorhersage

Magic City Library Serie

Rope Magic - Vol. 1 (1990)
Linking Rings - Vol. 2 (1990)
Cups and Balls - Vol. 3 (1990)
Magic with Canes - Vol. 4 (1990)
Milk Pitcher - Vol. 5 (1990)
Folding Coins - Vol. 6 (1990)
Force Decks - Vol. 7 (1990)
Bill Tube - Vol. 8 (1991)
Sponge Balls - Vol. 9 (1991)
Dime & Penny - Vol. 10 (1991)
Spring Flowers - Vol. 11 (1991)
Card Boxes - Vol. 12 (1991)
Egg Bag - Vol. 13 (1991)
Trick Decks - Vol. 14 (1991)
Reels - Vol. 15 (1991)
Wands - Vol. 16 (1991)
Dove Pan - Vol. 17 (1991)
Change Bag - Vol. 18 (1991)
Flash Paper - Vol. 19 (1991)
Zombie Ball - Vol. 20 (1991)


MAGIC
CITY
LIBRARY
of MAGIC
VOLUME 12
CARD
BOXES
"A Beginning in Magic"

Gedanken zur Kartenkassette – Alexander Römer

Im Zauberkabinett-Skript Nr. 2 „Tarot Geschichten & Gedanken“ aus dem Jahr 2024, lässt uns Alexander Römer an seinen Gedanken zur Kartenkassette teilhaben. In diesem Skript mit 76 Seiten im Format Din A4 sind Alexanders liebste Routinen mit Tarot-Karten zusammengefasst. Auf Seite 55 werden dann einige wichtige Überlegungen zum Gebrauch von Kartenkassetten zusammengefasst. So erfahren wir, dass solch ein Kästchen schlicht sein muss, ohne Tand und Glimmer. Das Umdrehen einer Kassette während der Vorführung bringt Unruhe in die Vorführung und sollte vermieden werden. Ein weiterer Unruhefaktor sind nicht ausbalancierte Kassetten, bei denen das Kästchen umkippt, nur weil der Deckel nicht komplett aufgeht (umklappt). Bei magnetischen Einlagen sollten die Magnete in der Kassette stark genug sein, um nicht nur eine einzige Karte, sondern drei oder vier zu halten. In vielen Routinebeschreibungen ist zu lesen, dass man die Kartenkassette ruhig zum Untersuchen geben kann. Bei guten Routinen ist dies gar nicht nötig. Bei Kassetten mit einer herabfallendenden Einlage muss das Geräusch kaschiert werden. Ist dies nicht möglich, muss man das Geräusch überdecken oder gleich auf solch ein Exemplar verzichten. Ideal wäre es, wenn die Kassette alle benötigten Requisiten aufnehmen könnte. So wird niemand auf die Idee kommen, es könnte etwas mit dem Kästchen nicht stimmen.



Abb.: Switch Witch Box, Dan Baines, Lebanon Circle, 2014

Kartenkassetten

An dieser Stelle ein paar Gedanken und Abbildungen zu Kartenkassetten, die Ihnen helfen sollen besser entscheiden zu können, was zu Ihnen passt. Für mich gibt es ein paar wichtige Auswahlkriterien für Kartenkassetten:

- Die Kartenkassette muss schlicht sein, ohne Glimmer und Tand.
- Kartenkassetten, die man umdrehen muss, sind für mich bei Tarot-Routinen sehr überdenkenswert. Es bringt zu viel Unruhe an den Tisch, es ist mir zu „manipulativ".
- Kartenkassetten sollten ausbalanciert sein. D. h. wenn die Kassette offen ist und der Deckel nicht ganz umklappt, dann darf sie deshalb nicht umkippen. Auch das bringt Unruhe und Fummelei an den Tisch.
- Die Magneten, die die Einlagen halten, sollten eventuell stark genug sein, auch einmal drei oder vier Karten zu halten, nicht nur eine.
- Eine Kartenkassette muss für mich nicht untersuchbar sein. Wenn meine Präsentation passt, will keiner meine Requisiten anfassen.
- Wenn die Kassette einen herabfallenden Einlageboden hat, sollte das Geräusch durch das Zuklappen des Deckels kaschiert werden können. Wenn dies nicht der Fall ist, muss meine Präsentation eine Möglichkeit bieten, das Geräusch zu verdecken oder gar zu erklären.
- Wenn es möglich ist und passt, bietet es sich an die Kartenschatulle auch gleich als Aufbewahrungsbehälter für die verwendeten Requisiten einzuführen.

Hier ein paar mögliche Modelle nur als Beispiele:



Links:
Mikame
Card Change Box

Rechts:
Lebanon Circle Magic
The Switch Witch Box





Links:
Smoke & Mirrors
The Benedict Box

Rechts:
Zauberkabinett-Shop
Die Wechselbox



Abb.: Gedanken zur Kartenkassette, Alexander Römer, Zauberkabinet-Skript Nr. 2, 2024

Eine Routine mit der Kartenkassette

Haben Sie sich nicht auch schon einmal mit der Kartenkassette beschäftigt? Meiner Einschätzung nach war in den 1980er-Jahren die Kassette von Tenyo (T-40) ziemlich angesagt. Sie hatte nur einen Nachteil. Sie wirkt aus heutiger Sicht „unnatürlich“. Warum? Nun, sie muss verdächtig wirken, weil es kein natürlicher Gegenstand ist. Heute gibt es Kassetten aus Holz, die höher sind und ein ganzes Kartenspiel aufnehmen können und trotzdem mit ein oder zwei Einlagen funktionieren. Dadurch, dass man in einer hohen Kassette ein Kartenspiel unterbringen kann, wird diese zu einem normalen Gegenstand.

Für einen kleinen Vorhersage-Effekt benötigen Sie ein normales Kartenspiel, eine hohe Kartenkassette mit einer Einlage, zwei gleichaussehende Zettel in der Größe einer Visitenkarte und einen kleinen Bleistift. Zudem sollten Sie eine Spielkarte forcieren können. Die Idee ist, dass ein Zuschauer sich eine beliebige Spielkarte aussuchen darf und der Vorführende diese vorhersagt. Schreiben Sie mit dem Bleistift einen Kartenwert auf einen Zettel und legen Sie den Zettel, vielleicht einmal gefaltet, unter die Einlage in der Kassette.

Holen Sie die Kassette hervor und entnehmen ihr das Kartenspiel. Legen Sie das Spiel auf den Tisch und schließen Sie das Kästchen. Die Zuschauer haben gesehen, dass die Kassette leer ist. Zeigen Sie den Zuschauern jetzt den leeren Zettel beidseitig vor und erklären Sie ihnen, was Sie vorhaben. Dann öffnen Sie die Kassette und legen den Zettel hinein. Wenn unter der Einlage ein gefalteter Zettel liegt, muss der leere Zettel genauso gefaltet werden. Nach dem Schließen des Kästchens fällt Ihnen ein, dass Sie den Bleistift vergessen haben. Öffnen Sie die Kassette und legen Sie den Bleistift hinein. Hier ist die Trickhandlung schon vor dem Hineinlagen des Stifts geschehen. Forcieren Sie einem Zuschauer die Karte mit dem notierten Wert und präsentieren ihm dann die „Geisterbotschaft“ im Kästchen. Notierte Vorhersagen sollten generell handschriftlich gemacht werden!

Wenn Sie eine „Utilo Card Box“ verwenden, kann man einen Zuschauer das Kartenspiel mischen lassen und die Forcierkarte dann unbemerkt über den Boden der Box auf das gemischte Spiel bringen. Dann ist ein Forcieren nicht nötig.


PIATNIK
No.2392
WHEELS
BRIDGE
CARDS · CARTES
No.2392 BRIDGE
PLAYING CARDS
CARTES À JOUER
Piatnik







Verschiedene Ausführungen

Auf dem Markt findet man noch heute viele Exemplare der Kartenkassette. Von billigen Ausführungen aus Kunststoff bis hin zu hochwertigen Kassetten aus Holz. Einige Exemplare ähneln einem Zigarettenetui und können nur wenige Spielkarten aufnehmen, andere sind wesentlich höher. In ihnen hat ein komplettes Kartenspiel Platz. Hier gilt es zusätzlich zu unterscheiden, dass einige Exemplare seitlich geöffnet werden, andere besitzen auf dem Deckel einen Knopf. Je unverfänglicher eine solche Kassette aussieht, umso mehr werden die Zuschauer von einem ganz normalen Kästchen ausgehen. Nachfolgend finden Sie einige dieser Kassetten, die meist im Zauberfachhandel verkauft wurden.



Exemplar aus den 1920er-Jahren

Diese Kartenkassette befindet sich in meinem Besitz. Sie ist aus Pappe gefertigt, mit der typischen Einlage, zusätzlich waren drei Spielkarten (Pik König) dabei. Um das Kunststück zeitlich einzuordnen, habe ich mir die Spielkarten näher angeschaut. Sie stammen von der Spielkartenfabrik C. L. Wüst aus Frankfurt. Diese Firma existierte von 1811 bis 1927.



Abb.: Werbung aus der Sphinx, 27. Jahrgang, Heft Nr. 8 aus 1928

Patent Carl Brema

Carl Brema (Karl Friedrich Brehmer, 1864-1942) stammte aus Hamburg, ging mit seinen Eltern aber schon 1868 in die USA. Bekannt wurde er durch einige Zauberkunststücke, die er aus Messing anfertigte, die „Brema Brasses“. Hier zu sehen, ist ein Patent (US1762501A), dass er am 12. April 1928 eingereicht hat. Patentiert wurde es am 10. Juni 1930. Es handelt sich um eine Kartenkassette, die, wie er beschreibt, für Zaubervorführungen und verschiedene Kartenkunststücke geeignet ist, wie den heimlichen Austausch einer Spielkarte gegen eine andere, nachdem sie scheinbar leer vorgezeigt wurde. In der Patentschrift führt er weitere Effekte an, wie die Wiederherstellung einer zerrissenen Karte und andere, den Zauberfachleuten bekannte Kunststücke. Weiterhin führt er aus, dass Künstler bis dato bekannte Geräte vorführten, die aber klobig und schwer zu handhaben waren, zudem meist verdächtig aussahen und somit den Effekt sehr beeinträchtigten. Das Ziel seiner Erfindung war es, eine Kartenkassette bereitzustellen, mit der man die oben genannten Effekte auf einfachste Weise vorführen kann. Sie sollte vom Zauberer leicht zu öffnen sein, wobei die geheime Konstruktion für die Zuschauer nicht erkennbar sein sollte. Carl Brema führt weiter aus, dass die Art und die charakteristischen Merkmale seiner Erfindung anhand seiner Beschreibung im Zusammenhang mit den beigefügten Zeichnungen, die Teil dieser Beschreibung sind, leichter verständlich sind.

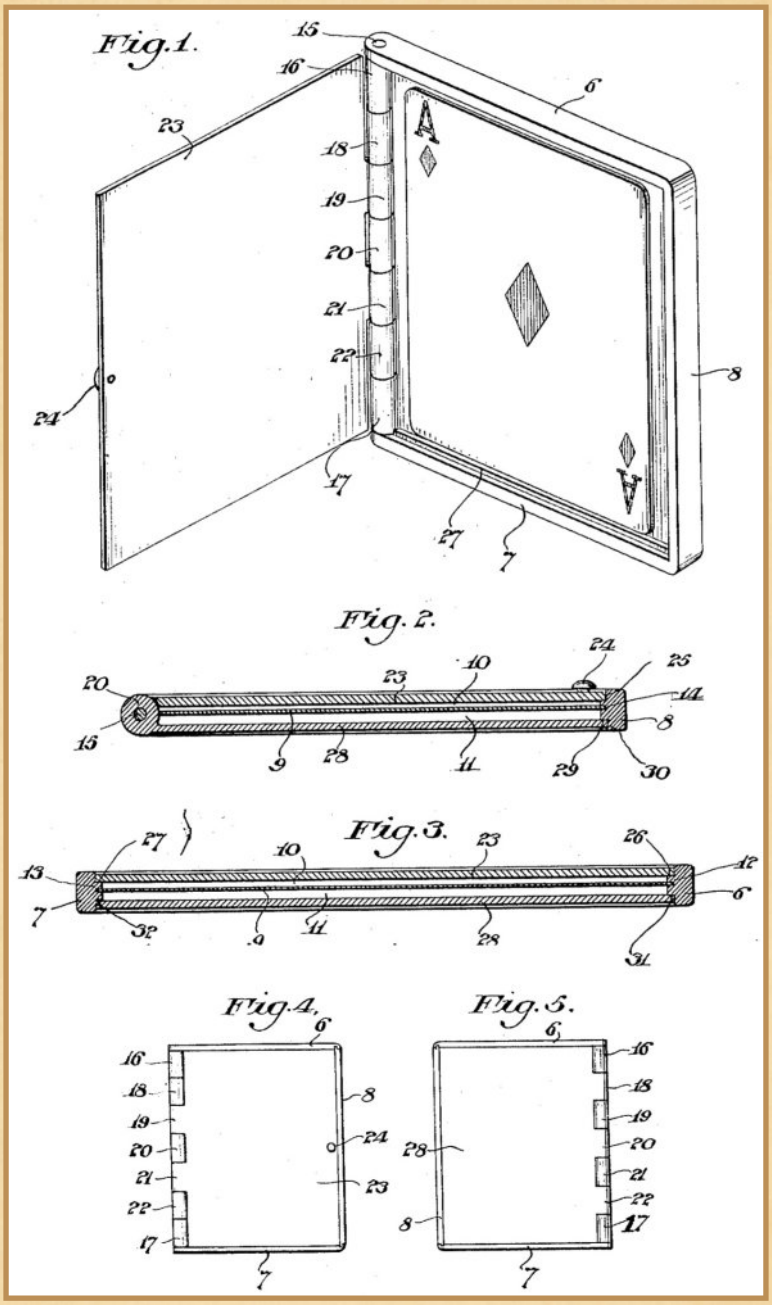


Abb.: Abbildungen aus der Patentschrift, Patent US1762501A, Carl Brehmer



Im Zusammenhang mit dem Patent von Carl Brema veröffentlichte die Firma „Viking MfG." im Jahr 1979 einen Nachbau der Kartenkassette unter dem Namen „Thin Model Card Box" mit einer Limitierung unter 200 Stück. Produziert wurden die Kassetten aus Messing und dann vernickelt. 25 Stück wurden versilbert und 20 Stück vergoldet. Auf jeder Kassette ist das „VH-Logo – Viking-Haenchen" eingestanzt. Mit diesem „Trickgerät" kann man nicht nur die „zerrissene Karte" zeigen, man kann auch einen Geldschein austauschen oder Geisterbotschaften erscheinen lassen.

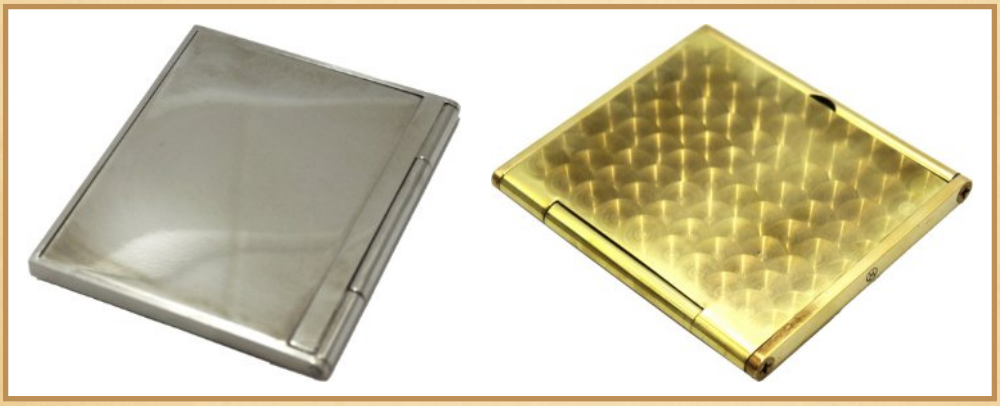


Abb.: Die Rückseite der Kartenkassette

Abb.: Ausführung in Messing



Abb.: Perfect Card Box, Petrie & Lewis, 1921

Petrie & Lewis – Kartenkassetten

Im Jahr 1921 brachte die Firma Petrie & Lewis eine Kartenkassette aus Metall auf den Markt, sie nannten sie „Ultra Perfect Card Box“. Im Jahr 1932 kam eine weitere und dünnere Version auf den Markt. Die „National Magic Company“ hat das Exemplar von 1921 im Jahr 1947 neu aufgelegt, unter dem Namen „Perfection Card Box“. Petrie & Lewis haben sich bei ihren Ausführungen an dem Design der „New Brass Card Box“ orientiert, die August Roterberg 1897 in seinem Buch „New Era Card Tricks“ beschrieben hat. Mit ihr ist es möglich, bis zu 13 Pokerkarten verschwinden zu lassen oder sie zu verwandeln. Jedes dieser Exemplare war versehen mit dem P&L-Logo. Als Material wurde Kupfersilber verwendet, wobei die Legierung aus „Cupro Silber“ besteht, eine Anfang des 20. Jahrhunderts aus Deutschland stammende „Neusilber-Legierung“ mit Kupfer, Nickel und Zink. Echtes Silber war hier nicht vertreten.



