Das Magic History Magazin

Chip Kunststücke



Zaubern mit Chips und Jetons

Die Geschichte zu Chips und Jetons

Die beiden Begriffe „Chip“ und „Jeton“ meinen eigentlich das Gleiche, wobei man Chips meist beim Pokern verwendet und Jetons beim Roulette. Es handelt sich meist um runde Spielmarken, auch Token genannt, die sich farbig voneinander unterscheiden und oft verschiedene Werte aufgedruckt haben. Es gibt auch eckige Spielmarken, die aber meist nur in Europa verwendet werden.

In der Zauberkunst werden „Chips“ verwendet, die sich nicht nur in ihrer Farbe unterscheiden, sondern auch die verschiedensten Symbole und Zeichen aufweisen können. Der Grundkörper ist meist schwarz oder weiß und nur wenige Millimeter dick. Die Punkte in der Mitte sind meist eingelassen und erlauben es, einen sogenannten Überleger aufzunehmen, eine flache Scheibe aus dünnem Metall, die den Punkt in der Mitte eines Chips darstellt. Dieser Überleger kann von einem Magneten im Inneren des Chips „gehalten“ werden. Dann gibt es, wie in der Münzen-Zauberkunst sogenannte „Shells“, ausgedrehte Chips, die über den normalen Chip-Körper passen. Dies wird ein Zuschauer bei geschickter Handhabung nicht erkennen. In einigen Fällen weisen diese Shells auch Punkte im Inneren auf.

Jetons können schon seit dem 10. Jahrhundert v. Chr. nachgewiesen werden. Sie wurden aus Silber, Kupfer oder Gold hergestellt, später dann aus Elfenbein, Perlmutt, Bronze, Messing oder Nickel. Meist waren sie mit Inschriften, Wappen oder Devisen (Wahlspruch) ihrer Besitzer versehen. Historische deutsche Jetons in Münzform waren im 18. Jahrhundert bis Anfang 1900 aus Messing oder Bronze und wiesen keinen Wert oder Jahreszahl auf, oft nur mit dem Aufdruck „Jeton“ versehen. Hochwertige Jetons sind heute aus einer Ton- und Lehmmischung hergestellt, auch „Clay“ genannt oder aus Keramik. Sie weisen am Rand oft Streifenmuster auf, zur Sicherheit gegen Fälschungen und zum leichteren Wiedererkennen, wenn die Jetons gestapelt werden.

Heute findet man Chips für das Zaubern meist aus Kunststoff oder Messing. Schon im frühen 18. Jahrhundert wurden Shells im Allgemeinen in der Zauberliteratur erwähnt. So bei Henry Dean (The Whole Art of Legerdemain, or Hocus Pocus in Perfection, 1722) und später dann von Professor Hoffmann (1876), H. J. Burlingame (1895) und August Roterberg (1896).

Im Tarbell-Course of Magic, im Band Nr. 3 auf Seite 177 (Ausgabe aus 1943 von Louis Tannen) wird das Kunststück „Chameleon Poker Chips“ beschrieben. Dann findet man in Professor Hoffmanns „Later Magic“ auf Seite 568 ein Kunststück mit dem Namen „The Chinese Mystery“ des Künstlers Tao Li Tao aus dem Jahr 1911. Er nutzte dafür Chips aus Holz. In weiteren Publikationen aus den Jahren ab 1920 findet man Kunststücke von Charles T. Jordan, Nelson Hahne, Tom Sellers und Edward Bagshawe. Auch Dr. Stanley Jaks beschreibt in der Zeitschrift Hokus Pokus, im Heft Nr. 2 des 6. Jahrgangs aus dem Jahr 1944 eine Art Kümmelblättchen-Routine mit drei Chips. Der Künstler „Corvello“ beschreibt in der gleichen Zeitschrift, im Heft Nr.

3 des 17. Jahrgangs aus dem Jahr 1956 eine Mental-Chip-Routine, bei denen auf beiden Seiten der Chips Zahlen aufgedruckt waren.

Anfang der 1950er-Jahre hatte sich Tonny van Dommelen aus den Niederlanden eine Manipulationsnummer unter dem Namen „Traum eines Croupiers“ aufgebaut. Er benutzte eine Roulette-Scheibe als Tisch und zauberte mit Karten, Würfeln und Jetons. Dabei erschienen zwischen seinen Händen immer wieder farbige runde Scheiben (Jetons), die er in einem Behälter ablegte. Wenn ein Chip herunterfiel, kam direkt ein neuer nach.

In den 1950er-Jahren produzierte Connie Haden Messingchips mit Einsätzen, die durch Spannung fixiert wurden und Farbwechseleffekte ermöglichten, sodass die Requisiten anschliessend untersucht werden konnten.

Im Abbott-Katalog Nr. 13 aus dem Jahr 1952 findet man ein Chip-Kunststück unter dem Namen „Idento“. Ein Zuschauer darf auf einen von sechs Chips aus Elfenbein eine Zahl oder ein Zeichen schreiben. Der Vorführende nimmt die Chips hinter seinen Körper und findet zielsicher den Zuschauerchip.

Anfang der 1960er-Jahre zeigte Jochen Zmeck einige Kunststücke mit Chips, die er in seinem Werk „Mikro-Magie Ganz Gross“ auf 44 Seiten zusammenfasste. Darunter die Effekte „Die wandernden Chips“ und „Der Bankraub“, bei dem zwei rote und fünf weiße Chips in den Händen des Vorführenden die Plätze tauschen.

Ein regelrechter Boom der Chipzauberei, der einige Jahre anhielt, wurde von Erhard Liebenow (1935-2016) mit seinen Veröffentlichungen ab 1967 in der Magischen Welt ausgelöst. Er benutzte seinerzeit die von Werry (1925-2000) hergestellten Chips; später stiegen viele Chip-Zauberer auf die größeren Chips um, die von Rudolf Braunmüller (1935-2001) und Eckhard Böttcher angeboten und anfangs in Handarbeit von Tony Lackner (1923-2009) angefertigt wurden. Eckhard Böttcher (1942-2026) setzte insbesondere mit seiner Routine „Es begann mit einem Chip“ starke Akzente in der Zauberei mit Chips. Die Chips der bei Eckhard Böttcher angebotenen Kunststücke wurden eine Zeit lang von Eberhard Bärmann (Jahrgang 1947) aus Berlin hergestellt.

Der Engländer Mark Leveridge hat die Clausen Chips in den 1990er-Jahren mit seinen Routinen herausgebracht, ein vielseitiges Set aus fünf Messingchips mit Einlagen in verschiedenen Farben. Einer der Chips enthält einen Magneten, der einen Überleger fixiert. Diese Chips wurden u.a. in der Fachzeitschrift „New Tops“, im 30. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1990, beworben. Auf Anfrage teilte Mark mir mit, dass Anders Karlskov Hasseriis aus Dänemark eine Abhandlung zu den Clausen Chips schreibt.

Literatur zum Thema

Wenn es um das Thema „Chips“ geht, hat wohl kaum eine Publikation so viel Aufmerksamkeit erregt, wie das „Spezialthema Nr. 15“ aus der Zauberbutike, dass im Jahr 1984 mit 60 Seiten auf den Markt kam. Der Titel sagt alles: „Chips, Chips, Chips“. Die Autoren A. Gölzer und F. Holweck haben sich intensiv mit „Chips“ beschäftigt und mit ihrem Heft keine Wünsche offengelassen. Ich bin mir nicht sicher, aber so ein umfangreiches Werk hat es anderswo nicht gegeben. In vier Kapiteln wird alles beschrieben, was man über Chips wissen muss. Man findet das Werk sicherlich noch im Secondhand-Handel oder in digitaler Form auf der Plattform Lybrary.Com, wobei diese Version neu formatiert wurde und 84 Seiten enthält.

