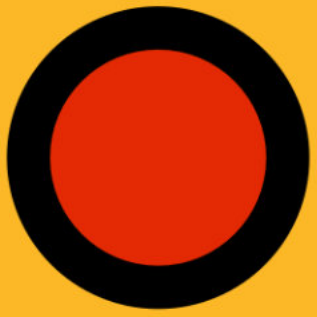








Chips

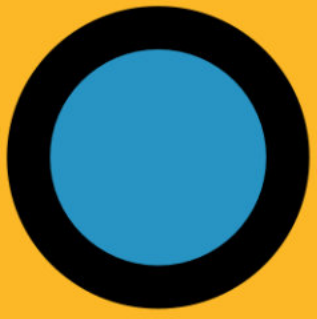
Von Chips, Shells und Überlegern











GEORG WALTER







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 2026

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	5
Die Geschichte zu Chips und Jetons	8
Chips, Chips, Chips	10
Chip-Kunststücke von Werry	14
Erhard Liebenow	21
Sam Dalal	28
Tony Lackner	30
Per Clausen	36
Kunststücke aus der Zauberbutike	48
Chip-Lift	62
Rainbow Chips	64
Die Psychic Chips	66
Ausgesuchte Chip-Kunststücke	68
Wahl im Kloster in Tibet	92
Das Forcieren von Farben	94
Index	96



Werry und Erhard Liebenow beim Fachsimpeln.
Abbildung mit freundlicher Genehmigung von © Wittus Witt

Einleitung

Was da Ende der 1960er-Jahre passierte, erlebt man in der Zauberkunst nicht oft. Erhard Liebenow zelebrierte seine Chip-Kunststücke und beschrieb sie in vielen Artikeln in der Fachzeitschrift der „Magischen Welt“. Schnell wurde er damit bekannt, über die Landesgrenzen hinaus. Werner Geissler „Werry“ hatte die Chips gefertigt und beide waren sich damals nicht einmal sicher, ob die Kunststücke bei den Zauberkünstlern dieser Welt ankommen würden.

Der Boom setzte sich eigentlich Anfang der 1980er-Jahre mit den größeren schwarzen Chips, die u.a. Eckhard Böttcher über seine Zauberbutike verkaufte, fort. Anfänglich von Tony Lackner produziert, entstanden so wahre Schätze der Close-up Zauberkunst mit Chips, Shells und Überlegern. Mit „Es beginnt mit einem Chip“ war dann der Höhepunkt des Machbaren erreicht.

Dann tauchten die Messing-Chips von Per Clausen auf und weitere „Perlen der Chip-Zauberei“ entstanden. Dank des Internets wurden die hochprofessionell gefertigten Chips weltweit bekannt.

In diesem Buch habe ich einmal alles zusammengestellt, was ich zum Thema Chips finden konnte. Ich habe viele Routinen gelesen. Um mir einen besseren Überblick zu verschaffen, kaufte ich einige Kunststücke über den sic!-Verlag und Ebay nach. Was mich aber wirklich erstaunt hat, ist, dass die Chips mit ihren Farbpunkten heute noch so neu und leuchtend daherkommen wie damals. Sie haben nichts von ihrer Faszination eingebüßt.

Ein großer Dank geht an Wittus Witt, der mich mit Material über Werry und Erhard Liebenow versorgt hat. Bedanken möchte ich mich auch bei Udo Möllenberg, Andy Martin, Detlef Hartung, dem sic!-Verlag und besonders bei dem dänischen Zauberkünstler Anders Karlskov Hasseriis, der die Vita über Per Clausen erst möglich gemacht hat. Über ihn war bisher so gut wie nichts bekannt.

Nun darf ich mich bei Ihnen, lieber Leser, für den Kauf des Buches bedanken und Ihnen recht viel Freude beim Lesen wünschen. Vielleicht holen Sie ja noch einmal Ihr Lieblings-Chip-Kunststück hervor.


10
PHOENIX
CARDROOM
50¢
!!!GOOD LUCK!!!


25
PHOENIX
CARDROOM
$100
Chips
PHOENIX
CARDROOM
$100
PHOENIX
CARDROOM
$10
PHOENIX
CARDROOM
$25
25

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 (Jahrgang 1942) 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.