Abb.: Perfection Card Box, National Magic Company, 1947



Abb.: Firmenlogo, Perfect Card Box, Petrie & Lewis, 1921

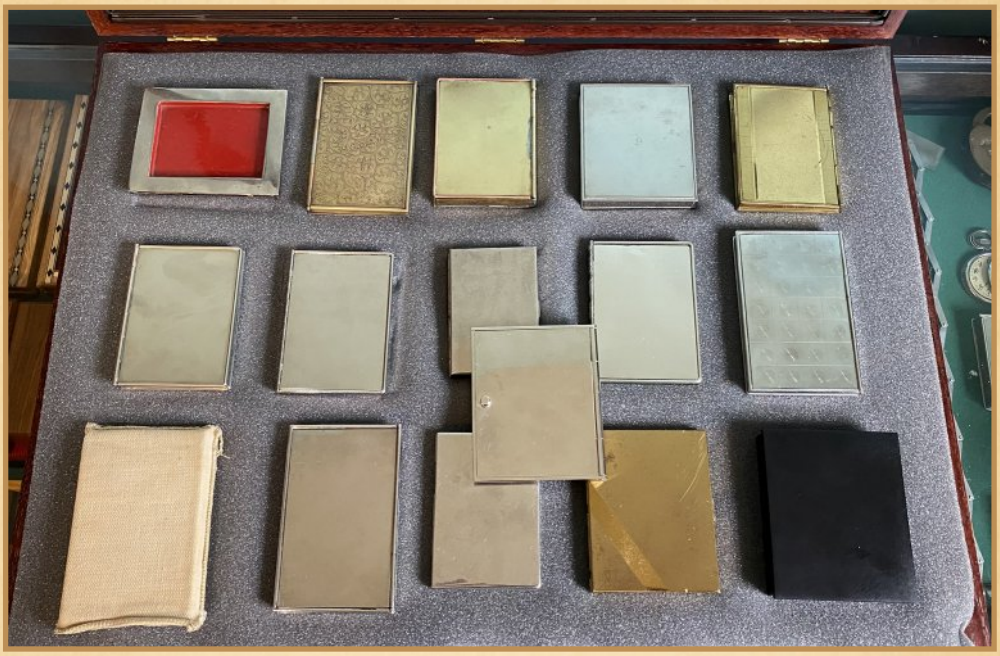


Abb.: Kartenkassetten aus Metall, Sammlung © Steve Beam



Abb.: Kartenkassetten aus Holz, Sammlung © Steve Beam



Abb.: Verschiedene Metall-Kassetten aus der Sammlung © Steve Beam



Abb.: Kartenkassette nach Carl Brema, Viking MfG., © Steve Beam



Abb.: Kartenkassette von der Firma Klingl, © Steve Beam

Erste Wiener Zauberapparate-Niederlage

Zauber-Klingl

Inhaber SIGMUND KLINGL

WIEN, I. FÜHRICHGASSE NR. 4

(Hinter der Staatsoper)

Parterre und Mezzanin

Grösstes und ältestes Spezialgeschäft

Gegründet im Jahre 1876

Fabrikation und Lager von Zauberapparaten

Eigener Zauberkarten-Verlag

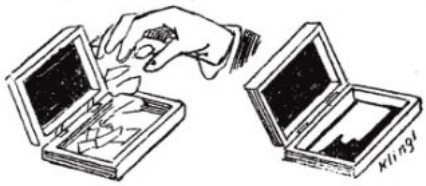
En gros En detail







10 Mysteriöse Karten-Kassette.



Nachdem der Künstler eine elegante Kassette leer zeigte, bittet er eine Person aus einem Spiele eine xbeliebige Karte ziehen zu wollen und diese dann zu zerreissen und die Stücke in die Kassette zu legen. Zur späteren Kontrolle ersucht der Künstler die Person, ein Stückchen der zerrissenen Karte bei sich zu behalten. Ohne nun die Karte zu kennen, erratet der Künstler dieselbe und lässt sie in der Kassette in ganzem Zustand erscheinen. Wird die Kassette geöffnet, so findet sich die gezogene Karte in ganzem Zustande darin vor und fehlt dabei nur das von der Person zurückbehaltene Stückchen. Unerklärliches, dabei riesig leicht ausführbares Experiment. Mit der Kassette können auch viele andere Kunststücke verblüffend ausgeführt werden. Z. B. eine Karte verschwinden oder erscheinen lassen, oder Karten verwandeln etc. etc. Die elegante Kassette S 3.—.

Hiezu passendes Kartenspiel siehe unter Nr. 3294 oder 3308.

Abb.: Kartenkassette, Zauber-Klingl-Katalog 1926, Sammlung © DIXON

Erste Wiener Zauberapparate-Niederlage

Zauber-Klingl

Inhaber SIGMUND KLINGL

WIEN, I. FÜHRICHGASSE NR. 4

(Hinter der Staatsoper)
Parterre und Mezzanin

Grösstes und ältestes Spezialgeschäft

Gegründet im Jahre 1876

Fabrikation und Lager von Zauberapparaten
Eigener Zauberkarten-Verlag

En gros — En detail



Motto: „Wer vieles bringt,
wird manchem etwas bringen."

P. T.

Der neue illustrierte Katalog meiner Firma, den ich Ihrer freundlichen Beachtung empfehle, enthält eine grosse Anzahl besonderer Neuheiten. Auch diese effektvollen Neuerscheinungen tragen den Stempel der Qualitätsware wie alle Artikel, welche von meiner Firma seit 50 Jahren erzeugt und geliefert werden.

Die im Katalog angesetzten Preise verstehen sich für ***tadellos exakt ausgeführte*** *Erzeugnisse in* ***bester*** *Ausstattung und* ***präzisester*** *Konstruktion. Mit der Lieferung minderwertiger Ware, wie sie in der letzten Zeit anderwärts sehr oft, aber vergeblich, angeboten wird, hat sich meine Firma während des halben Jahrhunderts ihres Bestandes niemals beschäftigt; sie liefert auch weiterhin nur vollwertige, brauchbare Apparate, weil die ihr treue Kundschaft — es sind die bedeutendsten Bühnenkünstler und Amateure sowie zahlreiche Händler anerkannten Rufes — den grössten Wert vor allem auf die gute Qualität meiner Ware legen.*

Durch Vergrösserung meiner Verkaufs- und Magazinsräume, infolge Jahrzehnte hindurch gesammelter ***Fachkenntnisse*** *und Erfahrungen, sowie durch mein Streben, alle Wünsche der Kunden zu erfüllen, ist mein Betrieb das grösste Spezial-Geschäft dieser Branche in Oesterreich geworden, was allein mich befähigt, dauernd das Beste zu liefern.*

Täglich neu einlaufende Anerkennungsschreiben von Berufskünstlern und Amateuren stehen den Interessenten jederzeit in meinem Hause zur Einsicht offen. Auf diese spontane Anerkennung und persönliche Empfehlung seitens der Kunden und Freunde meiner Firma führe ich deren Geschäftserfolge zurück, welche ohne viel Reklame andauernd erzielt werden.

Bestellungen aller in mein Fach einschlagenden Artikel werden nach Zeichnung oder Angabe stets unter Diskretion angefertigt.

Es würde mich sehr freuen, im Bedarfsfalle mit Ihren geschätzten Aufträgen beehrt zu werden und ich werde bemüht bleiben, mir durch gewissenhafte Ausführung derselben Ihr Vertrauen zu erhalten.

Indem ich somit Ihrer werten Ordres mit Vergnügen gewärtig bin, empfehle ich mich

hochachtungsvoll

Sigmund Klingl.



The Conway Cigarette Case, Pat Conway, 1969

Nach einer Idee von Bert Allerton brachte Pat Conway 1969 dieses Etui auf den Markt. Allerdings gab es schon 1947 eine Version dieses Apparates, das von Harry Stanley (1905-1991) vermarktet wurde und Al Koran zugeschrieben wurde. Man nannte es „The Unique Cigarette Case“. Im Jahr 1948 brachte Edgar Ralston ein ähnliches Produkt unter dem Namen „Cig-Card Case“ heraus. Ken Brooke erwarb die Rechte an Pat Conways Ausführung, produzierte und verkaufte es. Bei diesem „Zauberapparat“ ist man aber nicht auf Spielkarten beschränkt. Man kann damit auch Geldscheine, Zettel und Visitenkarten austauschen.

Magic In Plastic

"CIG-CARD CASE"



SWITCHES • PREDICTIONS
CARD OR BILL RESTORED • CHANGES

Here is a sturdy, smart-looking cigarette case. Precision molded in polished plastic. Does everything a card box can do and carries your cigarettes too! Very thin, always ready and most "unmagical" looking.

Complete with Routine—Postpaid $3.50

EDGAR W. RALSTON BORDENTOWN, N. J.



Cardette, Ed Massey, 1947

Bei diesem Kunststück wird den Zuschauern ein halbes Kartenspiel gezeigt, ein Zuschauer darf sich eine Spielkarte wählen. Eine Ecke der Karte wird abgerissen und sichtbar beiseitegelegt. Das Spiel inkl. gewählter Karte wird in die Kassette gelegt, darauf wird eine Rasierklinge platziert. Die Kassette wird geschlossen und kräftig geschüttelt. Wird sie wieder geöffnet, sind alle Karten zerschnitten, bis auf die Gewählte. Nun wird zur Kontrolle die fehlende Ecke angesetzt – sie passt. Das hier abgebildete Exemplar der Kassette stammt von Ed Massey und wurde 1947 auf den Markt gebracht. Mit dieser Schatulle kann man in der Größe passende Gegenstände miteinander austauschen. Geldscheine, Spielkarten und Zettel. Im Lieferumfang dieses Kunststücks waren ein halbes Kartenspiel, die andere Hälfte zerschnitten sowie zwei stumpfe Rasierklingen. Das Kunststück wurde von der Firma „Kanter's Magic Shop" aus Philadelphia in der Zeitschrift Genii, 11. Jahrgang, Heft Nr. 12 aus 1947 und in ihrem Katalog Nr. 8 beworben.



Abb.: Bildlicher Ablauf des Kunststücks

CARDETTE CASE (Massey)
One or more cards placed in a case held by spectator, and when opened the case is full of cigarettes and no trace of the cards. Bears close inspection. Natural wood finish, 4¼"x 3½x1⅛ deep **$4.75**

Abb.: Werbung aus dem Kanter Katalog Nr. 8









Euro Card Box, Viking Mfg., 2000

Diese Kartenkassette gibt es in zwei Ausführungen. Einmal mit und einmal ohne Knauf am Deckel. Beide nehmen ein komplettes Poker-Spiel auf. Die Kassette kann man öffnen oder schließen, ohne dass dabei die Einlage herunterfällt.



Abb.: Größenunterschied (links) gegenüber der Euro Card Box von Viking Mfg. (rechts)

KR Ultimate Card Box

Im Jahr 1984 fertigte die Firma „Krazy Rabbit Professional Magic“ eine Kassette an, deren Deckel man über eine Führung einschieben konnte. Für Bridge-Karten konzipiert, war diese Card Box für Poker-Karten ungeeignet. Mitgeliefert wurden daher ein Piatnik-Spiel und drei zusätzliche Trickkarten. Ein Pluspunkt bei dieser Ausführung ist, dass man unbemerkt mehrere Karten in die Box bringen, oder entfernen kann. Bei geschlossenem Kästchen kann man flache Gegenstände, wie Münzen, über einen Schlitz aus der Box entfernen.



The Big Trick, Richard Himber, 1964

Richard Himber (1900-1966) ist uns bekannt als Erfinder des „Himber-Rings“. Er war ein Spaßmacher, Bandleader, Komponist und Magier. Zwei seiner Kunststücke möchte ich hier beschreiben. Mit „The Big Trick“ und dem Kunststück „Topper“, beide aus dem Jahr 1964, hat er zwei wunderbare Routinen geschaffen, die man sicherlich heute noch so vorführen kann. Bei „The Big Trick“ geht es um das Zerschneiden eines Kartenspiels, das in eine Kartenkassette hineingelegt wurde. Nach dem „Zerkleinern“ mit einer Rasierklinge bleibt eine zuvor gewählte Zuschauerkarte unversehrt, alle anderen Karten sind in viele kleine Stücke geschnitten.

In der Routine wird die Zuschauerkarte mit Hilfe einer Rasierklinge ermittelt, wobei das Kartenspiel ausgebreitet wurde und ein Zuschauer die Klinge auf eine beliebige Karte legen sollte. Das gesamte Spiel und die Rasierklinge wurden in die Kassette gelegt. Diese Box bestand aus glänzendem Chrom, der Deckel war mit italienischem Leder überzogen. Die Schachtel wird mehrmals geschüttelt. Wird der Deckel abgenommen, liegen darin viele kleine Kartenstücke, nur die Zuschauerkarte ist heil geblieben.



Topper, Richard Himber, 1964

Bei dem Kunststück „Topper“ wird dieselbe Kassette benutzt, wie beim Kunststück „The Big Trick“. Eine Spielkarte wird von einem Zuschauer aus einem Kartenspiel ausgewählt, während er das Spiel mischt. Die Karte kommt zurück in das Spiel und dieses wird in eine ansprechende Kartenkassette aus Chrom und Leder gelegt, dann wird der Deckel aufgesetzt. Wird die Kassette wieder geöffnet, fällt die Zuschauerkarte heraus, aber das restliche Kartenspiel ist verschwunden. Laut Andy Martin kann man die Routine um das Abtrennen einer Karten-Ecke erweitern, dies war aber in der Ursprungsroutine von Richard Himber nicht vorgesehen. Beeindruckend ist auch der stolze Preis für beide Kunststücke. Da man heute (2025) nur sehr schwer an die Kassetten herankommt, bezahlt man pro Effekt USD 650,00.



Kartenkassette Eddy Taytelbaum

Mit dieser Kartenkassette zeigte Eddy das Kunststück der zerrissenen und wieder hergestellten Spielkarte. Er ließ von einem Zuschauer aus einem Kartenspiel eine Spielkarte wählen, zerriss sie, legte die Kartenteile, bis auf eine Ecke, in die Kassette. Die Ecke reichte er dem Zuschauer und bat ihn, gut darauf aufzupassen. Mit Hilfe der Box restaurierte er die Spielkarte, bis auf eine Ecke. Die vom Zuschauer zurückbehaltene Ecke passte genau. Laut Potter-Katalog Nr. 49 wurden nur zwei Exemplare gefertigt. Die Kassette ist verziert mit einem handgemalten goldenen Muster und ist 12,0 cm hoch und 8,0 cm breit.



Locking Card Box, Joe Porper, 2006

Im Jahr 2006 brachte Joe Porper eine abschließbare Kartenkassette aus Metall auf den Markt. Sie war mit 325 Gramm aber etwas schwer. Mitgeliefert wurde das Booklet „50 ways to use a Card Box“ von Don Tanner und eine Routine, in der es um Harry Houdini geht. Die Umschläge und eine spezielle „Houdini-Karte“ waren mit im Lieferumfang. Während der Routine wird die Houdini-Karte von einem Zuschauer in einen Umschlag gegeben und in die Kartenkassette gelegt. Wird der Umschlag später wieder herausgenommen, ist Houdini daraus verschwunden.