Kapitel 1: Das Material

Alleine dieses Kapitel muss begeistern, denn hier werden nicht nur die verschiedenen Chip-Arten beschrieben, sondern auch spezielle Jetons mit unterschiedlichen Aufdrucken, wie ESP-Zeichen, Kartenwerten oder Buchstaben. Man geht auf Überleger ein, beschreibt Becher und Dosen, Chipröhren und Chipdosen, Haltemittel wie Chipklammern und Halter für den Tisch. Ja, es sind sogar einige „Schwebemittel“ aufgeführt. Untermauert werden einige Informationen mit detailreichen Zeichnungen, sogar die Abmessungen sind mit aufgeführt.

Kapitel 2: Die Grifftechnik

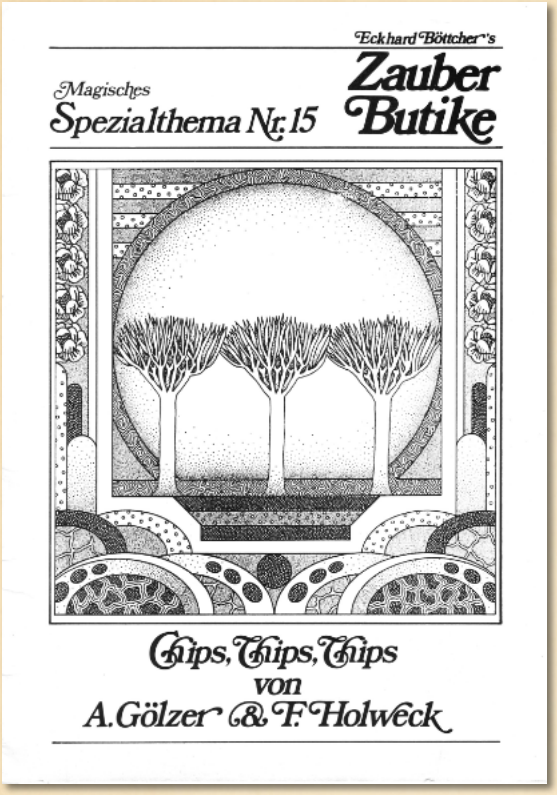
In diesem Kapitel werden dem Leser alleine zehn Arten von Wendegriffen erklärt, um die Seite eines Chips zweimal vorzuzeigen, sodass die andere Chip-Seite verborgen bleibt. Das wird in weiteren Ausführungen auch für zwei oder drei Chips beschrieben. Es folgen Griffe mit einer Shell, mit Bechern, einer Magnetkarte, mit einem Cognac-Schwenker und der Vorführunterlage. Dann werden fünf Griffe mit der „Shell unter Chip“ Methode beschrieben und, wie man einen Chip aus einer Shell herausbringt. Es folgen alleine Beschreibungen von sieben Durchdringungen, neun Wanderungen und über zehn Verfärbungen. In weiteren Ausführungen werden viele Arten von Verschwindetechniken und Erscheinungstechniken beschrieben. Alleine hier hat man die Qual der Wahl. Das Kapitel wird abgerundet mit dem Vergrößern und Verkleinern von Chips, sogar der Verkleinerung eines ganzen Chip-Stapels.

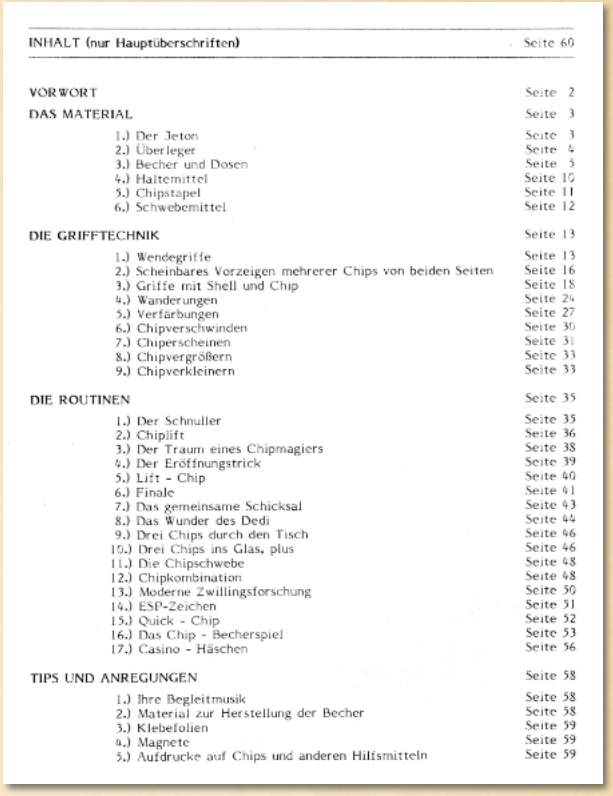
Kapitel 3: Die Routinen

In diesem Kapitel werden insgesamt 17 Routinen beschrieben. Ein Becherspiel mit Chips, eine Hasenwanderung mit Chips, die auch als käufliches Kunststück in der Zauberbutike angeboten wurde. Chips durch den Tisch, drei Chips in ein Glas, eine Chip-Schwebe, ein Eröffnungstrick und ein Chip-Finale. Hier kann man als Tischzauberer aus dem Vollen schöpfen.

Kapitel 4: Tips und Anregungen

In diesem Kapitel gehen die Autoren auf die Themen Begleitmusik, Materialien zur Herstellung von Bechern, Klebefolien, Magnete, Aufdrucke auf Chips und andere Hilfsmittel ein. Hier werden auch einige Adressen genannt, die man heute, vierzig Jahre später, natürlich überprüfen muss. Heute wird man bei den Anbietern sicherlich im Internet fündig.





INHALT (nur Hauptüberschriften) Seite 60

VORWORT Seite 2
DAS MATERIAL Seite 3
1.) Der Jeton Seite 3
2.) Überleger Seite 4
3.) Becher und Dosen Seite 5
4.) Haltemittel Seite 10
5.) Chipstapel Seite 11
6.) Schwebemittel Seite 12
DIE GRIFFTECHNIK Seite 13
1.) Wendegriffe Seite 13
2.) Scheinbares Vorzeigen mehrerer Chips von beiden Seiten Seite 16
3.) Griffe mit Shell und Chip Seite 18
4.) Wanderungen Seite 24
5.) Verfärbungen Seite 27
6.) Chipverschwinden Seite 30
7.) Chiperscheinen Seite 31
8.) Chipvergrößern Seite 33
9.) Chipverkleinern Seite 33
DIE ROUTINEN Seite 35
1.) Der Schnuller Seite 35
2.) Chiplift Seite 36
3.) Der Traum eines Chipmagiers Seite 38
4.) Der Eröffnungstrick Seite 39
5.) Lift - Chip Seite 40
6.) Finale Seite 41
7.) Das gemeinsame Schicksal Seite 43
8.) Das Wunder des Dedi Seite 44
9.) Drei Chips durch den Tisch Seite 46
10.) Drei Chips ins Glas, plus Seite 46
11.) Die Chipschwebe Seite 48
12.) Chipkombination Seite 48
13.) Moderne Zwillingsforschung Seite 50
14.) ESP-Zeichen Seite 51
15.) Quick - Chip Seite 52
16.) Das Chip - Becherspiel Seite 53
17.) Casino - Häschen Seite 56
TIPS UND ANREGUNGEN Seite 58
1.) Ihre Begleitmusik Seite 58
2.) Material zur Herstellung der Becher Seite 58
3.) Klebefolien Seite 59
4.) Magnete Seite 59
5.) Aufdrucke auf Chips und anderen Hilfsmitteln Seite 59

Auf der Suche nach Informationen zu Chip-Kunststücken sind auch die Ausführungen von Eckhard Böttcher sehr informativ.