Chips, Chips, Chips

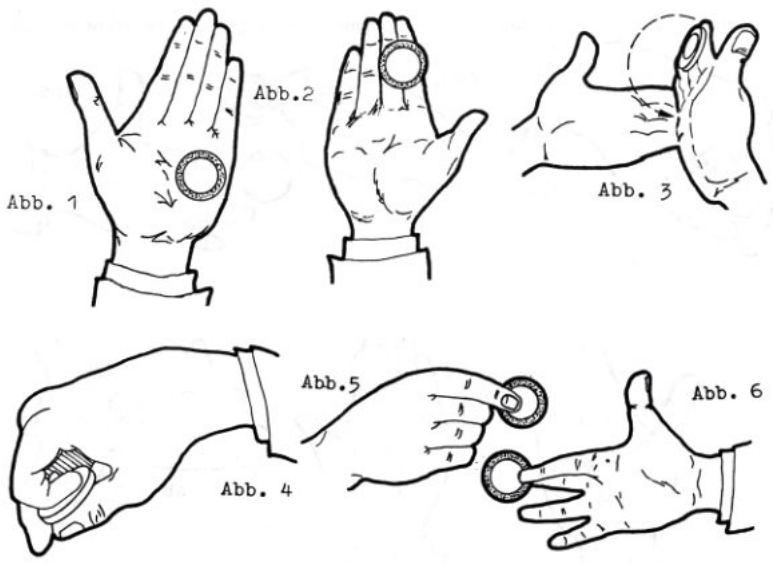
Wenn es um das Thema „Chips“ geht, hat wohl kaum eine Publikation so viel Aufmerksamkeit erregt, wie das „Spezialthema Nr. 15“ aus der Zauberbutike, dass im Jahr 1984 mit 60 Seiten auf den Markt kam. Der Titel sagt alles: „Chips, Chips, Chips“. Die Autoren A. Gölzer und F. Holweck haben sich intensiv 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.

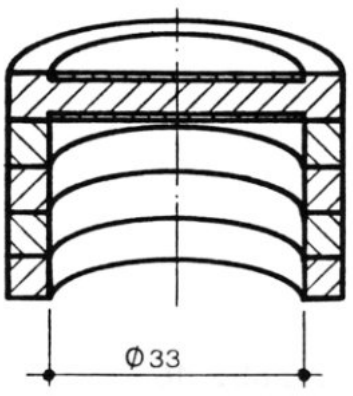
Kapitel 2: Die Grifftechnik: In diesem Kapitel werden dem Leser alleine zehn Arten von Wendegriffen erklärt, um die Seite eines Chips zweimal vorzuzeigen, sodass die andere Chip-Seite verborgen bleibt. Das wird in weiteren Ausführungen auch für zwei oder drei Chips beschrieben. Es folgen Griffe mit einer 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.

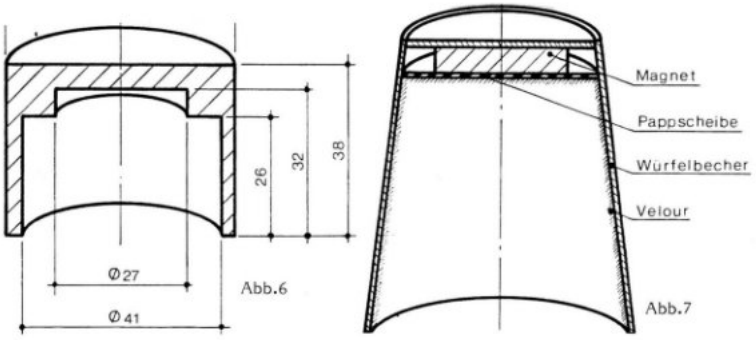
Kapitel 4: Tips und Anregungen: In diesem Kapitel gehen die Autoren auf die Themen Begleitmusik, Materialien zur Herstellung von Bechern, Klebefolien, Magnete, Aufdrucke auf Chips und andere Hilfsmittel ein. Hier werden auch einige Adressen genannt, die man heute, vierzig Jahre später, natürlich überprüfen muss. Heute wird man bei den Anbietern sicherlich im Internet fündig.



Wendegriffe
Im Buch werden zehn verschiedene Methoden beschrieben, wie man einen Chip wendet oder in die andere Hand übergibt.



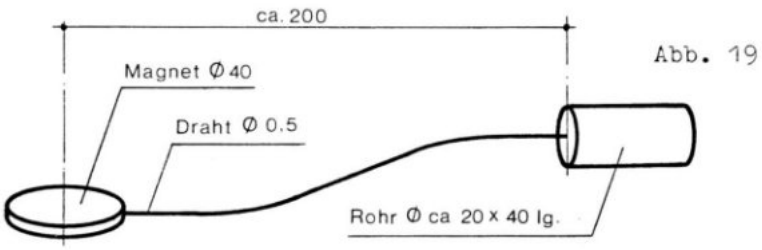
Der Chip-Stapel
Im Buch wird beschrieben, wie man sich einen eigenen Chip-Stapel bastelt, der dann kleinere Gegenstände aufnehmen kann.