Simplicity Card Box, Supreme Magic Company, 1966

Die Firma „Supreme Magic Company“ hat im Jahr 1966 eine Kartenkassette aus Metall in der Farbe Gelb angeboten. Im Jahr 1977 folgte eine Version in der Farbe Blau. Die Größe und Tiefe beider Boxen sind gleich, nur der Deckel sitzt bei den beiden Versionen etwas anders. Mitgeliefert wird eine 2-seitige Anleitung mit einigen Vorführbeispielen. Diese Kartenkassetten unterscheiden sich ein wenig von den herkömmlichen Ausführungen. Im Boden ist eine kleine Vertiefung vorhanden. Nach Abschluss der Routine können die Kassette und der Deckel untersucht werden.

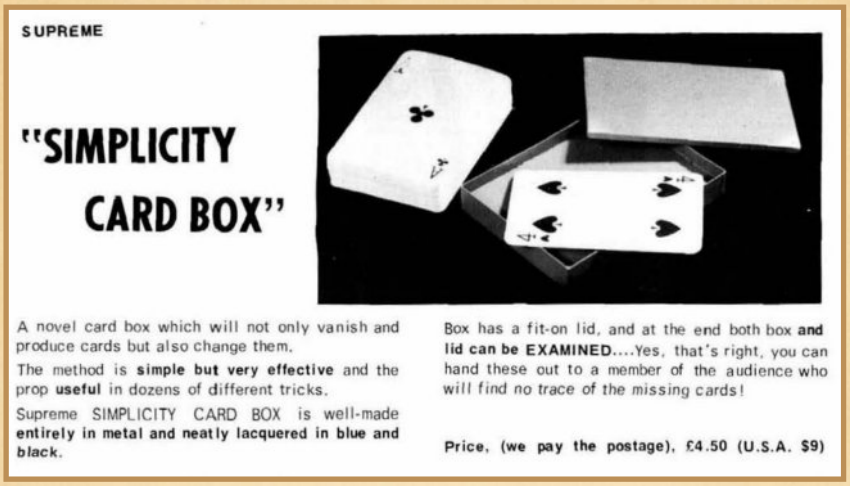


Abb.: Werbung aus der MAGIGRAM, 11. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1978



Abb.: Werbung aus dem 4. Firmenkatalog, Teil 1, 1966



Mento-Card Box Plus

Die erste Version dieser Art von Kartenkassette wurde im Jahr 1941 von Joe Berg gefertigt. Die Idee stammte von Harlan Tarbell. Ursprünglich wurde sie als „Tarbell's Unique Card Box" beworben, um 1965 dann als „Mento-Card Box". In Joe Bergs Buch wurde sie als „Berg's Unique Card Box" bezeichnet. Die Firma Viking Mfg. brachte im Jahr 1989 eine neue Version heraus. Das „Plus" wurde hinzugefügt, weil die Box einige zusätzliche Funktionen und ein zusätzliches Gimmick besitzt. Im letzten Foto ist die Berg-Version und die Viking-Version zu sehen.



Self-Locking Card Box, Wayne Sanderson, 1947

Diese Kartenkassette von Wayne Sanderson wurde von der Firma Tannen vertrieben und war eine der ersten Kassetten, die mittels Magneten verschlossen wurden. Vorher verwendete man meist Federn mit einem Druckmechanismus. Diese Box ist für Bridge-Karten ausgelegt, im Inneren ist die schwarz lackiert. In der Kassette findet ein komplettes Spiel Platz, aber ohne Kartenhülle. Der Verschlussmechanismus ist so perfekt gewichtet, dass kein externer Magnet zum herabfallen der Einlage benötigt wird. Durch einfaches Schütteln der Box in der Hand mit der richtigen Abwärtsbewegung fällt die Einlage.



Fatal Attraction, Viking Mfg., 1978

Dies ist eine sehr schöne Produktionsbox für Spielkarten. Die Box wird geöffnet, indem der Deckel abgezogen wird. Das Kästchen ist leer. Wird die Box verschlossen und danach wieder geöffnet, findet man vier bis fünf Spielkarten darin.



Locking Card Box, Milson-Worth, 1982

Diese Version der Kartenkassette ist nicht auf die Arbeit mit Spielkarten beschränkt. Mit der Box können die üblichen Karteneffekte gezeigt werden, es besteht aber auch die Möglichkeit, verschiedene andere Gegenstände aus ihr zu produzieren. So können Vorhersagen, Geisterschriften, Münzen oder Blumen in der Kassette erscheinen. Dieses Kästchen hebt sich durch das Design von vielen anderen Versionen ab. Der Mechanismus ist geschickt im Deckel integriert.



Deluxe Bromley Deck Penetration, Rob Bromley, 2016

Bei diesem Kunststück wird eine Schraube in der Mitte des Kästchens entfernt und ein Kunststoff-Stab durch das Loch geschoben. Wird die Box geöffnet, wird ein ganzes Kartenspiel sichtbar, das aber kein Loch aufweist.



Card Box, Mel Babcock, 1991

Dies ist eine wunderschöne Kartenkassette aus Mahagoni-Holz, mit hellen, eingelegten Intarsien. Dies ist eine weitere professionelle Arbeit von Mel Babcock. Der Innenraum ist mit schwarzem Samt ausgekleidet und verfügt über eine schwere, lose Klappe, ebenfalls mit Samt bezogen. Die Box ist nicht verschließbar. Eine ideale Kassette für den mobilen Künstler.



Haunted Box, Joao Miranda, 2017

Diese Kassette findet eine vom Zuschauer gewählte und signierte Spielkarte von selbst. Der Box wird ein Kartenspiel entnommen. Ein Zuschauer darf sich völlig frei für eine Karte entscheiden. Diese soll er dann mit einem Stift unterschreiben. Die Karte wird ins Spiel zurückgegeben und das Spiel wird gut gemischt. Nun soll der Zuschauer eine Karte nach der anderen in das Kästchen legen. Plötzlich fällt der Deckel zu. Die oberste Spielkarte, die sich jetzt noch in den Händen des Zuschauers befindet, wird umgedreht. Es ist seine gewählte Karte.



Mini-Kartenkassette Eckhard Böttcher

Im Zuge der „Rote Perlen-Reihe“, die Eckhard Böttcher ab 1985 herausbrachte, wurde auch eine „Mini-Kartenkassette“ herausgebracht. Die verwendete Einlage wird vorher und nachher magnetisch festgehalten. Durch die Drehung des Knopfes auf dem Deckel wird sie freigegeben. Auch der Boden ist magnetisch, sodass die Einlage hier auch haften bleibt. In dieser Serie wurden Kunststücke mit Miniatur-Spielkarten angeboten. Dazu gehörten außerdem die Kunststücke „Star“, „Clou“, „Karten-Lineal“ und „Kartengefängnis Plus“.



Rubik's Card, Tommy Wonder, 2016

Dieses Kunststück wurde von Louis Gaynor im Jahr 2016 gefertigt. Es stammt von Tommy Wonder. In einer Holzkiste sind kleine Würfel mit Teilen von verschiedenen Spielkarten unsortiert angeordnet. Ein Zuschauer wählt eine Spielkarte aus einem Kartenspiel aus. Die Box wird mit einem Deckel geschlossen. Wird er wieder abgenommen, haben sich die Würfel geordnet und zeigen die Zuschauerkarte.

Utilo Card Box - Telepathy Box

Die „Utilo Card Box“ wurde ab 1967 von Werry hergestellt und für DM 7,50 verkauft. Andere Quellen nennen das Jahr 1970. Man bekommt sie heute noch unter dem Namen „Telepathy Box“ für unter € 15,00. Diese ist nicht zu verwechseln mit der gleichnamigen Version der Firma Tenyo. In der „Magischen Welt“, Heft Nr. 4 aus 1967, wird diese Kassette vorgestellt. Bei dieser Variante ist es möglich, im Boden der Box einige Spielkarten zu deponieren, die man später einem Kartenspiel hinzufügen kann. Die Box ist aus leichtem Kunststoff, aber trotzdem sehr stabil. Mitgeliefert wird auch eine Einlage, die aber nicht magnetisch ist. Allerdings darf man sich die Frage stellen, warum der Deckel nicht auf der Unterseite aufgesetzt werden kann.



Abb.: Utilo Card Box, Werbebild aus der Magischen Welt, Heft Nr. 4 aus 1967

Electronic Surprise, Anverdi, 1988

Der Vorführende zeigt ein Kästchen vor, in dem sich zwei Kartenspiele befinden. Ein blaues und ein rotes. Ein Zuschauer darf sich frei für eines der Spiele entscheiden. Er wählt z. B. das blaue Spiel. Der Magier nimmt das Spiel aus der Kartenschachtel, mischt es und breitet es auf dem Tisch aus. Ein Zuschauer soll sich nun frei für eine Spielkarte entscheiden. Diese wird von ihm unterschrieben und in das Kartenband zurückgelegt. Erneut wird das Spiel gemischt. Der Vorführende bittet den Zuschauer, eine Karte nach der anderen in das Kästchen zurückzulegen. Plötzlich bewegt sich der Deckel der Kassette und schiebt sich nach vorne, bis das Kästchen geschlossen ist. Der Zuschauer hält noch einige Karten in seiner Hand. Er soll nun die oberste Karte umdrehen. Es ist seine gewählte Spielkarte. Das Kästchen hat es vorab gewusst. Dieses Kunststück wurde in zwei Versionen gefertigt. Einmal ist der Deckel undurchsichtig, einmal kann man durch den Deckel hindurch die Kartenspiele in der Box sehen. Verkauft wurde es u.a. von Mephisto Huis und Hank Lees Magic Factory.



Abb.: Version mit undurchsichtigem Deckel (oben), mit transparentem Deckel (unten)

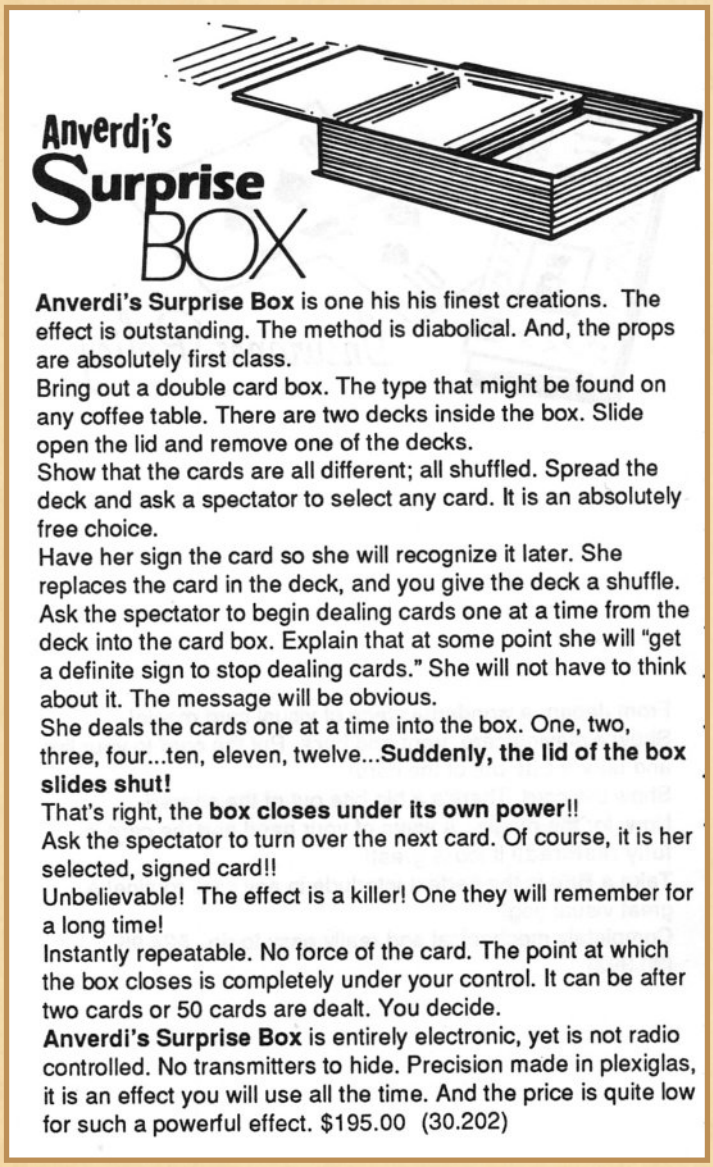


Abb.: Anverdi's Surprise Box, Werbung aus dem Katalog von Hank Lees Magic Factory



Kartenkassette aus Holz mit zwei Einlagen

In meinem Fundus fand ich diese hochwertige Kartenkassette aus Holz. Sie besitzt zwei Einlagen, eine davon ist magnetisch. In ihr hat ein komplettes Kartenspiel Platz. Allerdings kann ich heute nicht mehr sagen, von wem ich dieses Exemplar habe. Auch die Beschreibung gibt in dieser Hinsicht nichts her. Kein Firmenname, nichts. Völlig unüblich fand ich unter einer der Einlagen drei Spielkarten für eine Vorhersage. Diese gehörten wohl nicht dazu. Es kann also sein, dass ich diese Kassette einmal online erworben habe. Wie bei der Tenyo-Ausführung lässt sich die magnetische Einlage mit einem dafür mitgelieferten Knopf aus der Kassette entfernen.

Die Kartenkassette

Wir freuen uns, daß sie unsere Kartenkassette erworben haben. Sie werden sicher bemerkt haben, daß sie ein Qualitätsgerät erworben haben, welches man zur Zeit auf dem magischen Markt suchen kann.

Eigentlich braucht man zur Funktionsweise der Kartenkassette nichts zu sagen, denn die Handhabung ist allgemein bekannt. Ich möchte sie lediglich auf einige Besonderheiten meiner Kassette aufmerksam machen.
Wie sie sehen, ist die Einlage ebenfalls aus Holz, jedoch magnetisch. Dies gibt dem Gerät ein unverfängliches Aussehen und niemand wird eine Präparation vermuten.
Sie können die Kassette aus der Hand geben und kein Zuschauer wird etwas bemerken.
Eine weitere Besonderheit meiner Kassette ist, daß der Magnet nicht im Boden sondern im Deckel sitzt. Sollte ein Zuschauer die Kassette genauer untersuchen so wird er erst das Unterteil der Kassette untersuchen und nicht den Deckel.
Wie sonst keine anderen Kartenkassette besitzt diese einen Verschluß auf der Vorderseite, dadurch ergibt sich eine etwas andere Vorführart als bei anderen Kassetten.
Entfernen sie die Einlage dadurch, daß sie die Kassette schließen, die Einlage befindet sich im Deckel und wird durch den Magneten gehalten, dann nehemn sie die geschlossenen Kassette in die rechte Hand,Einlage ist oben, und schlagen sie mit der Kassette leicht auf ihre linke Hand. Die Einlage löst sich und fällt in den unteren Teil der Kassette. Öffenen sie die Kassette entnehmen sie die Einlage. Geben sie in das Unterteil eine Karte, welche sie vertauschen wollen, und legen sie die Einlage darüber. Auf das Ganze kommt das komplette Kartenspiel. Verschließen Sie dann die Kassette und sie können das Spiel in die Tasche oder ihren Zauberkoffer stecken.
Bei der anschließenden Vorführung nehemn sie die Kassette aus der Tasche oder dem Koffer, öffnen sie und entnehmen das Kartenspiel. Schließen sie die Kassette wieder und zeigen sie ihre Kartentricks. Soll nun die Kassette in Aktion treten, öffnen sie diese und legen die zu vertauschende Karte in den unteren Teil der Kassette, dann schließen sie den Deckel und legen die Kassette etwas weiter nach rechts auf den Tisch, dabei drehen sie die Kassette um und legen diese mit der Verschlußseite zu sich nieder. Soll die Kassette wieder in Aktion treten, so nehmen sie diese auf und drehen sie beim Aufnehemn wieder mit der Deckelseite nach oben, die Karte haftet nun samt Einlage im Deckel und der Zuschauer kann aus der Kassette die andere Karte entnehemen. Sie können auch die Kassette aus der Hand geben und fen Zuschauer selber die Karte entnehmen lassen, er wird nichts bemerken.