Magische Perlen, Band Nr. 1

So präsentiert er in seinem Buch „Magische Perlen, Band Nr. 1" gleich mehrere Kunststücke. Die „Colour-Chip-Capriolen", bei denen sich drei farblich verschiedene Chips unter gleichfarbigen Bechern sortieren und bei einer weiteren „Tour" ein Zuschauer drei farbige Chips vor drei Becher legt, sich dann herausstellt, dass die Chips unter den Bechern mit denen des Zuschauers übereinstimmen. Im Buch wird auch der Klassiker „BankNight verkehrt" beschrieben. Zusätzlich findet man auch eine Ausarbeitung zum Thema „Schaf-Diebstahl" mit Münzen. Die Routinen könnte man auch auf Chips anwenden. Hier werden auch die Kunststücke „Mord in Arizona", „Chip-Sinfonie" und „Das Geheimnis Neros" beschrieben.

Magische Perlen, Band Nr. 5

In diesem Band findet man das Kunststück „Farbchip-Voraussage", „Bank Night verkehrt" und „Joros Casino Chips".

Zauberhafte Wunder

In diesem Buch findet man die komplette Routine zu „Es beginnt mit einem Chip", mit farbigen Skizzen und die kompletten Ausführungen zu dem Kunststück „Chinesisches Horoskop".





In wohl allen Zauberzeitschriften wurden über lange Zeit Kunststücke mit Chips beschrieben, die man gar nicht alle aufführen kann. Es gibt aber auch spezielle Seminarschriften und Booklets, die sich mit dieser Art von Zauberkunst beschäftigen.

1) Erhard Liebenow brachte drei Publikationen in englischer Sprache auf den Markt. „Tricks with Chips", „Tricks with Chips II" und „More Tricks with Chips". Das Format war Din A5.

2) A. Gölzer und Frank Holweck brachten im Jahr 1984 das viel beachtete „Spezialthema Nr. 15" mit dem Titel „Chips, Chips, Chips" heraus. Das Format war Din A4 mit 60 Seiten.

3) DIXON verfasste im Jahr 1980 eine Seminarschrift mit dem Titel „Chip-Chip-Hurra".

4) Peter Lissek veröffentlichte 1988 eine Seminarschrift unter dem Titel „Exzellente Chip-Kreationen". Auch beschrieben in der „Zauberkunst, 36. Jahrgang, Heft Nr. 2 (Seite 34) und 3 (Seite 37) aus 1990".

5) PEKI hat in vier Heften der „Magischen Welt" einige Gedanken zu Chip-Kunststücken veröffentlicht. Im 21. Jahrgang aus 1972, in den Heften Nr. 2 (Seite 54), 3 (Seite 90), 4 (Seite 127) sowie im 22. Jahrgang, Heft Nr. 1 (Seite 13).

6) Unter dem Titel „Casino Magic – Chip Legende" veröffentlichte Lorenz Graf den 1. Band über Chip-Kunststücke mit 12 Seiten. Band Nr. 2 erschien im Jahr 1986 von Werner Stähle unter dem Titel „Das Spiel mit den Chips", mit 36 Seiten. Dazu gab es einen Chip-Ergänzungssatz, mit dem man Wanderungen, Färbungen, Vermehrungen und Durchdringungen zeigen konnt. Die Chips hatten einen Durchmesser von 40 mm und waren 4 mm dick.

7) Böttcher, Eckhard und Rudolf Braunmüller: Zaubereien mit Chips, Band 1, München 1976.

8) Müller, Reinhard: Kasinochips, in: Zauberkunst, 52. JG, Heft 3/2006, S. 8.

9) In der Zeitschrift ZauBerlin, im Heft Nr. 2 aus 1992 präsentierte Jochen Zmeck die „Chips a la Kümmelblättchen".

Chip-Kunststücke von Werry

Werner Geissler „Werry“ (1925-2000) hat ab 1958 einige Chips und Chip-Kunststücke produziert, die hier zusammengefasst werden. Es wurden auch Einzel-Chips angeboten, mit normalen Feldern und mit Glitzer-Feldern. Dazu kommen Kunststücke, die mit flachen farbigen Chip-Scheiben verkauft wurden. Für diese Art von Close-up Zauberkunst war er ein Vorreiter. Einen regelrechten Hype löste dann Erhard Liebenow mit seinen Chip-Kunststücken aus, die ab 1967 in der „Magischen Welt“ beschrieben wurden. Er nutzte dazu die „Werry-Chips“.

1958: Radar-Chips. Aus einem Beutel können verschiedene Chips kontrolliert hervorgeholt werden. DM 4,50. Beworben im Hauptkatalog Nr. 3 auf Seite 9 und in der „Magischen Welt, 7. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1958, Seite 190“. Eine Variante des Kunststücks wurde im Jahr 2010 von Magiro unter dem Namen „Farben der Poker--Chips“ in der Zauberbutike für € 19,50 verkauft.

1959: Joe Bluffs Wandernde Chips. Vier Chips, bedeckt mit einer Spielkarte, wandern nacheinander unter eine andere Spielkarte. DM 2,50. Beworben im Hauptkatalog Nr. 3 auf Seite 8.

1959: Poker Chip Bluff. Ein kleiner Zettel, festgeklebt auf einem Chip, verschwindet zweimal. DM 2,00. Beworben im Hauptkatalog Nr. 3 auf Seite 8.

1963: Werrys Chip Chip Hurra. Routine mit sechs Effekten, bei der ein Metall-Chip von einer in die andere Hand wandert. DM 4,50. Übersicht der Effekte in der Magischen Welt, 12. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1963, letzte Seite. Beworben in „Werrys magischem Extrablatt Nr. 2“.

1964: Riesenchip-Produktion. Acht bunte Riesenchips erscheinen in der Hand des Magiers. DM 6,50. Beworben in der „Magischen Welt, 13. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1964, Seite 180“.

1964: Verrücktmacher. Am laufenden Band erscheinen verschieden farbige Chips. DM 4,50. Beschrieben in der „Magischen Welt, 39. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1990, Seite 365“. Dieses Kunststück wurde 1990 neu aufgelegt, aber nicht mehr mit den älteren dünnen Plastikscheiben, sondern mit den typischen Werry-Chips (weißer Rand, kräftige Farben). Konnten aus trick-technischen Gründen bei der ersten Version nur drei Farben hergestellt werden, sind es bei der neuen Version sechs Farben. Orange, Pink, Rot, Gelb, Blau und goldfarben.

1964: Werrys eigenartigster Trick. Dies ist eine Chip-Wanderung unter einem Tuch. DM 4,50.

1965: Die Chip-Kappe. Eine Kappe zur Aufnahme von Chips, ein Chip kann in der Kappe eingeklemmt werden. DM 2,50. Beworben in „Werrys magischem Extrablatt Nr. 6“.

1967: Werrys Freiwahl-Forcier-Chips. Die Chips haben auf der einen Seite Farbfelder, auf der anderen die Zahlen von 1 bis 7. DM 7,00. Beworben in der „Magischen Welt, 16. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1967, Seite 107“. Beworben in „Werrys magischem Extrablatt Nr. 8“. Hier gab es noch eine Ausführung mit großen Jetons aus

dem Jahr 1993. Beworben in der „Magischen Welt, 42. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1993, Seite 275“. Bei der Normalausführung wurden 7 Chips benutzt, mit goldenen Ziffern auf schwarzem Grund. Später wurde eine Variante mit verschiedenfarbigen Feldern gefertigt. Beworben wurde diese Version aber nie.

1967: SH-Chip. Eine Shell für Chips, geliefert wurden drei Chips, ein Überleger und eine Shell sowie fünf Kunststückbeschreibungen. DM 2.50. Beworben in „Werrys magischem Extrablatt, Heft Nr.2 aus 1967“.

1967: Disc it. Zwei flache Chips, ein roter und ein weißer mit je einem Durchmesser von 65 mm, werden vorgezeigt. Beide werden mit einem gleichfarbigen Tuch bedeckt. Beide Chips wechseln die Plätze. DM 3,50. Beworben in der „Magischen Welt, 16. Jahrgang, Heft Nr.5 aus 1967, Seite 180“.

1968: Chip- und Würfeltrick. Fünf Chips werden auf dem Handrücken eines Zuschauers gestapelt und dann mit einer Kappe bedeckt. Die Chips durchdringen die Hand des Zuschauers. Unter der Kappe befindet sich zum Schluss ein Würfel. Beworben in „Werrys magischem Extrablatt, Heft 3“.

1968: Climax-Färbechips. Vier beidseitig mit schwarzen Inlets versehene Chips werden vorgezeigt. Sie werden auf den Tisch geworfen. Plötzlich werden die Inlets auf einer Seite weiß, dann blau und dann gelb um dann wieder ihre ursprüngliche Farbe anzunehmen. DM 2,00. Beworben in der „Magischen Welt, 42. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1993, Seite 273“.

1969: Liebenows Chip-Lift. In einem Stapel mit vier weißen Chips, übereinandergestapelt in einer Röhre, wandert ein schwarzer Chip von unten nach oben. DM 8,50. Beworben in „Werrys magischem Extrablatt, Heft Nr.2 aus 1969“. Das Kunststück wurde unter dem Namen „Super Chip-Lift“ im Jahr 1990 von der Zauberbutike im Zauberbrief Nr. 54 für DM 68,00 angeboten.

1970: Liebenows Chip Gigant. Ein normaler Chip verwandelt sich in einen riesigen Chip. DM 6,50. Beworben in „Werrys magischem Extrablatt Nr. 7 aus 1970“.

1970: Spielerei mit Chips. Zusammengefasste Artikelserie aus der Magischen Welt, mit Zubehör. 5 Chips mit beidseitig roten Feldern, 4 Chips mit beidseitig schwarzen Feldern, 5 Chips mit einem roten und einem schwarzen Feld, 1 Chip mit einem roten und einem weißen Feld, 1 Chip-Kappe und einer Riesenkarte (17,7 x 11,4 cm). Mit einer 12-seitigen Beschreibung der Kunststücke im Format Din A5. Erklärt werden die Kunststücke „Rouge et Noir“, „Coloured Saucers II“, „Chamäleon-Chips“, „Phantom-Chips“, „Chip-Transposition“, „Hanky-Chips“ und „Aus eins mach‘ zwei“. Beworben in der „Magischen Welt, Heft Nr. 1 aus 1970, Seite 36“ und in „Werrys magischem Extrablatt Nr. 7 aus 1970“. Die Chips haben einen Durchmesser von 32,0 mm und sind 3 mm dick.

1970: Geisterhaft. Nach einer Idee von Erhard Liebenow erscheint und verschwindet ein Chip unter einem Tuch. DM 7,50. Infos im Leserforum der „Magischen Welt, 24. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1975, Seite 73“.

1973: Chip Ahoy. Nach einer Idee von Astor. Eine Zigarette oder ein Stift durchdringt einen Chip, der danach gelocht ist. Der Chip wird dann auf ein Band aufgezogen und wieder befreit, wobei ein Zuschauer beide Enden des Bandes hält. DM 4,50. Beworben in der „Magischen Welt, Heft Nr. 1 aus 1973, Seite 39".

1973: M-Chip. Es handelt sich um einen einseitig magnetischen Chip. DM 1,50. Beworben in der „Magischen Welt, Heft Nr. 1 aus 1973, Seite 40".

1973: Super Chip Set. Ein Chip ändert seine Farbe. Sowohl der Chip-Körper als auch das Farbfeld. DM 3,50. Beworben in der „Magischen Welt, Heft Nr. 2 aus 1973, Seite 80".

1976: Borettis Chinatown Chip. Ein roter Chip mit Loch und chinesischen Zeichen und ein schwarzer Chip können für verschiedene Effekte eingesetzt werden. DM 5,00. Beworben in der „Magischen Welt, Heft Nr. 1 aus 1976, Seite 43" und mit einem Climax in der „Magischen Welt, Heft Nr. 4 aus 1977, Seite 195".

1978: Chip-Expansion. DM 8,50. Über dieses Kunststück ist nichts bekannt.

1980: Penetra-Chip. Ein gelochter Chip durchdringt eine Schnur. DM 5,00. Beworben in der „Magischen Welt, Heft Nr. 6 aus 1980, Seite 340".

1981: Chip-Combo. Mit drei unterschiedlich großen Chips können mehrere Effekte gezeigt werden. Ein normaler Chip verwandelt sich in einen Riesen-Chip. Dieser verwandelt sich zurück in einen normalen Chip. Beide Chips tauschen in den Händen des Vorführenden die Plätze. DM 5,00. Beworben in der „Magischen Welt, Heft Nr. 5 aus 1981, Seite 268" und dann noch einmal in der „Magischen Welt, Heft Nr. 3 aus 1993, Seite 274".

1987: Chip-off. Ein großer Chip mit Loch, bei dem sich eine aufgefädelte Schnur befreit, wobei dies geschieht, wenn man beide Schnurenden kräftig auseinanderzieht. DM 4,50. In einer Werbung aus der „Magischen Welt, Heft Nr. 2 aus 1987, Seite 168" wird darauf hingewiesen, dass dieses Kunststück eine Adaption des Kunststücks „Ring-Off" sei.

1987: Chink-a-Chink. Vier verschieden farbige Chips wandern unter den Händen hin und her. DM 11,50. Zu diesem Kunststück gibt es eine Information von Werry, in der „Magischen Welt", Heft Nr. 2 aus 1998. Bereich „Räumung".

1987: Multi-Jetons. Der Magier legt mehrfach seine flache Hand auf den Tisch. Jedes Mal erscheint ein Chip. Das wiederholt er noch neun Mal. DM 55,00. Beworben in der „Magischen Welt, 36. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1987, Seite 84".

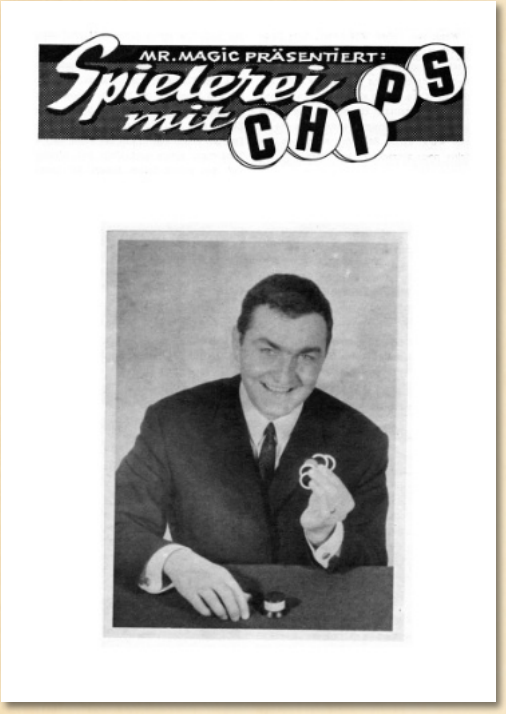
1998: Gozinta plus plus plus. Mit Hilfe eines Gummirings wird eine grüne Folie über die Öffnung eines Trinkglases gespannt. Zwei Chips werden auf die Folie gelegt. Ein Zuschauer drückt auf einen der Chips und dieser landet im Glas. DM 14,50. Beworben in der „Magischen Welt, 47. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1998, Seite 91".