Wollen sie mit beiden Einlagen arbeiten, so legen sie erst die nicht magnetische und dann die magnetische Einlage in das Unterteil, dazwischen die Karten,die sie vertauschen wollen. Bei der Vorführung müssen sie allerdings die Kassette einmal auf dem Kopf stehend öffnen, aber das ist nicht schwer, wenn sie den Verschluß beim Öffnen zu sich gedreht halten.
Bei meinen zahlreichen Vorführungen habe ich nie erlebt, daß irgendein Zuschauer mich auf den Verschluß hin angesprochen hat, da durch die Ornamentform ein oben und unten schwer zu erkennen ist.
Geben sie die Kassette nie unaufgefordert zum untersuchen, erst dann wird im Zuschauer ein Untersuchungsbedürfnis geweckt. Wenn die Kassette verlangt wird, dann haben sie keine Scheu sie aus der Hand zu geben, der Zuschauer wird nichts bemerken.

Ich wünsche Ihnen mit dieser Kartenkassette genauso viel Erfolg, wie ich bis jetzt damit gehabt habe.



Card Case Tenyo T-40

Die Firma Tenyo brachte diese Kartenkassette mit Metalleinlage im Jahr 1969 heraus. Mehrere Versionen folgten. Darunter die ersten beiden mit dem Firmenlogo auf der Verpackung. Bei der zweiten Version wurde das Design leicht geändert. Bei der dritten Version fehlte das Logo, dafür war auf der Kassette beidseitig ein blaues Ornament aufgebracht. Die vierte Version wurde 1978 nur in Japan unter dem Namen „Telepathy Box“ verkauft. Ab dem Jahr 1986 wird die Kassette auch unter dem Namen „Telepathy Box“ verkauft, hier hat die Kassette jetzt glatte Außenseiten und silberfarbige Ornamente. Typisch war für einige Händler in Deutschland, dass sie ihre eigenen Kunststückbeschreibungen beifügten. Die Originalbeschreibungen wurden nicht mitgeliefert. Auch die Originalverpackung fehlte oft.

LIPPS Magic Store

Instruktion: Gert Hoffmann

BESCHREIBUNG

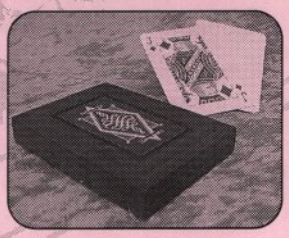
Card Case

Artikel

146

Nummer

Sie erhalten:
eine speziell hergestellte, sogenannte Kartenkassette, sowie einen einzelnen Magneten zur Präparation.



Effekt:
Unsere Kartenkassette aus Kunststoff ermöglicht Ihnen, eine Spielkarte erscheinen zu lassen, eine Karte verschwinden zu lassen, eine Karte unbemerkt gegen eine andere auszutauschen, einen weißen Zettel plötzlich mit einer Schrift zu versehen u.v.m.

Das Geheimnis:
Wenn Sie die Kassette öffnen, werden Sie bemerken, daß beide Innenteile völlig gleich aussehen. Jedoch befindet sich in einer der beiden Kassettenhälften eine Metalleinlage, die durch eine im Kasseten-Boden befindliche Magneteinlage festgehalten wird und von der der Zuschauer keine Ahnung hat.

Trickprinzip und Handhabung:
Nehmen Sie als erstes die Metalleinlage aus der Kassette, indem Sie den Magneten in einer



Tricky Box, Alan Warner, 1972

Dies ist eine von Alan Warners (1935-2025) frühesten Kreationen aus seiner Zeit der „bemalten Mini-Magie-Serie“. Sie ähnelt optisch dem kurz darauf erschienenen „Dice-A-Matic“. Wie dieses Kunststück wird hier eine einfache Methode verwendet, aber mit Alans Routine holt man das Beste aus diesem Trick heraus. Da es sich um eine Allzweckbox handelt, kann sie für Notizen aller Art oder zum Aufbewahren von Karten, Visitenkarten oder Briefen verwendet werden.

Bei einer Vorstellung für Kinder wird ihnen erzählt, dass sich in dem Kästchen ein unsichtbarer Mann befindet, der auf magische Weise mit einem Stift Botschaften auf Blanko-Karten schreiben kann. Mehrere Blanko-Karten liegen auf einer hübsch bemalten Schachtel. Die Karten werden unter den Kindern zur Begutachtung herumgereicht. Während eines der Kinder die Karten einsammelt, wird die Schachtel geschüttelt, und man hört ein Klappern darin. Der Vorführende fragt die Kinder, was das Geräusch in der Schachtel wohl verursacht hat, und bietet an, es ihnen zu zeigen.

Der Deckel wird geöffnet, und darin findet sich ein Buntstift, der herausgenommen wird. Die Schachtel ist leer. Die Karten werden egalisiert und in die Schachtel gelegt. Der Bleistift wird dann auf die Karten gelegt und die Schachtel wird geschlossen. Plötzlich ist ein kratzendes Geräusch zu hören, als käme es aus der Schachtel. Der Deckel wird geöffnet und die oberste Karte herausgenommen. Eine Nachricht wird vorgelesen und den Kindern präsentiert. Es kann jede x-beliebige Nachricht sein. Die Kartenkassette ist schwarz, mit einem blau lackierten Deckel und vielseitig einsetzbar.



Abb.: Tricky Box, Alan Warner, 1972

Riesenkarten-Kassetten

Man weiß nicht so recht, was man von diesen Riesenkarten-Kassetten halten soll. Wenn Eckhard Böttcher in seiner Trickerklärung zu dieser Kassette schon anfänglich von Nachteilen spricht, dann meint er, dass man das Kästchen, man sollte wohl eher von „Kasten“ sprechen, unter normalen Umständen von Anfang an offen auf dem Tisch liegen haben sollte. Es sei denn, man verhindert das Herausfallen der zwei mitgelieferten Einlagen dadurch, dass man in der Kassette ein komplettes Riesenkartenspiel deponiert. Bei der ganzen Fummelei kann man sich zum einen nicht so recht auf die einstudierte Routine konzentrieren und die Gefahr ist groß, dass die Zuschauer merken, was Sie da mit ihnen vorhaben. Nutzt man nur eine Einlage, entfallen die meisten Schwierigkeiten. Bei der Trickbeschreibung wird darauf hingewiesen, dass man mit der Kassette eine Spielkarte forcieren kann. Ein Zuschauer zieht unbesehen eine Karte aus einem Spiel und legt die Karte verdeckt in die Box. Mit Hilfe der Einlage wird die Karte ausgetauscht. Unabhängig davon, ob man dieses „Forcieren“ mit einer großen oder kleinen Kartenkassette vorführt – man beraubt sich einer Illusion. Wie schnell entlarven die Zuschauer die Kassette als „Hilfsmittel“ und warum soll eine gezogene Spielkarte erst noch in eine Kassette gelegt werden? Gefertigt wurden solche Riesenkassetten u.a. von der Firma Future Magic, ich meine, in den Farben Gelb und Rot. Erstmals bot Eckhard Böttcher eine solche Kassette unter dem Namen „Big Card Case“ im Zauberbrief Nr. 33 aus dem Jahr 1987 an.



Big Card Case

eine Kartenkassette für Riesenkarten

Für viele Zauberfreunde geht jetzt ein sehr häufig geäußerter Wunsch in Erfüllung: Eine Kartenkassette für Riesenkarten. Sie ist ganz aus Holz gefertigt, sehr solide gearbeitet und sieht durch die schwarz-rote Gestaltung auch sehr dekorativ aus. Wie schon die "Ultra Card Box" verfügt auch diese Kassette über zwei Einlagen. Dadurch lassen sich verschiedene Effekte noch erweitern, bzw zwei völlig verschiedene Kunststücke ohne Zwischenpräparation hintereinander vorführen. Ohne Probleme können Sie mit dieser Riesenkarten-Kassette ganze Trickkartensätze (z.B. 4-As-Trick) gegen unpräparierte Karten austauschen oder umgekehrt. Außerdem ist die Kassette hoch genung, um ein komplettes Riesenkartenspiel aufzunehmen und damit gleichzeitig die Funktion eines Etuis zu übernehmen.
Die Einsatzmöglichkeiten dieser vielseitigen Kassette beschränken sich aber keineswegs nur auf Riesenkarten. Denken Sie nur an den Bereich Mentalmagie. Sie können hier auf sehr elegante und unkomplizierte Weise z.B. mehrere Kuverts austauschen usw. usw. Eine Fülle von guten Effekten finden Sie im Spezialthema "Jeder Magier hat eine" von J.Zmeck.

BIG CARD CASE eine Kartenkassette für Riesenkarten **DM 45,--**

Eckhard Böttcher's
Zauber Butike

Riesenkarten-Kassette 'NEU'

Einleitung

Die Riesen-Kartenkassette 'NEU' ist in erster Linie für den Einsatz von Riesenkarten gedacht. Aber auch für verschiedene Mentalkunststücke, für den Austausch von Kuverts, für die Verwendung von Bilderkarten oder Fotos usw. ist die Kassette bestens geeignet. Sie werden eine Reihe von Anregungen dazu von mir erhalten.

Die Kassette hat zwei Einlagen und vielleicht stellt sich bei dem einen oder anderen von Ihnen die Frage warum und wieso. Nun, die folgenden Beispiele werden Sie schlauer machen.

Die Technik

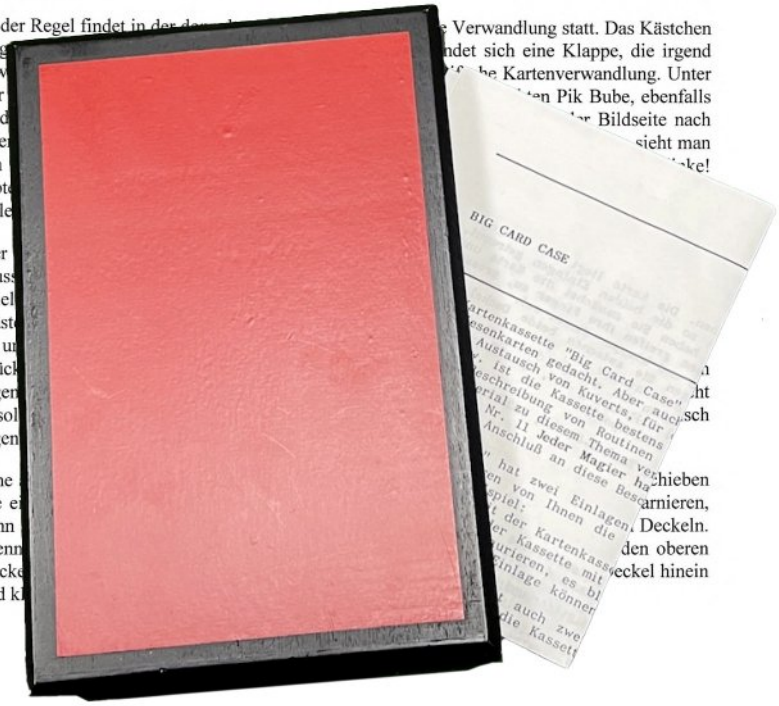




Abb.: Augen links - Augen rechts, Herbert Martin Paufler, © Sammlung DIXON

Kartenkassette Herbert Martin Paufler

Die hier abgebildete Kartenkassette stammt von Herbert Martin Paufler (1908-1997) und befindet sich in der Sammlung von DIXON. Sie misst in der Höhe mit Kopf 7,0 cm, ist 11,0 cm breit und 8,5 cm tief. Man findet nähere Informationen dazu in der Zauberkunst, Heft Nr. 2 aus 1980.

Zwei Zuschauer ziehen aus einem Kartenspiel je eine Spielkarte. Der Vorführende hält das restliche Spiel hinter seinem Rücken und beide gezogenen Karten werden in das Spiel zurückgegeben. Nun wird ein Kästchen vorgezeigt, auf dessen Deckel sich ein kleiner Totenkopf befindet. Das Kartenspiel wird mit der Rückseite nach oben hineingegeben. Der Deckel wird aufgesetzt. Der Totenkopf ist drehbar und wird nach links gedreht. Wird der Deckel nun abgenommen, erscheint die erste gewählte Zuschauerkarte. Der Vorführende wiederholt den Vorgang, der Totenkopf wird nun nach rechts gedreht. Der Deckel wird wieder abgenommen und die zweite Zuschauerkarte erscheint. Bei diesem Kunststück spielt sich alles im Deckel des Kästchens ab. Paufler hat hier einen Zwischenboden mit einer Holzschwinge eingesetzt, an deren Enden sich kleine Permmagnete befinden. Zwei Spielkarten werden präpariert. In einer Karte sind zwei halbe Rasierklingen in gegenüberliegenden Ecken eingebaut. In der anderen Karte befinden sich die Rasierklingen

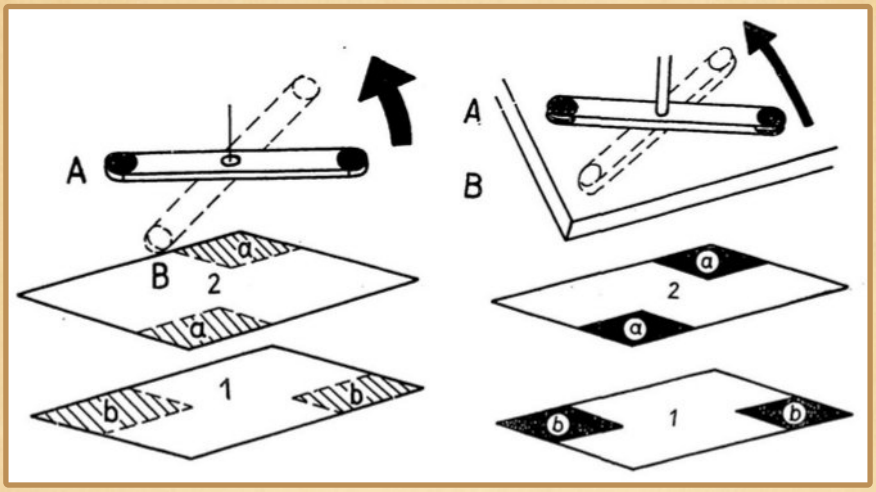


Abb.: Skizze aus der Zauberkunst, Heft Nr. 2 aus 1980

in den beiden anderen Ecken. Die Rasierklingen werden aufgeklebt und darüber eine Holzfolie gezogen. Blickt man in den Deckel hinein, sieht man nur den „Pseudo-Holzboden". Durch das Drehen des Totenkopfes bewegt sich die Holzschwinge einmal nach rechts und nach links. Durch die Magnete in der Holzschwinge bleibt die jeweilige Spielkarte im Deckel zurück.

Wie geht das?

Der Deckel hat es in sich. In einem Zwischenboden befindet sich eine Holzschwinge, die an ihren Enden jeweils einen kleinen Permmagnet enthält. 2 Spielkarten werden präpariert. Karte Nr. 2 erhält in den Ecken (a) kleine Stahlplättchen (halbe Rasierklinge) eingeklebt. Karte Nr. 1 in den gegenüberliegenden Ecken (b). Die Stahlplättchen wurden leicht aufgeklebt und darüber wurde eine dünne Holzfolie gezogen. Beim Blick in das Deckelinnere wird nur der „Pseudoholzboden" sichtbar. Bei der Hebelstellung (A) schaut der Kopf nach links, hier wird die Karte Nr. 2 eingelegt. Darüber kommt Karte Nr. 1, die jetzt durch die Magnete festgehalten wird und zwangsläufig die andere Karte mit festhält. Wird der Kopf nach rechts gedreht, fällt Karte Nr. 1. Die andere Karte befindet sich im Magnetfeld – sie bleibt bis zu einer weiteren Drehung des Kopfs im Deckel haften. Siehe Seite 38.