Erhard Liebenow

In Deutschland hat wohl kaum jemand so viel Anklang in der Zauberszene gefunden wie Erhard Liebenow (1935-2016). Er war mehr als dreißig Jahre Autor der „Magischen Welt“ und hat dort mit seinen Beschreibungen von Chip-Kunststücken in der Rubrik „Spielerei mit Chips“ einen regelrechten Hype ausgelöst. Werry hat diese Chips angeboten und schrieb im 4. Heft der „Magischen Welt“ des 21. Jahrgangs von 1972 unter dem Titel „Der Poker Chip King“, dass Liebenow anfänglich skeptisch war, ob dieses Thema überhaupt jemanden interessiert. Die Serie war so erfolgreich, dass man seine Routinen, eingebettet in eine Spielcasino-Thematik, weltweit vorführte. Die Amerikaner nannten ihn „Poker Chip King“. Das kam nicht von Ungefähr, denn einige der bekanntesten Zauberkünstler, wie Dai Vernon und Al Goshman bescheinigten ihm, dass er einen neuen und eigenständigen Vorführstil entwickelt hatte.

Die Serie „Spielerei mit Chips“ begann im 5. Heft der „Magischen Welt“ von 1967.

Rouge et Noir, Magische Welt, 16. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1967, Seite 154.
Coloured Saucers II, Magische Welt, 16. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1967, Seite 191.
Chamäleon Chips, Magische Welt, 17. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1968, Seite 8.
Phantom Chips, Magische Welt, 17. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1968, Seite 47.
Chip-Transposition, Magische Welt, 17. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1968, Seite 80.
Hanky-Chips, Magische Welt, 17. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1968, Seite 81.
Aus eins mach‘ zwei, Magische Welt, 17. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1968, Seite 81.
Wie gewonnen – so zerronnen, Magische Welt, 19. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1970, Seite 151.
Seven Up, Magische Welt, 19. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1970, Seite 188.
Chip - Produktion, Magische Welt, 20. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1971, Seite 21.
Das rote Chip-Wunder, Magische Welt, 20. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1971, Seite 60.
Travelling Chips, Magische Welt, 20. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 1971, Seite 97.
Chips Mental, Magische Welt, 20. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1971, Seite 21.
Von links nach rechts, Magische Welt, 21. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1972, Seite 60.
Chip-Penetration, Magische Welt, 22. Jahrgang, Heft Nr. 4 aus 1973, Seite 133.
Chip around, Magische Welt, 22. Jahrgang, Heft Nr. 5 aus 1973, Seite 172.
Black and White, Magische Welt, 23. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1974, Seite 11.
Die Spielkasinos der Welt, Magische Welt, 23. Jahrgang, Heft Nr. 2 aus 1974, Seite 49.
Drei Fragen, Magische Welt, 23. Jahrgang, Heft Nr. 6 aus 1974, Seite 210.
Chips in Seide, Magische Welt, 47. Jahrgang, Heft Nr. 1 aus 1998, Seite 27.



„Spielerei mit Chips“. Deutsche Ausgabe mit 12 Seiten, Format: Din A5



„Spielerei mit Chips“ (1970) - Mitgelieferte Chips, plus Chip-Kappe, Shells und Riesenkarte

Liebenows Chip-Lift

Dieses Kunststück, nach einer Idee von Erhard Liebenow, wurde im Jahr 1969 von Werner Geissler „Werry“ hergestellt und für DM 8,50 angeboten, beworben in der Magischen Welt, Heft Nr. 1 aus 1969. In der Werbung wird die nahezu vollautomatische Funktionsweise gepriesen, sodass sich der Vorführende voll und ganz auf die Präsentation konzentrieren kann. Auf dem Tisch stehen ein zierliches Podest und eine zweifarbige kleine Röhre, die mit einem Deckel verschlossen ist. Nachdem der Magier den Deckel abgenommen hat, werden fünf Chips sichtbar, die auf den Tisch gelegt werden. Vier weiße Chips mit schwarzen Feldern und ein schwarzer Chip mit einem weißen Feld. Der Vorführende stellt die Röhre auf das Podest, gibt nun zuerst den schwarzen Chip und dann alle weißen in die Röhre. Der Deckel wird aufgesetzt. Wird die Röhre wieder geöffnet, ist der schwarze Chip um eine Position nach oben gewandert. Dies wird mehrfach wiederholt, bis der schwarze Chip ganz oben auf dem Stapel liegt. Danach kann alles zum Untersuchen gegeben werden.

Aus der Originalbeschreibung

Aus ihr geht hervor, dass folgende Requisiten mitgeliefert werden. Ein kleiner Podest, eine



Abbildungen © Andy Martin, martinsmagic.com

niedrige zweifarbige Röhre, ein Deckel, in den ein kleiner Magnet eingebaut ist, ein schwarzer Chip mit einem weißen Feld, zwei weiße Chips mit schwarzen Feldern, drei weiße Chips mit schwarzen Feldern und Metalleinlagen, zwei dünne, schwarze, flexible Kunststoffscheiben (Überleger).

Weiterhin wird der Aufbau in allen Einzelheiten beschrieben. Der Podest wird auf den Tisch gestellt. Darauf wird die Röhre gelegt. Zu beachten ist hier, dass der außen breitere weiße Rand stets nach oben gerichtet ist. Dann wird der schwarze Jeton mit weißem Feld nach oben in die Röhre geworfen. Nun werden die weißen Chips mit schwarzen Feldern nach oben nebeneinander auf den Tisch gelegt. Mit Hilfe des Deckels wird nun ermittelt, in welchen Chips sich die Metalleinlagen befinden. Anschließend werden zwei Chips ohne Einlagen in die Röhre gegeben, gefolgt von einem Chip mit Einlage. Jetzt werden die beiden Überleger befeuchtet und unter die restlichen Chips gedrückt. Es gilt, darauf zu achten, dass die weißen Bodenflächen ganz bedeckt sind und die Überleger seitlich nicht vorstehen. Der glatte Ablauf der Vorführung ist sonst gefährdet. Die beiden so präparierten Jetons kommen nun auch in die Röhre und es wird der Deckel ausgesetzt.

Sam Dalal



Sam Dalal aus Benares in Indien, Jahrgang 1946, zaubert seit seinem 12. Lebensjahr. Als gelernter Bauingenieur zog er sich im Jahr 1975 aus dem Business zurück. Als Zauberkünstler trat er halbprofessionell zwischen 1968 und 1975 unter dem Namen „Sam the Sham“ auf. Dann wurde er Eigentümer einer Fabrik für Zauberkunststücke. Zusätzlich betrieb er einen Versandhandel für Zauberbedarf in Kalkutta. In der Zeitschrift „Magigram“ veröffentlichte er viele Artikel zu unterschiedlichen Themen. Im Jahr 1975 vertrieb er eine kleine Broschüre mit dem Titel „Menta Color“. Hier beschrieb er mehrere Kunststücke mit Chips, die auf ein mathematisches Prinzip zurückzuführen waren. Ihm werden einige Chip-Kunststücke zugeschrieben, die er in den späten 1970er-Jahren entwickelt hat.

Bei dem Kunststück „**Rainbow Chips**“ verwandeln sich zwei Chips mit schwarzen Punkten auf beiden Seiten in Chips mit farbigen Punkten – Blau, Rot, Gelb und Grün. Bei dem Kunststück „**Fire and Ice**“ werden rote und weiße Chips abwechselnd übereinandergelegt und trennen sich jedes Mal wieder. Bei dem Kunststück „**Magician At the Casino**“, dass anfänglich nur über die „Supreme Magic Company“ verkauft wurde, verwandeln sich drei Chips, auf denen eine „Eins“ steht, in jeweils 500er-Chips. Bei dem Kunststück „**Super Psychic Chips**“ ordnet ein Zuschauer vier verschieden farbige Chips mit rotem Korpus vier weiteren Chips mit schwarzem Korpus zu. Am Schluss stimmen die Punkte der Chips farblich überein. Dieses Kunststück hat Eckhard Böttcher in seiner Zauberbutike im Jahr 2003 unter dem Namen „Psycho-Chips“ (Sam-Dalal-Version mit Kunststoff-Chips) angeboten und dann noch einmal im Jahr 2008 unter dem Titel „Psycho-Chips II“ (Per-Clausen-Version mit Metall-Chips). Es handelt sich um einen Übereinstimmungseffekt.