Diabolus-Kassette

In der Zauberbutike wurde im Jahr 1993 diese Kassette angeboten, nach einer Idee von Herbert Martin Paufler, hergestellt von Uli Kigele. Unter der Katalognummer 7305 (Zauberbrief Nr. 72/73) kostete das Kunststück damals DM 85,00. Martin Paufler beschrieb das Prinzip im 26. Jahrgang der Zauberkunst, im Heft Nr. 2 aus 1980. Man findet eine Beschreibung dazu auch im Martin-Paufler Buch (Dixon, Wolfgang Langenströher, Georg Walter) unter dem Titel „Augen links – Augen rechts“ auf Seite 113.

Zwei Zuschauer ziehen aus einem Kartenspiel je eine Spielkarte. Der Vorführende hält das restliche Spiel hinter seinem Rücken und beide gezogenen Karten werden in das Spiel zurückgegeben. Nun wird ein Kästchen vorgezeigt, auf dessen Deckel sich ein kleiner Totenkopf befindet. Das Kartenspiel wird mit der Rückseite nach oben hineingegeben. Der Deckel wird aufgesetzt. Der Totenkopf ist drehbar und wird nach links gedreht. Wird der Deckel nun abgenommen, erscheint die erste gewählte Zuschauerkarte. Der Vorführende wiederholt den Vorgang, der Totenkopf wird nun nach rechts gedreht. Der Deckel wird wieder abgenommen und die zweite Zuschauerkarte erscheint. Bei diesem Kunststück spielt sich alles im Deckel des Kästchens ab. In den beiden Spielkarten sind zwei halbe Rasierklingen eingesetzt, und zwar jeweils in den gegenüberliegenden Ecken. Einmal links oben und rechts unten, bei der anderen Karte rechts oben und links unten. Im Deckel befindet sich ein Zwischenboden mit zwei Magneten. Je nachdem, wie der Kopf auf dem Deckel gedreht wird, wird eine von beiden Karten freigegeben. Der Kopf lässt sich nach links, nach rechts und in die Mitte drehen.

Eckhard Böttcher's
Zauber Butike

Diabolus-Kassette

von Uli Kigele

Achtung:

Bitte drehen bzw. bewegen Sie den Totenkopf auf dem Deckel der Kassette mit äußerster Vorsicht. Unsichtbar befinden sich im Inneren des Deckels Magnetflügel, die leicht abbrechen können, wenn Sie den Kopf mit viel Schwung nach rechts oder links drehen. Sollte der Deckel anfangs noch etwas klemmen, ziehen Sie ihn bitte nicht mit Gewalt am Totenkopf nach oben, sondern gehen Sie mit dem Fingernagel zwischen Deckel und Kästchenrand.

Ein Wort zuvor:

Die Diabolus-Kassette (nach einer Idee von Herbert-M. Paufler) wurde sehr aufwendig in einer streng limitierten Auflage gefertigt. Es wird keine zweite Auflage geben. Sie erwerben also nicht nur ein vielseitig verwendbares Requisit, sondern gleichzeitig eine Rarität im wahrsten Sinne des Wortes.

Ursprünglich diente die Kassette dazu, zwei vom Zuschauer gezogene Karten geheimnisvoll aus der Mitte des Spiels nach oben oder unten wandern zu lassen. Zauberfreund Uli Kigele, der die Diabolus-Kassette herstellte, hat aber wesentlich bessere Routinen und Anregungen ausgearbeitet, bei denen noch dazu das eigentliche Trickprinzip total verschleiert wird.

Routinen-Beispiel:

Ein Kartenspiel wird gemischt, ein Zuschauer zieht eine Karte (keine Force!), merkt sich diese und steckt sie wieder mitten in das Spiel zurück. Der Vorführende zeigt nun eine sehr elegante, schwarz-rot gestaltete Kartenkassette, deren Deckel ein Totenkopf ziert. Das Spiel kommt in die Kassette und wird mit dem Deckel geschlossen. Nach einer kurzen Konzentration des Zuschauers auf den Totenkopf wird das Spiel der Kassette wieder entnommen, der Bildseite vorgefächert. Plötzlich liegt nun eine Karte verkehrt im Spiel, [illegible]hauer gezogene. Der Effekt wird sofort wiederholt. Diesmal dreht [illegible] unerklärliche Weise in der Kassette um, nur die vom Zus[illegible]sprünglichen Position. Bei der dritten Wiederholung bring[illegible]l Rücken nach oben total durcheinander und läßt in d[illegible]ers zurückschieben. Das Spiel kommt wieder in die Ka[illegible]auf den Totenkopf liegen alle Karten wieder in gleicher R[illegible]e!!



Das war nur ein Beispiel von [illegible] möglich. So erscheinen zwei vom Zuschauer gezogen[illegible], plötzlich auf der Bildseite, allerdings mit einem g[illegible]usw.. Mit einer kleinen Erweiterung kann die Kassett[illegible]erden.

Changing Card Box

Leider findet man zu diesem Austauschgerät nur sehr wenige Informationen. Andy Martin hat auf seiner Website ein Exemplar der Firma „Douglas-Wayne Illusioneering“ aus dem Jahr 1994 abgebildet. In Professor Hoffmanns Buch „More Magic“ findet man dann doch einige Informationen und eine kleine Skizze zu diesem Zauberapparat. George Richbark und Dave Dorsett, die Verantwortlichen der Firma, haben sich so gut es ging an die Vorlage in Hoffmanns Buch gehalten. Dabei nahm man einige Design-Änderungen in Kauf. Der Mechanismus ist leise und sicher. Mit dem Gerät kann man bis zu vier Spielkarten erscheinen und verschwinden lassen, auch ein Austausch ist möglich. Jederzeit kann man in das Innere der Hartholzbox hineinschauen. Der Klappendeckel kann mit einer Hand geöffnet werden.





Abb.: „Changing Card Box“, Douglas-Wayne Illusioneering, 1994

Abb. rechts: Auszug aus dem Buch „Modern Magic“ von Professor Hoffmann

A New Changing Card-box, and Tricks therewith.

Sundry boxes for vanishing, reproducing, or changing cards, have been described in *Modern Magic* (pp. 134, *et seq.*).



A novel form of box for the same purpose is depicted in Fig. 35. In form it is like an exaggerated version of a lady's card-case, with room for (say) half a dozen playing-cards. Its depth is such, that when a card is placed in the box, its upper edge lies a quarter of an inch below the opening.

A vertical partition divides the whole internal space, lying normally, say, against the right-hand side of the box. By inserting a pin, however, through a minute hole in that side, it may be pushed over to the opposite side, and there secures itself, until again released by the closing of the box, when it reverts to its normal position. The case is prepared by dropping the cards to be produced into it when in the latter condition, and then pushing over the partition to the opposite side, when the box will appear empty. Other cards being now placed therein, and the box closed, the partition flies back to its original position, concealing these latter, and releasing the pre-arranged cards, into which they will appear to have changed.

Clairvoyant Card Box

Unter dem Namen „Clairvoyant Card Box“ findet man Effekte, bei denen es um eine Vorhersage geht. Viele, nicht alle Ausführungen haben eins gemeinsam. Vom Zuschauer gewählte Spielkarten werden durch einen Schlitz in das Kästchen gegeben. Magiro hat im Jahr 1995 so ein Kunststück unter dem Namen „Neue Hellseh-Kassette“ herausgebracht. Sein orange-rotes Kästchen ist wunderbar anzusehen. Die Karten wurden mit Hilfe des Griffs ausgetauscht.

Die Box wird geöffnet und das Publikum sieht, dass sie leer ist. Anschließend wird sie wieder verschlossen und mit mehreren Gummibändern versiegelt. Bitten Sie einen Zuschauer, ein Kartenspiel zu mischen und mit der Rückseite nach oben auf dem Tisch auszubreiten. Schreiben Sie nun die Namen von drei Spielkarten auf einen kleinen Zettel, falten Sie diesen einmal und legen Sie ihn auf den Tisch oder lassen Sie ihn von einem anderen Zuschauer halten. Drei Zuschauer wählen jetzt aus den verdeckten Karten frei eine Karte aus und schieben sie, ohne sie anzusehen, durch einen Schlitz in der Schachtel. Die restlichen Karten werden umgedreht, damit das Publikum sehen kann, dass sie tatsächlich alle unterschiedlich sind. Die Schachtel wird geöffnet, die Karten werden entnommen und zum ersten Mal betrachtet. Ein weiterer Zuschauer wird gebeten, die Vorhersage auf dem Zettel vorzulesen. Sie stimmt überein.

Die Firma „Limited Edition Magic“ hat diese Magiro-Box im Jahr 2021 neu aufgelegt, mit einer Limitierung von nur sechs Exemplaren. George Robinson von „Collectors‘ Workshop“ brachte im Jahr 2015 eine längliche Version unter dem Namen „Psychic Card Box“ auf den Markt. Sie war aus Walnussholz gefertigt. Sie hat ihr Vorbild in dem Kunststück „Psychic Sword“ aus dem Jahr 2003. Bei dieser Version, auch von „Collectors’s Workshop“, war kein Schlitz vorhanden.



Abb.: Neue Hellseh-Kassette, Magiro, 1995



Abb.: Hellseh-Kassette nach Magiro, Limited Edition Magic, 2021



Thinking Card Box

Ein äußerst raffinierter Trick, den jeder Magier besitzen sollte, auch der, der sonst nie mit Karten zaubert. Schon die kleinen Requisiten sind bezaubernd!

Ein Zuschauer mischt ein Kartenspiel von 52 Blatt (Format nur 4,3 x 3 cm). Er darf das Spiel auch noch beliebig oft abheben. Dann werden die Karten ohne jede verdächtige Bewegung mit den Bildseiten nach unten in eine kleine attraktive Box gegeben, die sofort geschlossen wird.

Für die Zuschauer ist klar, daß niemand die Reihenfolge der Karten kennen kann. Trotzdem nennt der Magier nach einigem (scheinbaren) Nachdenken die Karte, die verdeckt oben auf dem Spiel liegt! Jemand darf die Box öffnen und die Karte zur Bestätigung heraushole

Natürlich möchten einig

MODERN - MAGIC - STUDIO - PAPENSTRASSE 60 - D-2000 HAMBURG 76

Nr. 7080 CARD · BOX

CARD-BOX ist ein Kartentrick, der auch Sie begeistern wird. Der Vorführende läßt ein Miniatur-Kartenspiel von einem Zuschauer gründlich mischen. Das Spiel wird in ein Kunststoffetui gegeben (Rückseite nach oben) Etui geschlossen. Der Vorführe ge, die Werte der vom Zu- genau zu nennen. Die Zu- erzeugen.

schauer reell gemischten K schauer haben Gelegenheit,

Dieses Kunststück erhalten (54 Blatt), einem eleganten Anleitung, in der wir außerd Erwähnt sei noch, daß alle U können und jeder Prüfung sta für nur DM 7,50

hrlichen eiben. BOX

AMBURG 76 - 040/25 22 09

25 22 09 AMBURG 76 -

Abb. oben: Aus dem Alfred-Kellerhof-Katalog von 1977
Abb. unten: Aus dem Werbeblatt der Firma „Modern - Magic - Studio“ aus Hamburg

Thinking Card Box

Unter dem Titel „Thinking Card Box“ bot die Firma Alfred Kellerhof im Jahr 1977 ein Kunststück mit einer Miniatur-Kartenkassette und einem Miniatur-Kartenspiel (52 Blatt im Format 4,3 x 3,0 cm) an. In einem Werbeblatt der Firma „Modern Magic Studio“ aus Hamburg wurde das Kunststück als „Card Box“ angeboten. Ein Zuschauer mischt das Kartenspiel und hebt es danach beliebig oft ab. Mit der Bildseiten nach unten kommt das gesamte Spiel jetzt in die kleine Kassette und diese wird geschlossen. Der Vorführende ist jetzt in der Lage, die oben liegende Spielkarte zu benennen. Dies kann er beliebig oft wiederholen. Jedes Mal holt ein Zuschauer die oberste Karte aus der Box heraus, um die Angabe zu bestätigen. Alles kann zu jedem Zeitpunkt geprüft werden. Die Kassette ist unpräpariert und auch nicht durchsichtig.



Sucker Card Box, DiFatta Magic

Dem Würfelkasten nachempfunden wird hier der klassische Aufsitzer-Effekt mit einem länglichen Rahmen aus Holz und einer Spielkarte vorgeführt. Eine Spielkarte wird in einen Rahmen mit zwei Klapptüren gelegt. Die Türen werden geschlossen. Die Zuschauer raten immer falsch, wenn die einzelnen Türen wieder geöffnet werden. Zum Schluss ist die Karte verschwunden.

Card Drawer



Berg's Improved Card Drawer, Marvin Cull, 1998

Joe Berg (1903-1984) kreierte im Jahr 1945 seine „Improved Card Drawer" Version, die Marvin Cull (1928-2017) im Jahr 1998 nachbaute. Mit der Kartenschublade sind zwei Verwandlungen möglich. Die Schublade kann man komplett herausziehen. Das Auslösen der Trickhandlung erfolgt automatisch und nicht, wie bei herkömmlichen Varianten, durch einen Schieber an der hinteren Seite des Kästchens. In der Schublade hat ein komplettes Kartenspiel im Poker-Format Platz, allerdings ohne die Kartenschachtel. Mit dieser Kassette kann man die „zerrissene und wiederhergestellte Karte" zeigen und eine Karte zweimal verwandeln. Weitere Routinen sind natürlich möglich, nicht nur auf Spielkarten beschränkt.



The Card Box, Clarence Miller, 1990

Mit dieser „Drawer Box" kann man ein komplettes Poker-Kartenspiel, inklusive Schachtel, erscheinen lassen. Auch die Produktion anderer Gegenstände ist möglich. Das Kästchen ist 10,5 cm lang, 8,5 cm breit und 4,8 cm hoch.



Jumbo Locking Card Drawer Box, Stevens Magic, 2017

Dies ist eine Kartenkassette im Riesenformat. Sie ähnelt einer Drawer-Box und ist aus hochwertigem Hartholz gefertigt. Sie ist 23,0 cm lang, 15,0 cm breit und 5,0 cm hoch. Sie ist nicht auf Spielkarten beschränkt.



Double Flap Drawer Box, Mikame Craft, 1998

Dies ist eine Kartenkassette im Riesenformat. Sie ähnelt einer Drawer-Box und ist aus hochwertigem Vollholz gefertigt. Sie hat zwei Einlagen. Sie ist 25,0 cm lang und 5,0 cm hoch. Mit ihr können u.a. Spielkarten-Effekte und Mental-Routinen gezeigt werden.



Large Drawing Box, Mikame Craft, 2009

Diese Kassette, nicht nur für Spielkarten geeignet, wurde erstmals im Jahr 2001 produziert. Dann nochmals 2009 aufgelegt. Diese Kassette gibt es in einer normalen Version und einer Jumbo-Variante. Hier abgebildet ist die große Version mit den Abmessungen 20,0 x 14,0 x 5,0 cm.



Karten Changierbox Eckhard Böttcher

Mit den Maßen 7,8 x 11,0 x 3,0 cm wurde im Jahr 2005 in der Zauberbutike eine Karten Changierbox aus Kunststoff für € 15,00 angeboten. Beworben im Zauberbrief Nr. 131. Es handelt sich um eine Drawer Box, in der man ein ganzes Kartenspiel erscheinen lassen kann. Der Mechanismus an der Rückseite ist einfach gehalten, zuverlässig und eigentlich auch genial. Dies ist natürlich keine klassische Kartenkassette, aber in den letzten Jahren hat man die Drawer Box für Kartenkunststücke entdeckt.