Tony Lackner

Wir verdanken Tony Lackner (1923-2009) einige der interessantesten Chip-Kunststücke, die über die Zauberbutike von Eckhard Böttcher und die Zauberzentrale München vertrieben wurden. Er war ein außergewöhnlicher Erfinder und Handwerker. Bei seinen Arbeiten verwendete er eine Produktionsliste, in der jedes Kunststück mit einer Nummer versehen war. Hier findet man auch die vielen Chip-Kunststücke, die er gefertigt hatte, wobei das Kunststück „Bank Night verkehrt“ nicht aufgeführt ist. Die Routinen zu den Kunststücken hat Eckhard Böttcher geschrieben. In der Liste sind einige Nummern nicht vergeben. Mir ist nicht bekannt, warum. Tony Lackner hatte im Keller seines Hauses seine Werkstatt und ein kleines Materiallager untergebracht. Nicht selten nahm er auch Sonderaufträge nationaler und internationaler Künstler an. Einige Kunststücke waren in seiner Liste somit nicht verzeichnet.

Es beginnt mit einem Chip

Dieses Kunststück hat die Zauberei mit Chips auf einen neuen Level gehoben. Die Routine beginnt mit einem Chip – und sie endet auch mit einem Chip. Dazwischen passieren aber Schlag auf Schlag eine Reihe von unglaublichen Effekten: Aus einem Chip werden zwei, dann drei und schließlich vier. Die Chips wandern, durchdringen die Tischplatte, verändern die Farben von Rot in Grün.

Die ganze Routine dauert ca. 4 Minuten, lässt sich umringt ohne Schoßarbeit vorführen und ist zweifellos ein Höhepunkt in jedem Mikroprogramm. Dabei gibt es keinerlei schwierige Griffe. Chips und Shells wurden aus Acryl von Hand gedreht. Die schwarzen Chips, mit Farbpunkten aus Leuchtfolie, haben einen Durchmesser von ca. 40 mm und eine Stärke von ca. 4 mm. Das Kunststück wurde erstmals beworben im Zauberbrief Nr. 5 aus dem Jahr 1982 und dort für DM 35,00 angeboten.

Tsengs merkwürdiges Testament

Bei diesem Kunststück aus dem Jahr 1983 kommen drei Figuren ins Spiel, wobei zwei dieser Figuren auf einem Sockel sitzen, die eine Figur auf einem blauen Sockel, die andere auf einem roten. Im Verlauf der Routine werden ein blauer Chip und ein roter Chip vor den jeweils gleichfarbigen Sockel gelegt und mit einer Spielkarte bedeckt. Dann findet eine Wanderung der Chips statt. Im weiteren Verlauf der Routine wandern auch zwei Schriftzeichen auf Karten von einer auf die andere Seite. Beworben im Zauberbrief Nr. 9 aus dem Jahr 1983, angeboten für DM 75,00.

Chip-Finale

Dies ist ein Abschluss-Kunststück zu „Es beginnt mit einem Chip“ und stammt von Braco. Tony Lackner hat es gefertigt.


Tony Lackner
Es beginnt mit einem Chip
Tsengs merkwürdiges Testament
Super Chip-Lift
Chip-Finale
Chips Total
Bank Night verkehrt
Ausgesuchte Kunststücke

Tsengs merkwürdiges Testament

Bei diesem Kunststück aus dem Jahr 1983 kommen drei Figuren ins Spiel, wobei zwei dieser Figuren auf einem Sockel sitzen, die eine Figur auf einem blauen Sockel, die andere auf einem roten. Im Verlauf der Routine werden ein blauer Chip und ein roter Chip vor den jeweils gleichfarbigen Sockel gelegt und mit einer Spielkarte bedeckt. Dann findet eine Wanderung der Chips statt. Im weiteren Verlauf der Routine wandern auch zwei Schriftzeichen auf Karten von einer auf die andere Seite. Beworben im Zauberbrief Nr. 9 aus dem Jahr 1983, angeboten für DM 75,00.

Super Chip-Lift

Von Erhard Liebenow Ende der 1960er-Jahre kreiert, wurde das Kunststück von Tony Lackner im Jahr 1990 neu gefertigt. Die Lösung wurde technisch perfekt umgesetzt, auch die Effekte wurden erweitert. Auf einem schwarzen Podest steht eine rote Röhre, auf der sich ein goldener Deckel mit Knauf befindet. Der Aufbau erinnert an einen kleinen Tempel. Der Vorführende zeigt nun vier schwarze Chips mit weißer Fläche vor und lässt als erste Überraschung einen weißen Chip mit roter Fläche erscheinen. Hier wandert nun der weiß-rote Chip zwischen den schwarz-weißen Chips innerhalb der Röhre von unten bis ganz nach oben. Sogar eine Chip-Wanderung unter den Sockel und eine Chip-Färbung sind möglich. Erstmals beworben wurde diese Ausführung im Zauberbrief Nr. 54 aus dem Jahr 1990 für DM 68,00.

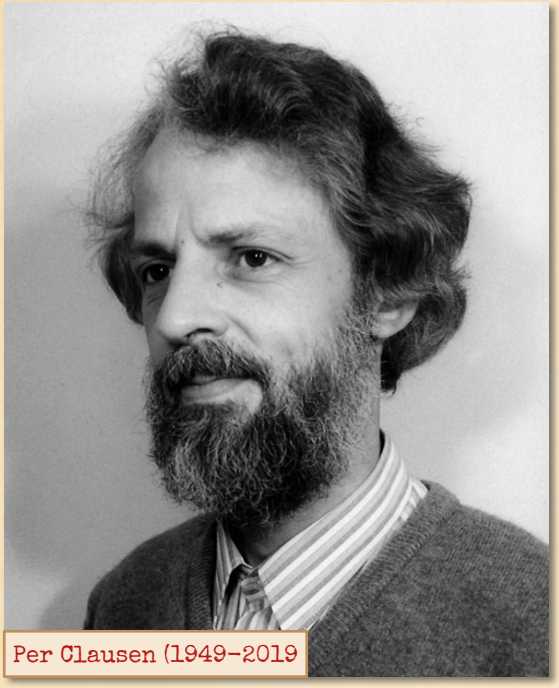
Im Podest befindet sich ein Magnet. Die Unterseite hat einen Hohlraum, in dem ein Chip mit aufgesetzter Shell Platz findet. Die Oberfläche ist so gestaltet, dass sie wie ein Chip aussieht. Befindet sich nämlich die Röhre ohne Deckel auf dem Podest, kann ein nahe sitzender Zuschauer nicht feststellen, ob sich in der Röhre ein Chip befindet oder nicht. Die Röhre ist genau so hoch wie fünf Chips. Im Deckel befindet sich ein beweglicher Magnet. Der Knauf auf dem Deckel kann leicht nach oben gezogen werden, sodass der Magnet nicht „wirkt".

Tony Lackner hat hier an alles gedacht, denn auf dem Podest befindet sich ein schwarzer Rand aus Filz. So ist kein Geräusch zu hören. Für dieses Kunststück werden vier schwarze Chips mit weißen Punkten verwendet, wobei einer auf der Rückseite Grün ist. Dazu kommen zwei weiße Chips mit roten Punkten. Einer dieser Chips wird vom Magneten „nicht" angezogen, der andere nur von einer Seite. Zum Lieferumfang gehört noch eine schwarze Shell mit weißer Fläche.