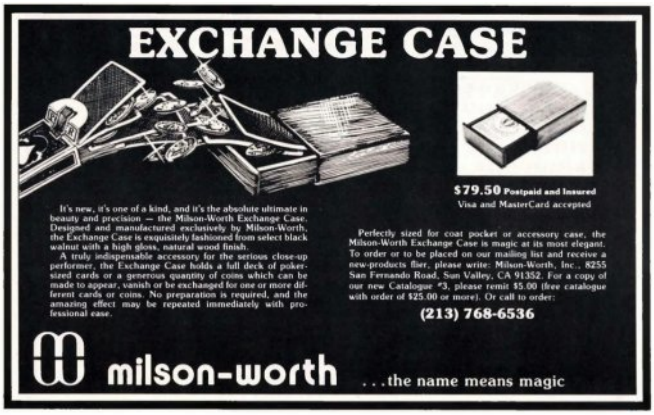
Wonderbox 3X, Akira Ishizaki, 2012

Dieses Kunststück wurde einmal für € 79,00 in der Zauberbutike unter dem Namen „Miraculum Box“ angeboten. Es handelt sich um eine Drawer Box mit den Abmessungen 14,0 x 10,0 x 4,0 cm. Viele verschiedene Routinen sind möglich, so auch das „Invisible Deck“. Die Lade der Box wird geöffnet und ein blaues „unsichtbares Kartenspiel“ entnommen. Ein Zuschauer soll aus dem Spiel eine Karte wählen und diese verkehrt herum wieder hineinstecken. Das ganze „unsichtbare“ Spiel kommt zurück in das Kästchen. Wird es wieder geöffnet, hat sich tatsächlich ein Kartenspiel materialisiert, es ist aber rot. Erneut wird die Lade geschlossen und nach dem Öffnen ist das Kartenspiel tatsächlich blau. In diesem Spiel findet man dann auch die Zuschauerkarte, verkehrt herum hineingesteckt.

Exchange Case, Milson-Worth, 1982

Diese unscheinbare Kassette mag wie eine einfache Mini-Drawerbox aussehen, aber das ist ein Irrtum. Es handelt sich um eine wirklich erstaunliche Präzisionsqualität. Der Mechanismus funktioniert perfekt, und die Innenseite der Schublade ist mit einem Metalleinsatz versehen, der dafür sorgt, dass das Gimmick praktisch unsichtbar ist. Das Problem mit einem so gut verarbeiteten Gerät wie diesem ist, dass man eine passende Routine entwickeln möchte, die dem Requisit gerecht wird. Die Kassette ist aus erlesenem Schwarznussholz gefertigt und besticht durch sein hochglänzendes, natürliches Holzfinish. Das Etui bietet Platz für ein komplettes Kartenspiel in Pokergröße oder eine großzügige Menge Münzen, die erscheinen, verschwinden oder gegen eine oder mehrere andere Karten oder Münzen ausgetauscht werden können. Es sind keine Vorbereitungen erforderlich, und der verblüffende Effekt lässt sich sofort und mit professioneller Leichtigkeit wiederholen.

Ein wunderschönes schwarzes Kästchen wird vorgezeigt. Die Schublade wird geöffnet und herausgenommen. Ein rotes Kartenspiel kommt zum Vorschein. Das Kartenspiel wird herausgenommen. Zu sehen ist, dass Box und Schublade leer sind. Das rote Kartenspiel wird auf dem Tisch bandförmig ausgebreitet, alle Karten sind verschieden. Ein Zuschauer soll das Spiel nun mischen. Das Kästchen wird erneut gezeigt, und diesmal wird eine einzelne Vorhersagekarte verdeckt in die Schublade gelegt. Der Zuschauer kann jederzeit anhalten und sich seine Karte ansehen. Er kann das Spiel erneut mischen und es auf den Tisch legen. Die Vorhersage wird nun herausgenommen, und der Künstler fragt den Zuschauer, welche Karte er verwendet hat. Die Karte wird umgedreht, und der Künstler zeigt stolz eine Karte vor, auf der alle 52 Spielkarten abgebildet sind. Der Zuschauer soll nun auf seine Karte zeigen, z.B. Herz 5. Das alles hat das Publikum nicht begeistert. Das kann ja jeder! Die Vorhersage-Karte wird zurück in die Kassette gelegt, und der Künstler versucht etwas anderes. Er nimmt ein rotes Kartenspiel in die Hand und bittet den Zuschauer, auf seine gewählte Karte zu achten. Nachdem alle Karten vorgezeigt wurden, stellt sich heraus, dass die Zuschauerkarte fehlt. Wird die Kartenkassette geöffnet, sieht man, dass die Vorhersage-Karte verschwunden ist und stattdessen ein komplettes blaues Kartenspiel in der Lade liegt. Wird das Spiel offen auf dem Tisch ausgebreitet, findet sich darin eine verdeckt liegende rote Karte – die Zuschauerkarte!


EXCHANGE CASE
$79.50 Postpaid and Insured
Visa and MasterCard accepted
It's new, it's one of a kind, and it's the absolute ultimate in beauty and precision — the Milson-Worth Exchange Case. Designed and manufactured exclusively by Milson-Worth, the Exchange Case is exquisitely fashioned from select black walnut with a high gloss, natural wood finish.
A truly indispensable accessory for the serious close-up performer, the Exchange Case holds a full deck of poker-sized cards or a generous quantity of coins which can be made to appear, vanish or be exchanged for one or more different cards or coins. No preparation is required, and the amazing effect may be repeated immediately with professional ease.
Perfectly sized for coat pocket or accessory case, the Milson-Worth Exchange Case is magic at its most elegant. To order or to be placed on our mailing list and receive a new-products flier, please write: Milson-Worth, Inc., 8255 San Fernando Road, Sun Valley, CA 91352. For a copy of our new Catalogue #3, please remit $5.00 (free catalogue with order of $25.00 or more). Or call to order:
(213) 768-6536
milson-worth
. . .the name means magic


BICYCLE
STANDARD





Verschwindende Kartenspiele

Wenn es darum geht, ein ganzes Kartenspiel verschwinden zu lassen, gibt es natürlich viele verschiedene Methoden. Hier gilt es, zu unterscheiden, ob ein ganzes Kartenspiel samt Schachtel, oder nur die Karten selbst verschwinden. Herausheben möchte ich hier einige Effekte, bei denen eine Art Kartenkassette oder Kartenrahmen zum Einsatz kommt. Zu aller erst muss ich den Effekt „Vanishing Deck Pro“ von der Firma „TCC Magic“ nennen. In einer tollen Qualität bekommt man einen super Effekt geliefert. In einem Walnussholzrahmen verschwindet ein ganzes Kartenspiel. Mit dem Trickgerät sind viele weitere Routinen möglich, auch das Verwandeln einer Kartenschachtel in einen anderen Gegenstand. Man kann die Kartenschachtel öffnen und den Zuschauern zeigen, dass ein komplettes Kartenspiel in der Box ist – ja, man kann der Schachtel sogar einige Spielkarten entnehmen.

Blickt man in der Historie zu diesem Effekt zurück, findet man schon bei Robert Houdin erste Ansätze. Hier verschwindet ein Kartenspiel mit Hilfe einer Gauklertasche. Edwin Sachs (1850-1010) beschreibt in seinem Buch „Sleight of Hand“ aus dem Jahr 1877 eine Ablenkungsmethode (The Palm), bei der mit Hilfe eines Zauberstabs und einer „Wurfbewegung“ eine Spielkarte verschwindet. Harry Mendoza beschreibt in der Genii, 6. Jahrgang, Heft Nr. 3, unter dem Namen „The Vanishing Deck of Cards“ eine Methode, um ein Kartenspiel verschwinden zu lassen. Theodore DeLand entwickelte 1909 einen mit Nickel lackierten Stab und ein Papierband, das wie ein Kartenspiel aussah. Im Jahr 1914 schuf er dann eine Variante aus Papier, die wie ein Kartenspiel aussah. Es wurde einfach zerknüllt.

Einen Vorgänger heutiger Methoden, um nur ein Kartenetui verschwinden zu lassen, entwickelten Milbourne Christopher (1914-1984) und Hen Fetsch (1912-1961) mit dem Kunststück „Etho Vanishing Card Case“. Ken Brooke entwickelte um 1950 die Methode eines „Verschwindenden Kartenspiels“, nachzulesen in Lewis Gansons Buch „Unconventional Magic“. Paul Harris lässt ein Kartenspiel verschwinden, das dann wieder in der Schachtel erscheint. Nachzulesen in seinem Buch „The Art of Astonishment“. Mit dem „Ultimate Vanishing Deck“ hat James Anthony eine viel diskutierte Version geschaffen. Hier verschwindet ein Kartenspiel ohne Rahmen oder Box in freier Hand. Dabei bleibt eine zuvor von einem Zuschauer gewählte Spielkarte übrig. Hier ist auch David Stones „Mirage“ zu nennen.



Abb.: Verschwindendes Kartenspiel, TCC Magic



Improved Vanishing Card Box, Mel Babcock, 2016

Mel Babcock hat dieses Kunststück im Jahr 2016 entworfen. Da war er schon über 80 Jahre alt. Ein komplettes Kartenspiel wird in eine Kartenbox gegeben und dann wird der Deckel aufgesetzt. Wird der Deckel wieder abgenommen, ist das Kartenspiel verschwunden. Ein ähnliches Kunststück ist die Butterfly Box von Kelvin Chow.



Butterfly Box, Kelvin Chow, 2019

Mit der Butterfly Box hat Kelvin Chow im Jahr 2019 einen Volltreffer gelandet. Das Kunststück gibt es nur bei der Firma „Vanishing Inc.“. Der Preis ist mit USD 100,00 aber ziemlich hoch. In einer offenen Holzbox liegt ein Kartenspiel. Der Vorführende entnimmt die vier obersten Karten und legt sie offen auf den Tisch. Es sind die vier Asse. Dann bedeckt er die Holzbox mit einem Deckel, macht eine magische Bewegung, nimmt den Deckel ab – das Spiel ist verschwunden und mehrere Münzen liegen in der Box. Den Namen hat dieses Kunststück, weil in einer Routine ein lebender Schmetterling aus der Box erscheint.



Impossible Deck Vanish, Robert Jackson, 1985

Wenn es darum geht, dass ein Kartenspiel aus einer Kartenschachtel verschwindet, ist Robert Jacksons „Impossible Deck Vanish“ zu nennen. Dieser Effekt dient als Vorbild für viele nachfolgende Kunststücke. Der Box wird eine Kartenschachtel entnommen, das darin liegende Kartenspiel wird herausgenommen, vorgezeigt und dann wieder zurück in die Schachtel gegeben. Die Schachtel wird in die Holzbox gelegt. Wird die Schachtel später wieder herausgenommen, ist das Spiel verschwunden.



Can't believe it, Bob Kline, 1986

Dieses Kunststück von Bob Kline wurde im Jahr 1986 entwickelt. Später wurde es unter Lizenz von Howard Hale produziert. Diese Version entstand nach dem Vorbild von Robert Jacksons Version „Impossible Deck Vanish“.



Fedko Ultra Deck Vanish, Fedko Magic, 1987

Eine Kartenbox aus Holz wird von allen Seiten vorgezeigt und geöffnet. Man sieht ein normales Kartenspiel. Der Vorführende lässt eine Spielkarte wählen, reißt davon eine Ecke ab und legt sie beiseite. Dann gibt er das Spiel und die zerrissene Spielkarte wieder in die Box. Der Deckel wird aufgesetzt und eine magische Handbewegung gemacht. Wird der Deckel abgenommen, ist das Spiel verschwunden. Nur die Karte ohne Ecke liegt noch in der Box. Zur Überprüfung wird die fehlende Ecke angesetzt, sie passt.



Ultima Deck Vanish, Viking MfG., 1985

Von diesem Kunststück gibt es zwei Versionen aus demselben Jahr. Beide sind aus Mahagoniholz gefertigt. Bei der ersten Version war das Kästchen innen schwarz, bei der zweiten Version nicht. Dadurch wirkt die 2. Version etwas edler. Hier fällt auf, dass die Kassette keinen Deckel hat. Ein komplettes Kartenspiel wird der Box entnommen. Ein Zuschauer wählt nun eine Spielkarte und gibt sie zurück in das Spiel. Dieses kommt zurück in die Box. Alles wird nun mit einem Tuch bedeckt. Plötzlich holt der Vorführende die Zuschauerkarte hervor, die Box aber ist leer – das Kartenspiel ist verschwunden.



Jumbo Vanishing Deck, G&L, 2010

Dies ist eine Jumbo-Ausführung für Riesenkarten. Der Effekt ähnelt dem von Robert Jackson. In dem Rahmen verschwindet ein Kartenspiel inklusive Kartenschachtel.

Die Kartendose

Der Künstler zerreißt im Verlaufe eines Kartenkunststückes eine Karte, legt die Stücke in eine runde Metalldose, worauf er den Deckel aufsetzt. Nach dem Abheben des Deckels ist die Karte wieder ganz geworden. Die Karte wird noch ein zweites- und ein drittes Mal zerrissen und mit Hilfe der Dose ganz gemacht. Außer der Dose und einer Anmerkung, dass die Idee als solche eine alte und nur die Möglichkeit einer dreimaligen Wiederherstellung einer zerrissenen Karte der Grundgedanke und die Verbesserung dieses Apparates sei, hat Dr. Hofzinser keine Aufzeichnungen über die richtige Handhabung der Dose hinterlassen. Es ist auch nicht feststellbar, in welchem Zusammenhang die Dose in Anwendung kam. Aufgrund logischer Überlegung kommt man bei Betrachtung der Konstruktion der Dose zu folgender Lösung:

Die Dose besteht aus dem Unterteil, dem Deckel, zwei inneren Einsatzplatten und einer Auflageplatte, die genau auf den Deckel passt und genau dasselbe Monogramm „J.H.“ trägt, dass auf dem Deckel eingraviert ist. Die inneren Einsatzplatten, auf welche jeder eine jener Karten liegt, die später wieder ganz erscheinen soll, z.B. Herz-Zehn, sind knapp an die Tischplatte platziert, sodass sie mit dem Deckel, den man knapp an die Tischkante legt, nach rückwärts mit herausgezogen werden können und so in das Innere des Deckels gelangen. Eine dritte Herz-Zehn liegt, ebenfalls leicht herausziehbar, gleichfalls unter der Tischplatte oder vielleicht im Boden eines nebensächlich auf dem Tisch liegenden Tabletts. Die paraphierte (Initialen aufbringen) Auflage-Platte nebst einer Serviette oder einem größeren Tuch liegt auf dem Schoß des Vortragenden, falls er das Kunststück sitzend vorführt, beziehungsweise auf der Servante, wenn die Vorführung an einem Zaubertisch stattfindet.

Die Dose wird nun leer gezeigt, worauf der Deckel nahe der Einsatzplatte an der Tischkante einfach hingelegt wird. Eine Herz-Zehn wird nun zerrissen und in das Unterteil der Dose gelegt. Während die Aufmerksamkeit auf die Stücke gelenkt wird und diese in der Dose schön nebeneinander geordnet werden, schließt die andere Hand den Deckel und die erste Einsatzplatte ab. Man kann allenfalls in das Innere des Deckels flüchtig sehen lassen, da die Karte nun gedeckt ist, und setzt den Deckel jetzt mit einer schwungvollen Bewegung auf. Die Platte legt sich über die Kartenteile und die ganze Karte kommt nach dem Abheben des Deckels zu

Vorschein. Der Deckel wird sofort wieder nahe an die Kante des Tisches gelegt, wo sich die zweite Einsatzplatte befindet. Die Karte aus dem Unterteil nehmend, wird das Zerreißen und Ganzmachen in gleicher Weise wiederholt. Das dritte Mal nimmt der Künstler die Karte aus der Dose und schließt sie mit dem Deckel, in den er heimlich die dritte Herz-Zehn hineinbringt. Beim Zerreißen des dritten Exemplars der Herz-Zehn legt der Vortragende die Kartenteile oben auf den Deckel (mit den Initialen), er sagt, die Karte auf eine andere Weise wieder herstellen zu wollen. Dazu muss die Dose bedeckt werden. Beim Aufnehmen des Tuches ergreift man zugleich die gravierte Platte, die beim Bedecken mit dem Tuch geräuschlos über die Kartenteile gelegt wird. Nach dem Abheben des Tusches scheinen die Kartenstücke verschwunden zu sein, weil das Monogramm frei sichtbar ist. Nach dem Abheben des Deckels erscheint die ganze Karte wieder in der Dose.

Magic Christian hat zu diesem Kunststück in seinem Buch „Non-Plus-Ultra“, Band Nr. 2 (2004), angedeutet, dass die Beschreibung der Vorführung im Buch von Ottokar Fischer nur Phantasie sein kann. Magic Christian schreibt auch, dass schon Ludwig Döbler dieses Kunststück gezeigt hat, allerdings nur mit einer Einlage.



Abb.: Replik von Magic Christian



Abb.: Version der Firma Klingl

Card Tripod

Bei diesem Hilfsmittel handelt es sich um ein Kartenstativ. In der Funktionsweise ähnelt es der Kartenkassette, denn damit kann man Spielkarten oder Zettel austauschen. Hier abgebildet ist u. a. eine Kupfer-Version von der Firma „Morrissey Magic“ aus Kanada, die bis 2013 existierte. Mit diesem Gerät kann man auch den Klassiker der „zerrissenen und wiederhergestellten Spielkarte“ vorführen. Auf der Plattform platziert man die zerrissenen Teile der Spielkarte. Zur Kontrolle behält man eine Spielkartenecke zurück. Setzt man nun den Deckel auf und nimmt ihn anschließend wieder ab, hat sich die Karte restauriert. Zur Prüfung setzt man nun noch die fehlende Ecke an – sie passt. In Robert Albo‘s Buch „More Classic Magic with Apparatus“, Band Nr. 3, findet man Skizzen zweier Ausführungen eines Card Tripod‘s.

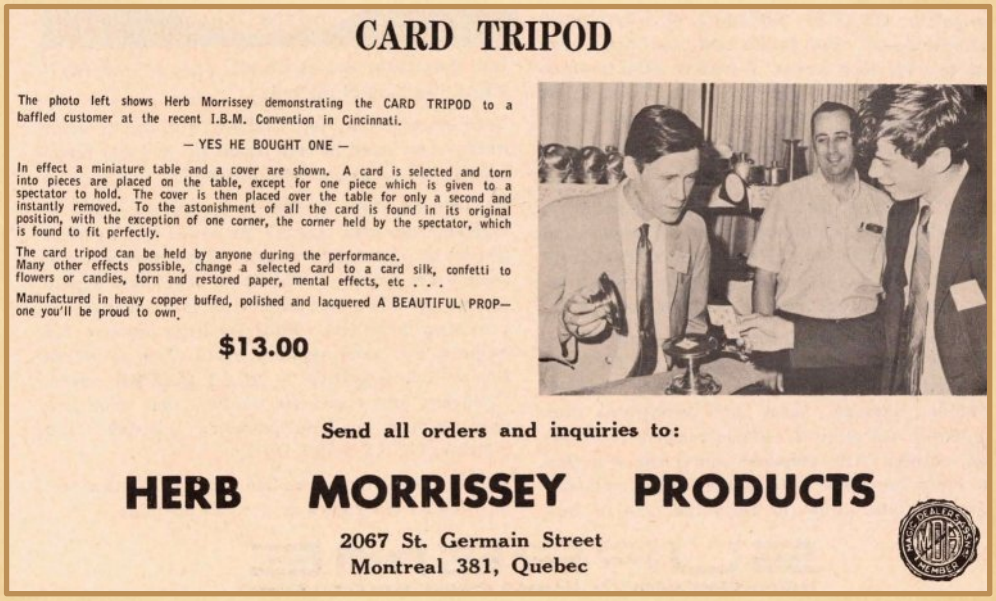


Abb.: Werbung in der Genni, 35. Jahrgang, Heft Nr. aus 1970



Abb.: Bildlicher Ablauf, The Card Tripod, Morrissey Magic, 1970



Abb.: Unterseite des Apparates und das Innere des Deckels

MODERN MAGIC. 139

THE CARD TRIPOD.—This is a miniature table, standing five or six inches high. It has a round top of about the same diameter, supported on a tripod foot. It is provided with an ornamental cover of tin or pasteboard, shaped somewhat like the top of a coffee-pot, just large enough to fit neatly over the top of the table, and about an inch deep. The table has a false top, made of tin, but japanned to match the real top, and of such a size as to fit tightly within the cover. If the false top be laid upon the true one, and the cover placed over both, the cover will, on being again removed, carry with it the false top, and leave exposed the real one, which, however, the audience take to be that which they have already seen.

The reader will already have perceived that the card-tripod is, in effect, very similar to the changing card-box. Like the card-box, it may be used either singly or in pairs, and the tricks performed by its aid will be nearly the same. Thus two forced cards drawn by the audience may be made to change places from one tripod to another, a card drawn and destroyed may be reproduced from its own ashes, or a card drawn and placed on the tripod may be made to vanish altogether, the drawn card being in each case laid upon the false top, that to which it is to be apparently transformed having been previously placed under the false and upon the true top. A card once changed, however, cannot be restored to its original condition, and the card-tripod is, therefore, in this respect inferior to the card-box.

Abb.: The Card Tripod, Text aus „Modern Magic“, Professor Hoffmann



Hier wieder etwas für die Freunde besonders schöner Geräte. Eine Zierde in jedem Zauberschrank. Ein klassischer Effekt mit einem sehr dekorativen Apparat aus poliertem Kupfer.

Eine vom Zuschauer gewählte Karte wird in Stücke gerissen. Diese werden - bis auf ein Kontrollstück - auf eine kleine Plattform gelegt und mit einem Deckel bedeckt. Wird der Deckel wieder abgenommen, liegt auf der Plattform die wiederhergestellte Karte! Nur eine Ekke fehlt, und das ist genau die, die der Zuschauer zur Kontrolle zurückbehalten hat!

Das wunderschöne Gerät kann noch für viele andere Effekte benutzt werden, z. B. eine Karte verwandelt sich in ein Kartentuch, Konfetti in Blumen, zerrissenes und wiederhergestelltes Papier, für Mentaltricks usw.

Der Präzisionsapparat ist 12,5 cm hoch und hat einen Durchmesser von ebenfalls 12,5 cm.

Wenn Sie das Besondere lieben, ist dieser Trick für Sie!

Abb.: Werbung aus dem Katalog von Kellerhof, 1985. Mit der selben Abbildung wurde auch im Katalog der Supreme Magic Company von 1992 geworben

Card Tripod

Effect:

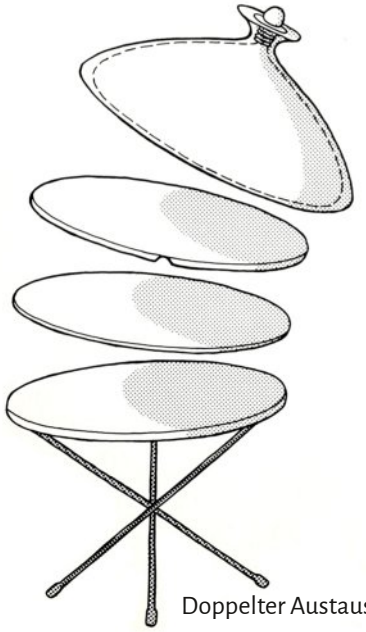
The magician has a card chosen, torn into pieces, and placed upon a small stand. A lid is placed over the stand; when removed, the card has been restored.

Apparatus:

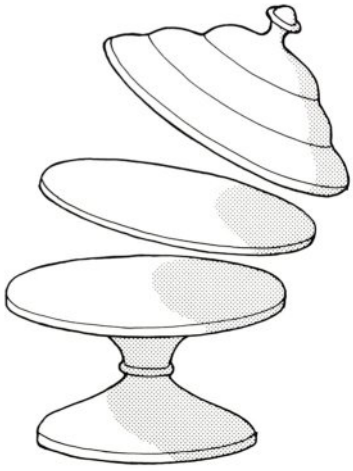
Pictured in the color section are numerous card tripods which have been made by many magic companies over the years, P & L and Martinka in this country, and Klingl, Conradi, Bland, Bartl, and Willmann in Europe.

The basic principles on all card tripods are essentially the same. The lid is made to an exact fit for a metal plate which fits directly over the base. When the lid is applied to the base, the plate is wedged into the lid, the plate comes away with the lid, and the underside of the plate is exposed on the base or tripod. The magician can put a duplicate of the card to be forced on the base and place the metal plate over it. The rolled edge of the metal plate protects the side and keeps the plate in exact continuity with the tripod base below. The card to be forced is torn into pieces, placed in the middle of the plate, and the lid

Card Tripod



Doppelter Austausch



Einfacher Austausch

Abb.: Card Tripod, „More Classic Magic with Apparatus“, Band Nr. 3, Robert Albo

ZAUBER KELLERHOF Tel.: 0228 / 44 16 68 FAX: 0228 / 44 07 21
Am Buschhof 24, 53227 Bonn Postfach 32 01 27, 53204 Bonn
www.zauberkellerhof.de info@zauberkellerhof.de

Card Tripod

Effekt:

Eine vom Zuschauer gewählte Karte wird von ihm in Stücke gerissen. Diese werden - bis auf ein Kontrollstück - auf eine kleine Plattform gelegt und mit einem Deckel bedeckt. Wird der Deckel wieder abgenommen, liegt auf der Plattform die wiederhergestellte Karte! Nur eine Ecke fehlt, und das ist genau die, die der Zuschauer zur Kontrolle zurückbehalten hat!

Utensilien:

Das wunderschöne Gerät Card Tripod besteht aus vier Teilen, und zwar aus dem Fuß, der Platform, dem Deckel und einer Platte mit Rand, die genau über die Plattform passt, und von der die Zuschauer nichts wissen.

Zu dem o. a. Effekt benötigen Sie neben dem Gerät noch ein reguläres Kartenspiel und eine dazu passende Extrakarte.

Präparation:

Von der Extrakarte reiß[illegible] eine Ecke ab, ungefähr ein Achtel der Karte. [illegible]e stecken Sie griffbereit in Ihre[illegible] Platte mit dem R[illegible] Sie di[illegible] s[illegible]

Übrigens, erst müss[illegible]tte mit Rand einmal finden! Wenn Sie de[illegible] Gerät abgenommen haben[illegible]te auf der Plattform mit Fuß. Greifen Sie [illegible]rn einer Hand von oben um die Platt[illegible] die Platte nach oben ab!

Vorführung:

Ein Zuschau[illegible]te wählen. Natürlich forcie[illegible] Vorbereiteten Extrakarte. (Sie können [illegible] Forcierspiel mit lauter gleichen Karten verwenden. Da bei jeder Vorführung nur eine Karte verbraucht wird, können Sie das Spiel sehr oft benutzen.

Wenn es mit der Zeit zu dünn wird, weil schon viele Karten verbraucht wurden, schaffen Sie sich ein neues Forcierspiel an. Sie können aus dem Forcierspiel aber auch nach jeder Vorführung die aus dem regulären Spiel verbrauchte Karte ergänzen.)

Der Zuschauer darf seine gewählte Karte zerreißen; sagen Sie ihm: "Ungefähr dreimal. " Das ergibt acht Stücke. Während er das macht, greifen Sie ganz beiläufig in Ihre Tasche und palmieren die von der Extrakarte abgerissene Ecke. Die Stücke seiner Karte muss der Zuschauer auf die Plattform legen. Sie greifen mit den Fingern der Hand, die die Ecke palmiert, auf die Plattform, um die Stücke der zerrissenen Karte darauf zu verteilen. Hierbei lassen Sie die palmierte Ecke auf die Stücke fallen. Schließlich nehmen Sie diese Ecke (keine andere!) von der Plattform ab und überreichen sie dem Zuschauer mit der Bitte, sie zur Kontrolle aufzubewahren.

Jetzt setzen Sie den Deckel fest auf die Plattform. Nach einigem Hokuspokus nehmen Sie den Deckel wieder ab, und die Platte bleibt automatisch auf der Plattform zurück. Sie bedeckt die Stücke der zerrissenen Karte, und obenauf liegt jetzt die scheinbar wiederhergestellte Karte. Zum Beweis, dass es tatsächlich die vom Zuschauer zerrissene Karte ist, darf der Zuschauer die Kontrollecke dranhalten: Sie passt haargenau an die Karte!

Dieses einmalig schöne Gerät kann aber auch noch für viele andere Effekte benutzt werden:

- So k[illegible]e auf die Plattform ge[illegible]erwandeln (das vo[illegible]tte gebracht w[illegible]
- Od[illegible]selbe Weise) Konfett[illegible]senes Papier in wiederherges[illegible]Papier usw.
- Auch für M[illegible]ann das Gerät benutzt werden,[illegible]f undurchschaubare Weise z[illegible]lassen.

Sie haben mit [illegible] Besonderes erwor[illegible]eben [illegible]ben.



Abb.: Card Tripod, aus dem Fundus des Autors, DiFatta Magic

Changieretuis

Für den Austausch einer Spielkarte oder eines ganzen Kartenspiels werden sogenannte „Switcher“ benutzt. Bei uns hat sich der Begriff des „Changieretuis“ etabliert. Heute verbinden wir mit diesem Begriff meist den Austausch eines Kartenspiels, wobei einige Exemplare genauso aussehen wie normal käuflich zu erwerbende Doppelkartenspiele in einem Etui. Möchte man keine zusätzlichen „Apparate“ benutzen, empfiehlt sich das Buch „The Art of Switching Decks“ von Roberto Giobbi, dass im Jahr 2013 bei „Hermetic Press“ erschienen ist.

Ein sehr schönes „Austausch-Etui“ von Magiro wurde im Jahr 1994 im Zauberbrief Nr. 74/75 von der Zauberbutike für DM 98,00 angeboten. Hier wird ein Kartenspiel hineingelegt und gegen ein anderes Spiel ausgetauscht. Genial kann man die Art und Weise nennen, wie man das „Drehen“ der Kassette vor den Zuschauern verbirgt. Der flache orangefarbene Knopf am Deckel ist abnehmbar und kann auf der anderen Deckelseite per Magnet wieder angesetzt werden. Magiro hat im Jahr 1998 eine zweite Variante herausgebracht, mit einem dunklen Kästchen und einem runden schwarzen Knopf. In der Zauberbutike sind auch andere Austausch-Etuis angeboten worden, die aber nicht von Magiro stammten. Alexander de Cova hat sich dem Thema in seinem Video „Stand-Up Routinen Nr. 5“ einmal mit dem Kunststück „Premonition Plus“ angenommen und andere Firmen haben seine Version ohne zu fragen, einfach übernommen. Die Firma „Limited Edition Magic“ hat die zweite Magiro-Version im Jahr 2023 aus Holz nachgebaut.

Im Jahr 1996 kam eine Kartenaustausch-Kassette von Peter Scarlett heraus. Er nannte sie „Pimpernel Card Box“. Zwei Jahre später kam eine verbesserte Version heraus. Hatte das Kästchen der ersten Version noch einen Verschluss, fehlte dieser in der neuen Version. Beide Versionen haben aber einen Nachteil. Es passen zwar Bicycle-Spielkarten hinein, aber nur ohne die Kartenschachtel. Das Kästchen hat zwei Fächer, eines für ein Kartenspiel, im anderen Fach liegen lose Zettel.

Im Jahr 1998 wurde eine Kartenspiel-Austauschkassette im Zauberbrief Nr. 102 der Zauberbutike für DM 98,00 angeboten. Es handelte sich um die neue Version von Magiro, mit dem runden schwarzen Knopf.

Im Jahr 2000 brachte Fantasio ein Etui auf den Markt, mit dem man ein Kartenspiel austauschen konnte. Es ähnelt den heute bekannten „Changieretuis“. Im Etui waren nur zwei Kartenspiele zu sehen, ein blaues und ein rotes Bicycle-Spiel. Der Austausch fand mechanisch statt. Im Jahr 2004 veröffentlichte Eduardo Kozuch einen „Switcher“, eine Art Ständer, in den einige Karten hineingegeben werden, die sich dann in die vier Asse verwandeln. Im Jahr 2005 brachte Sam Dalal eine Variante heraus, die der „Fantasio-Variante“ ähnelte. Auch hier sind nur zwei Kartenspiele in der Box zu sehen.

Die „Victorian Two Deck Switch Box“ von Dave Powell kam um 2017 auf den Markt. Sie ist aus Walnussholz gefertigt und es passen zwei Kartenspiele hinein. Im Jahr 2020 kam das Austausch-Etui „Switch“ von „Heirloom Workbench“ auf den Markt.

Steve Beam hat mir einige Fotos seiner Sammlung überlassen. Darunter ist auch ein „Card Switcher“, mit dessen Hilfe nur eine einzige Spielkarte ausgetauscht wird. Allerdings lässt sich das Jahr und der Hersteller nicht mehr ermitteln.