Bank Night „verkehrt"

Im Zuge des Routine-Service von Eckhard Böttcher wurde dieser Effekt mit der Nr. 4700 im Jahr 1989 für DM 6,00 angeboten. Tony Lackner hat dieses Kunststück gefertigt. Bei dieser Variante gewinnt ein Zuschauer einen kleinen Geldbetrag. Als Trostpreise werden aus den übrig gebliebenen Umschlägen Geldscheine mit höhren Werten gezogen. Im Jahr 2001 wurde dieses Kunststück von der Firma „Mikame Craft" mit einer Chip-Dose neu belebt.

Per Clausen



Per Clausen (1949–2019

Per Clausen (1949-2019) war ein dänischer Zauberkünstler und Kunsthandwerker, der vor allem für seine Messingchips, insbesondere für seinen Trick „Schwarz-Weiß-Bunt“, bekannt war. Fast sein ganzes Leben lang arbeitete er als Chemieingenieur bei der Ölmühle Aarhus Oliemolle, die verschiedene Öle für die Lebensmittelindustrie und Tierfutter herstellte. Beruflich war er viel unterwegs und hatte stets ein Kartenspiel und einige Zaubertricks dabei, die er bei Meetings und ähnlichen Veranstaltungen als Eisbrecher einsetzte.

Er trat nie aktiv auf; es war lediglich ein Hobby. Dass er Chemieingenieur war, dürfte viele überraschen. Die meisten hätten ihn wohl für einen Maschinenbauingenieur oder zumindest für einen Stahlbearbeiter gehalten. Tatsächlich war er aber auch ein begabter Holz-und Elektronikfachmann. In seinem Keller hatte er eine große Modelleisenbahn, deren Elektronik, Lichtsignale usw. er komplett selbst gebaut hatte.

Obwohl Per Clausen (zumindest außerhalb Dänemarks) hauptsächlich für seine Messingchips bekannt ist, stellte er im Laufe der Jahre viele verschiedene Produkte her, es müssten etwa 88 gewesen sein. Darunter Kartentricks, Effekte mit Messingchips, Zauberstäbe (insbesondere eine exzellente Version des Breakaway-Zauberstabs), Tricks mit Messingschrauben und -muttern, Würfeltricks, Okito-und Boston-Dosen für verschiedene Währungen, Geldscheinröhren, Ringboxen und diverse Gaff-Münzen. Die ersten Produkte, die er „offiziell“ anbot, waren Kartentricks. Damit begann er 1983, als er in Beder, einer kleinen Stadt südlich von Aarhus in Jütland, lebte. Er verwendete hauptsächlich Piatnik- und Aviator-Karten, von denen viele im Siebdruckverfahren selbst bedruckt wurden.

Die meisten Effekte hatte er selbst erfunden, darunter auch das Kunststück „Bananas“. Kurz darauf begann er mit Chip-Effekten. Die ersten Effekte nutzten jedoch Plastikchips, ähnlich denen, die Erhard Liebenow bekannt gemacht hatte. 1985 begann er mit der Herstellung von Messingchips. Alle Chips wurden in seiner kleinen Werkstatt selbst auf einer EMCO-Drehmaschine gedreht. Die meisten seiner Chipeffekte waren von anderen inspiriert, vielleicht auch kopiert. Per verbesserte dann die Qualität und mitunter auch die Methode.



Die Werkstatt von Per Clausen

Später zog er mit seiner Familie nach Malling, einer etwas größeren Stadt unweit von Beder. Dort lebte er bis zu seinem Tod im Jahr 2019. In seinen späteren Produktionsjahren (vermutlich bis etwa 2010) ließ er die Chips von einem Familienmitglied, dem eine Maschinenwerkstatt gehörte, grob drechseln. Da alle Chips handgedrechselt wurden, gibt es leichte Abweichungen in Durchmesser und der Dicke. Die Kunststoffeinlage in den Chips wurde aus größeren Rollen selbstklebender Folie der deutschen Firma D-C FIX ausgestanzt. Ende der 90er/Anfang der 2000er-Jahre stellte DC FIX die Produktion einiger Farben, insbesondere Hellblau, ein. Spätere Chips wurden daher in einem dunkleren Blau hergestellt. Von Anfang an wurden seine Produkte exklusiv vom dänischen Zauberhändler „Scandinavian Magic“ in Vejle vertrieben. Später wurden seine Produkte von Händlern weltweit vertrieben (unter anderem von der Zaubererbutike in Deutschland, Davenports in Großbritannien, Paul Diamond und Abbotts in den USA). Neben der Herstellung eigener Artikel fertigte er auch Messingchips etc. für Mark Leveridge in Großbritannien und für El Duco in Schweden. Ein Markenzeichen seiner Produkte, neben der herausragenden Handwerkskunst, war die Lieferung seiner Chips in kleinen Schmuckkästchen aus schwarzem Kunststoff (von der dänischen Firma „James“, die diese Kästchen noch heute herstellt). Seine ersten Chip-Effekte wurden allerdings nicht in diesen Kästchen geliefert, sondern in kleinen Filzbeuteln, die seine Frau Hanne Clausen genäht hatte.



Die Per Clausen Chips

Laut Andy Martin erschienen die Chip-Kunststücke des Dänen Per Clausen, erstmals im Jahr 1987 unter dem Namen „Die Clausen Chips“. Von ihm selbst ist so gut wie nichts bekannt. Die Routinen entstanden wohl in Zusammenarbeit mit Mark Leveridge. Anfänglich konnte man damit zwei Effekte vorführen (Three Color Chip Surprise & Flash Double Chip Change), schnell folgte dann ein dritter Effekt (Confusing Chips). Im Jahr 1988 waren es schon sechs Effekte. Mitgeliefert wurde dabei ein 24-seitiges Booklet. Im Jahr 1995 kam dann ein 34-seitiges Booklet mit 14 Effekten heraus. Im Lieferumfang waren fünf Chips aus Messing, zwei Gläser aus Kunststoff und zwei Seidentücher. Zu den Kunststücken, die mit diesen Chips vorgeführt werden konnten, gehörten: Eine „Dreifarbige Farbverwandlung“, ein „Platztausch in der Hand und Hosentasche“, eine „Chipwanderung“ mit zwei Gläsern und zwei Seidentüchern, auf einem Chip erscheint eine Kartenvorhersage, zwei „Chips wechseln die Farben“, ein „Chip Sandwitch“ und eine Spellbound-Routine, bei der ein einzelner Chip dreimal die Farbe wechselt.

Per Clausen – Vorhersage Chips

Dieser Effekt geht auf das Kunststück „Super Psychic Chips“ von Sam Dalal aus dem Jahr 1978 zurück. Per Clausen hat im Jahr 1990 seine Version mit fünf Chips auf den Markt gebracht und dann noch einmal 1993. Bei seiner ersten Version wurde der ausgewählte Chip auf der Rückseite mit einem Kreuz markiert. Bei seiner zweiten Version kam ein Smiley als Markierung zum Einsatz.

Der Vorführende zeigt eine längliche, schwarze Schmuckschatulle vor, wie man sie beispielsweise für Diamantketten verwendet. Er öffnet sie und zeigt fünf wunderschöne Pokerchips aus Messing vor. Jeder Chip ist mit einer anderen Farbe verziert: rot, blau, gelb, grün und schwarz. Der Magier erklärt, dass er bereits eine Vorhersage getroffen hat. Diese befindet sich auf der Unterseite der Schmuckschatulle. Ein Zuschauer darf sich einen der fünf Chips frei aussuchen. Er kann seine Wahl jederzeit ändern. Er wählt z.B. den blauen Chip. Nun werden die Chips übereinandergestapelt, sodass der blaue Chip oben liegt. Jetzt wird die Schatulle umgedreht, um die Vorhersage zu zeigen. Es ist ein Spiegel, der klar den blauen Chip zeigt. Das Publikum wird völlig unbeeindruckt sein. Jetzt aber werden alle Chips umgedreht – die Rückseite jedes Chips ist weiß, außer der des frei gewählten Chips. Auf der Rückseite des gewählten Chips ist ein Smiley eingeprägt.