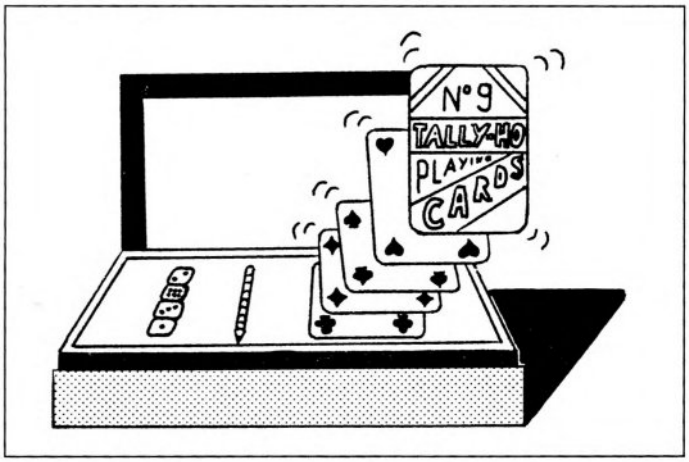


Abb.: „Card Switcher“, vorher und nachher, Hersteller unbekannt, © Steve Beam

Kartenspiel-Austauschkassette

Best.Nr.7501
DM 98,--

Auf Wunsch vieler Kunden extra gefertigt!



Hier handelt es sich um eine wirklich geniale Methode, komplette Kartenspiele auszutauschen. Warum? Wozu? ...werden Sie sich vielleicht fragen. Ich darf Sie kurz an einen unglaublichen Effekt erinnern, der auf dem Video "Stand-up Routinen Nr.5" (Best.Nr.7308) zu sehen ist, und den Sie auch in dem Buch "Ein Profi packt aus" (Best.Nr.6508) unter dem Titel "Prenomition Plus" finden:

Beispiel:

Sie zeigen eine kleine Schachtel vor, in der sich ein Kartenspiel, einige Würfel und ein Bleistift befinden. Ein Zuschauer darf nun vollkommen frei eine Karte aus einem 52-Blatt Pokerspiel nennen, z.B Pik 8. Jetzt nimmt der Zuschauer selbst das Kartenspiel aus dem Kästchen, entfernt das Etui und beginnt, die Karten durchzuzählen. Wenn er mit dem Spiel durch ist, stellt er verblüfft fest, daß es nur 51 Karten sind und seine gerade vollkommen frei gewählte Karte, die Pik 8, fehlt!! Sie erklären, daß Sie gewußt haben, daß sich der Zuschauer für die Pik 8 entscheiden würde, und haben deshalb die Karte vorher aus dem Spiel entfernt. Zum Beweis dafür greifen Sie in die Tasche und holen die Pik 8 daraus hervor.

Weitere Anwendungen:

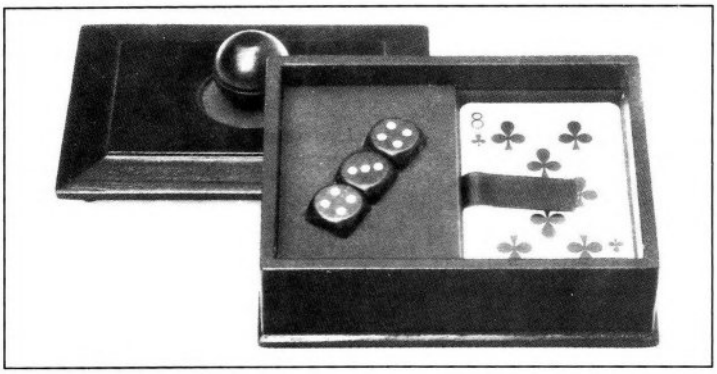
Für diesen unglaublichen Effekt benötigen Sie dieses Tricketui, das wir auf Wunsch vieler Kunden eigens fertigen ließen. Natürlich leistet diese Kartenspiel-Austauschkassette auch bei vielen anderen Gelegenheiten gute Dienste. Wollen Sie z.B. einen Trick mit einem gelegten Spiel zeigen, so können Sie ein vorher verwendetes Spiel, ohne den geringsten Verdacht zu erregen, gegen ein solches austauschen. Das Etui ist äußerst sauber gefertigt und eignet sich auch für das breite Pokerformat.

Abb.: Werbung aus dem Zauberbrief Nr. 74/75

Kartenspiel-Austauschkassette

Best.Nr.102.07
DM 98,--

Auf vielfachen Wunsch meiner Kunden habe ich diese Kassette noch einmal in einer limitierten Auflage herstellen lassen. Und ich glaube man kann sagen, daß es die gelungenste aller bisher erschienenen Ausführungen ist. Die Kartenkassette ist sehr sauber aus Holz gefertigt und wenn man den flachen Deckel öffnet befindet sich ein einem Fach das Kartenspiel, auf der anderen Seite in einer Vertiefung drei Würfel. Dank einer wirklich geniale Methode läßt sich nun das Kartenspiel komplett austauschen. **Was außerdem neu ist:** Die Kassette wird immer nur von einer Seite geöffnet, muß also nicht wie früher umgedreht werden.



limitierte Neuauflage aus Holz!

Warum? Wozu? Was soll ich damit? ...werden Sie sich vielleicht fragen. Ursprünglich wurde die Austauschkassette für den unglaublichen Effekt gebaut, der auf dem Video "Stand-up Routinen Nr.5" zu sehen ist, und den Sie auch in dem Buch "Ein Profi packt aus" unter dem Titel "Prenomition Plus" finden. Vorsorglich weise ich darauf hin, daß die dort beschriebene Kassette nicht dieser neuen Konstruktion entspricht.

Es gibt aber noch unendlich viele andere Einsatzmöglichkeiten, so daß die Kartenspiel-Austauschkassette für Sie bald zu einem unentbehrlichen Requisit für so manche Kartenkunststücke werden wird.

Wollen Sie z.B. einen Trick mit einem gelegten Spiel zeigen, so können Sie ein vorher verwendetes Spiel, ohne den geringsten Verdacht zu erregen, gegen ein solches austauschen. Oder denken Sie nur an die Verwendung von diversen Trickspielen, wie Blankospiel, Svengali-Spiel usw.. Mit dieser raffinierten Austauschkassette ist es keine Problem, ein solches Kartenspiel unbemerkt und unverdächtig 'ins Spiel zu bringen'.

Bedingt durch die mühevolle und aufwendige Arbeit ist auch die neue Auflage leider limitiert!

Abb.: Werbung aus dem Zauberbrief Nr. 102



Abb.: Austausch-Kassette 1, Magiro



Abb.: Austausch-Kassette 2, Magiro



Abb.: Super Deck Switcher, Sam Dalal



Abb.: Switch, Heirloom Workbench



Abb.: „Victorian Deck Switch Box“, Dave Powell



Abb.: Austausch-Kassette, Limited Edition



Abb.: Pimpernel Card Box, Peter Scarlett

Kassetten für Geldscheine

Auch wenn es sich hier um Kunststücke mit Geldscheinen handelt, sollten die verwendeten Kassetten hier erwähnt werden, da sie oft in Anlehnung an Kartenkassetten hergestellt wurden. Eines dieser Kunststücke nennt sich „Zig Zag Dollar Bill Box“ und wurde im Jahr 2016 von Mel Babcock hergestellt. Hier wird eine kleine längliche Schachtel geöffnet, sie enthält einen 1-Dollar-Schein. Der Schein wird herausgenommen und so zurückgelegt, dass die Hälfte herausragt. Die Schachtel wird über dem Schein geschlossen, sodass die Geldscheinhälfte herausragt. Mit einer magischen Bewegung wird die Schachtel wieder geöffnet. Nun wird die Hälfte des Geldscheins in der Box ans andere Ende geschoben. Das sieht wirklich komisch aus, denn die andere Hälfte befindet sich immer noch am anderen Ende des Kästchens. Der Geldschein wird wieder in die richtige Position geschoben, der Deckel geschlossen und nach einer erneuten magischen Bewegung und dem Öffnen der Box, ist der Geldschein wieder ganz.

Das Kunststück „Zig-Zag Bill“ wurde im Jahr 1985 von Robert Jackson herausgebracht. Man zeigt einen normalen Geldschein beidseitig vor und legt ihn in ein längliches Kästchen. Dieses Kästchen ist in drei Abschnitte unterteilt und jeder dieser Abschnitte wird mit einer kleinen Platte verschlossen. Die drei Platten werden alle entfernt. Jetzt wird der mittlere Abschnitt nach unten gedrückt – der mittlere Teil der Banknote löst sich mit dem mittleren Rahmenteil und wird nach unten verschoben. Der Geldschein ist jetzt in der Mitte geteilt. Dann wird der Abschnitt wieder nach oben geschoben und die drei Türen kurz aufgesetzt. Der Geldschein wird herausgenommen – er ist wieder ganz.





Abb.: Zig Zag Dollar Bill Box, Mel Babcock, 2016



Abb.: Zig-Zag Bill, Robert Jackson, 1985



Mental Case, Steve Cook, Magic Wagon, 2009

Zum Abschluss darf ich Ihnen hier noch eine Kassette für ESP-Kunststücke vorstellen. Die „Mental Case-Box“ verfügt über mehrere spezielle Funktionen, die eine eigenständige und klare Vorhersage der fünf ESP-Symbole ermöglichen, die oben auf der Box deutlich angezeigt sind. Obwohl mehrere Ausgänge verwendet werden, ist jede Enthüllung fast so überzeugend wie die nächste, und der Zuschauer wird überzeugt sein, dass Sie genau wussten, was er wählen würde.

Zeigen Sie eine edle Furnierholzbox mit einer Messingplakette auf dem Deckel, auf der alle fünf ESP-Symbole abgebildet sind. Bitten Sie nun einen Zuschauer, eines der fünf gezeigten Symbole frei auszuwählen und sich zu merken. Der Zuschauer nennt nun das gewählte Symbol. Auf dramatische und unterhaltsame Weise enthüllt der Vorführende nun eine Vorhersage aus dem Kästchen. Die angezeigte Vorhersage passt perfekt zum gewählten ESP-Symbol.

Quellen zur Kartenkassette

Sleight of Hand, Edwin Sachs, London
New Era Card Tricks, August Roterberg, London 1897
Magic City Library of Magic, Leo Behnke, Ausgabe Nr. 12: Card Boxes, 1991
Fifty Ways to Use a Card Box, Don Tanner, 1969
Spezialthema Nr. 11, Jeder Magier hat eine, Jochen Zmeck, Zauberbutike

LINKING RING, 51. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1971

INTERMAGIC, 12. Jahrgang, Heft Nr. 3/4 aus 1986

ALADIN, Jeder Magier hat eine, Jochen Zmeck, 31. Jahrgang, Heft Nr. 4+5 aus 1979
ALADIN, Jeder Magier hat eine, Jochen Zmeck, 32. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1980

MAGIE, 23. Jahrgang, Heft Nr. 10 aus 1940
MAGIE, 36. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1956
MAGIE, 38. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1958
MAGIE, 43. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1963
MAGIE, 43. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1963
MAGIE, 46. Jahrgang, Heft Nr. 11 aus 1966
MAGIE, 54. Jahrgang, Heft Nr. 12 aus 1974
MAGIE, 98. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 2018

ZAUBERKUNST, 7. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1961
ZAUBERKUNST, 7. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1961
ZAUBERKUNST, 11. Jahrgang, heft Nr. 3 aus 1965
ZAUBERKUNST, 14. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1968
ZAUBERKUNST, 21. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1975
ZAUBERKUNST, 21. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1975
ZAUBERKUNST, 30. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1984
ZAUBERKUNST, 44. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1998

Index

Kunststücke

Austausch-Kassette 131
Berg's Improved Card Drawer 106
Brass Card Box 32
Bromley Deck 82
Butterfly Box 114
Can't believe it 115
Card Case magnetisch 16
Card Case Tenyo 90
Card Switcher 127
Card Tripod 120
Cardette 70
Changieretuis 126
Changing Card Box 100
Cig-Card Case 68
Clairvoyant Card Box 102
Conway Cigarette Case 68
Diabolus-Kassette 98
Die Kartendose 118
Double Flap Drawer Box 107
Electronic Surprise 86
Euro Card Box 72
Exchange Case 110
Fatal Attraction 81
Fedko Ultra Deck Vanish 116
Gamage Card Box 34
Haunted Box 83
Himber Card Box 34
Impossible Deck Vanish 115
Improved Vanishing Card Box 113
Jumbo Card Box 34
Jumbo Locking Card Drawer Box 107
Jumbo Vanishing Deck 117
Karten Changierbox 108
KR Ultimate Card Box 73
Large Drawing Box 108
Lock Flap Card Box 34
Locking Card Box 77, 82
Mechanical Card Box 32
Mental Case 134
Mento-Card Box 80
Mini-Kartenkassette 84
Miraculum Box 109
Pimpernel Card Box 126
Psychic Card Box 102
Riesenkarten-Kassetten 16, 94
Roterberg Kartenkassette 22
Rubik's Card 84
Self-Locking Card Box 81
Simplicity Card Box 78
Spinnen-Kassette 16
Spukschatulle 34
Sucker Card Box 105
Super Deck Switcher 131
Switch 131
Telepathy Box 85, 90
The Big Trick 74
The Card Box 106
Thin Model Card Box 59
Thinking Card Box 105
Topper 75
Transparente Kartenbox 16
Tricky Box 92
Ultima Deck Vanish 117
Ultimate Vanishing Deck 112
Ultra Card Box 16
Ultra Perfect Card Box 60

Ultra-Card-Box 10
Unique Cigarette Case 68
Utilo Card Box 85
Vanishing Deck Pro 112
Victorian Two Deck Switch Box 127
Wonderbox 3X 109
Zig Zag Dollar Bill Box 132
Zig-Zag Bill 132

Personen

Akira Ishizaki 109
Al Koran 68
Al Torsten 22
Alan Warner 92
Alexander de Cova 126
Alexander Römer 52
Alfred Kellerhof 105
Anverdi 86
August Roterberg 10, 32
Bob Kline 115
C. L. Wüst 56
Carl Brema 7, 57
Clarence Miller 106
Dave Dorsett 100
Dave Powell 127
DiFatta Magic 105
DIXON 96
Don Tanner 8, 48
Dr. Klaus G. Müller 34
Earl Dancereau 48
Eckhard Böttcher 46, 84, 94, 108
Ed Massey 6, 70
Eddy Taytelbaum 76
Eduardo Kozuch 127
Edwin Sach 112
Fedko Magic 116
Floyd Gerald Thayer 10
George Armstrong 10
George Johnson 22
George Richbark 100
George Robinson 102
Harlan Tarbell 80
Harry Mendoza 112
Harry Stanley 68
Hen Fetsch 112
Herbert Martin Paufler 34, 96
Herbert von der Linden 10
Howard Hale 115
James Anthony 112
Joao Miranda 83
Jochen Zmeck 16, 34, 46
Joe Berg 80, 106
Joe Porper 77
Johann Nepomuk Hofzinser 6, 34
Kelvin Chow 114
Ken Brooke 68, 112
Leo Behnke 50
Louis Gaynor 84
Ludwig Döbler 6, 119
Magic Christian 6, 119
Magiro 102, 126, 130
Manfred Cattarius 34
Marvin Cull 106
Max Haug 10
Mel Babcock 83, 113, 132
Mikame Craft 107–108
Milbourne Christopher 112
Milson-Worth 110
Morrissey Magic 120
Mr. Lane 9
Ottokar Fischer 6, 119

Pat Conway 7, 68
Paul Harris 112
Paul-Heinz Schuster 34
Peter Scarlett 126
Petrie & Lewis 60
Professor Hoffmann 7
Richard Himber 74
Richard Röhl 22
Robert Albo 120
Robert Jackson 115, 132
Rolf Andra 34
Roy Walker 22
Sam Dalal 131
Sidney W. Clarke 6
Steve Beam 8, 127
Steve Cook 134
Stevens Magic 107
Supreme Magic Company 78
TCC Magic 112
Tommy Wonder 84
Uli Kigele 98
W. D. Leroy 10
Wayne Sanderson 81
Werry 85
Zauber-Klingl 66

Das Magic History Magazin

Geschichte und Geschichten



Die Kartenkassette