Dieses Kunststück wurde von der Zauberbutike im Jahr 1993 für DM 69,00 angeboten. Beworben im Zauberbrief Nr. 69. Bei der ersten Ausführung von 1990 konnte man den gewählten Chip auf der Rückseite mit einem Marker beschreiben. In der zweiten Version wurde die Markierung mit einem Smiley gekennzeichnet. Im Zauberbrief Nr. 70/71 schlägt Herbert Bötticher eine Variante mit einem Kartentrick vor. Auf der Rückseite des ausgewählten Chips ist das Kartenzeichen einer gewählten Spielkarte zu sehen.



Das Etui mit allen 5 Chips



Die erste Version mit einem Kreuz



Die zweite Version mit einem Smiley



Chip and Coin Monte

Dieses Kunststück von Per Clausen kam im Jahr 2002 auf den Markt und kombiniert Effekte mit Münzen und Chips. Ein beidseitig roter Chip wird gezeigt und auf den Tisch gelegt. Zwei Münzen werden ausgeliehen und jeweils links und rechts neben den Chip gelegt. Alle drei Gegenstände werden nun mit drei Messingkappen bedeckt. Ein Zuschauer wird gebeten, dem Chip zu folgen. Die Kappen werden verschoben, und der Zuschauer wird gefragt, wo der Chip ist. Er wird es nicht herausfinden. Dies wird mehrmals wiederholt. Er liegt jedes Mal falsch. Eine der Kappen wird zusammen mit einer Münze entfernt, und der Vorgang wird mit nur zwei Kappen wiederholt. Der Zuschauer liegt immer noch falsch und kann den Chip nicht finden. Schließlich wird nur noch eine Kappe verwendet. Ein Würfel wird daraufgelegt, damit der Zuschauer den Chip identifizieren kann. Die Kappe wird verschoben, und der Zuschauer wird nach dem Chip gefragt. Der Chip ist verschwunden. Eine Münze ist übrig. Der Chip wird aus der Tasche geholt. In der Zauberbutike von Eckhard Böttcher wurde dieses Kunststück erstmals im Jahr 1997 unter dem Namen „Münzen-Chip-Kümmelblättchen“ für DM 68,00 angeboten. Beworben im Zauberbrief Nr. 92/93. Wenn Per Clausens Version erst später auf den Markt kam, ist hier nicht festzustellen, woher diese Version stammt. In der Trickbeschreibung ist von 2-Euro-Münzen die Rede. Der Euro wurde aber erst im Jahr 2002 eingeführt. Unter der gleichen Bestellnummer 9301 wurde dieses Kunststück im Jahr 2005 noch einmal angeboten, für € 38,50. Beworben im Zauberbrief Nr. 130. Mitgeliefert wurden drei verzierte Messingkappen, zwei Messing-Chips, bei denen es sich eigentlich um Shells handelt und ein Würfel, der einen starken Magneten in sich trägt. Das ganze Trickprinzip beruht darauf, dass der Würfel, legt man ihn mit der richtigen Seite auf eine Kappe, den innen liegenden Chip in der Kappe „hält“.

Und sonst?

Es gibt eine Unmenge weiterer Kunststücke, die ich hier nicht alle zeigen kann. Zum Schluss dieses Sonderheftes möchte ich daher noch ein paar sehr sehenswerte Kunststücke präsentieren, deren Effekte und Anmutung eine Erwähnung wert sind.



Chip Trick von Willi Wessel

Der Zauberer zeigt sechs weiße Pokerchips, die er von beiden Seiten präsentiert. Fünf davon werden aufeinandergestapelt und mit einem kleinen Seidentuch bedeckt. Ein Zylinder, der so hoch ist wie der Stapel, wird mittig über den seidenbedeckten Chips positioniert. Sobald die Chips durch Dehnen des Seidentuchs aus dem Zylinder fallen, verfärben sich die weißen Einsätze der Chips rot, blau, gelb, orange und grün. Nachdem der Zauberer die farbigen Chips mit dem sechsten weißen Chip berührt hat, nehmen diese wieder ihre ursprüngliche weiße Farbe an, von beiden Seiten. Dieses Kunststück aus dem Jahr 1980 basiert auf Erhard Liebenows „Color Miracle".

Chinese Sting – Eddie Gibson

Bei diesem Kunststück aus dem Jahr 1996 werden jeweils zwei Chips in den Farben Rot, gelb und Grün vorgezeigt, wobei die Rückseiten neutral sind. Dann legt der Vorführende drei Hunderdollarscheine nebeneinander auf den Tisch. Von jedem farbigen Chip wird einer auf einen der Geldscheine gelegt. Die drei restlichen Chips bekommt ein Zuschauer und diese werden verdeckt durcheinander gemischt. Die Aufgabe für den Zuschauer ist nun, seine Chips so auf die Geldscheine zu legen, dass es KEINE Übereinstimmung mit den dort liegenden Chips gibt. Wenn es keine Übereinstimmung gibt, gewinnt er den Geldschein. Am Ende der Routine gibt es drei Übereinstimmungen und der Zuschauer bekommt kein Geld.





ESP-Chips Kaifu Wang

Dieses Kunststück gab es vorab in einer Version ohne ESP-Symbole, nur mit farbigen Chips. Mit dieser neuen Version sind die Vorhersagen noch mysteriöser. Der Zauberer zeigt sechs Chips mit verschiedenfarbigen Vorderseiten und einen weiteren Spezialchip mit einem Fragezeichen auf der Rückseite. Er erklärt dem Publikum, dass dieser Spezialchip eine Vorhersage enthält und seine Farbe deshalb noch nicht enthüllt wird. Der Zauberer bittet das Publikum, die sechs Chips umzudrehen, sodass die Farben verdeckt sind und alle gut zu mischen. Anschließend soll ein Chip ausgesucht werden. Der Magier legt nun den Vorhersage-Chip auf den ausgewählten Chip und behauptet, dass beide Chips die gleiche Farbe auf der Vorderseite haben. Zuerst dreht er die restlichen, nicht ausgewählten Chips um, um zu prüfen, welche Farbe fehlt. Schließlich enthüllt er den ausgewählten und den Vorhersage-Chip: Sie haben die gleiche Farbe, wie er vorhergesagt hat! Mit den verbleibenden fünf Chips in verschiedenen Farben nimmt der Zauberer einen weiteren Fragezeichenchip zur Hand und führt den Vorhersagetrick erneut vor.



Magic Signs von El Duco's Magic

Dieses Kunststück stammt aus dem Jahr 1984 und wurde noch einmal im Jahr 1992 aufgesetzt. Der Vorführende zeigt fünf Messingchips mit verschiedenen ESP-Symbolen vor. Die Rückseiten der Chips sind leer. Die Chips werden mit der Bildseite nach oben auf den Tisch gelegt. Ein Zuschauer soll sich eines der Symbole nur merken. Der Magier signiert jetzt einen der Chips auf der Rückseite und trifft somit eine Vorhersage. Der Zuschauer nennt jetzt sein gewähltes Symbol. Der markierte Chip wird in die Hand des Zuschauers gelegt. Er soll ihn selber umdrehen. Er trägt sein Symbol.

Das Magic History Magazin

Chip Kunststücke







Zaubern mit Chips und Jetons