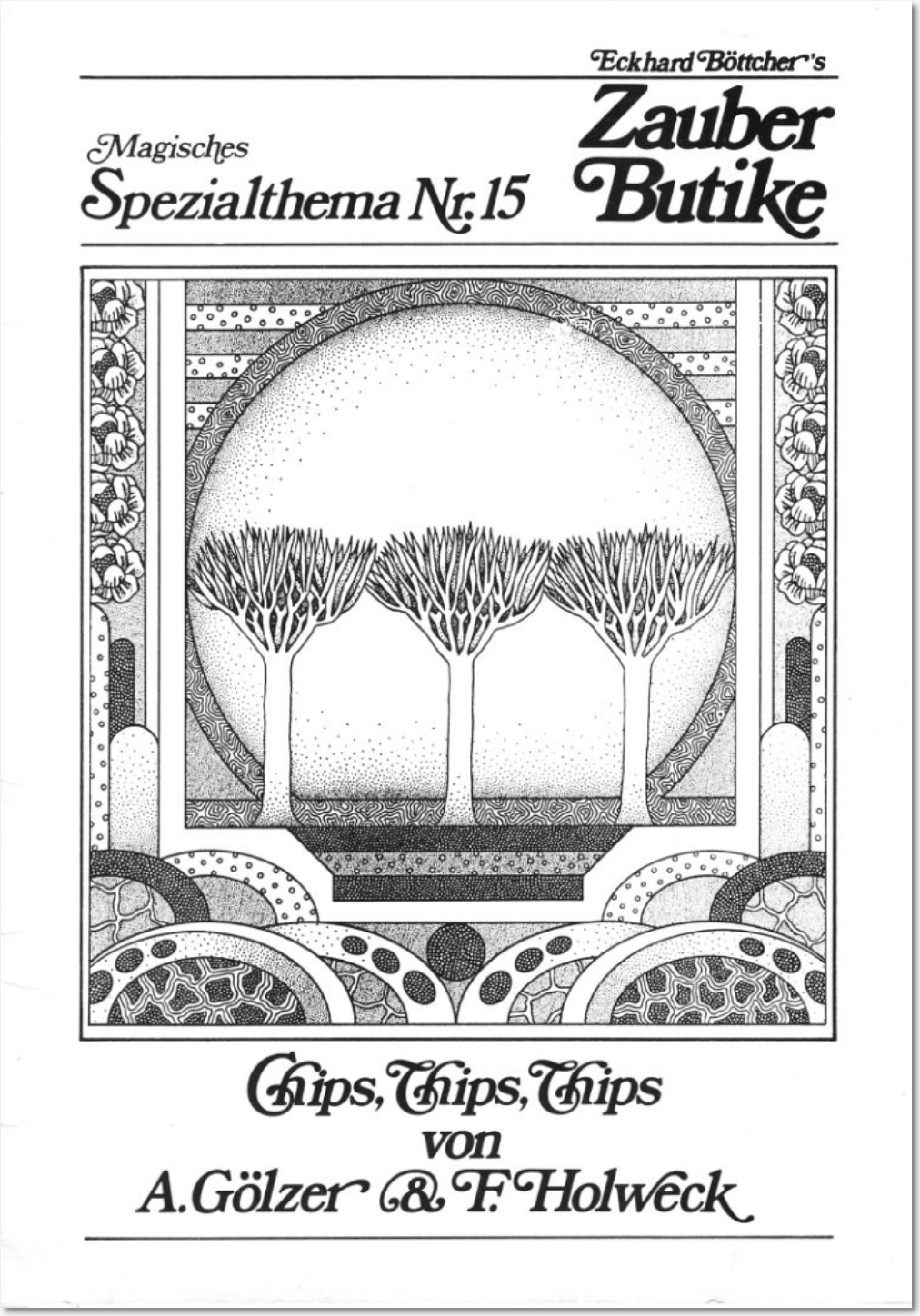
Der Würfelbecher
Hier wird erklärt, wie man einen Magneten in einen Würfelbecher einbaut.



Beispiel für aufgedruckte Symbole auf Chips. Die „Casino Häschen", eine Hasenwanderung mit Chips. Vorgestellt im Zauberbrief Nr. 151.



Ein Schwebemittel
Instruktion zur Herstellung eines Schwebe-Mechanismus.


Eckhard Böttcher's
Zauber Butike
Magisches
Spezialthema Nr. 15
Chips, Chips, Chips
von
A. Gölzer & F. Holweck

Publikationen zum Thema Chips

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 konnte. Die Chips hatten einen Durchmesser von 40 mm und waren 4 mm dick.
7. Böttcher, Eckhard: Seminar 1972, München 1972
8. Böttcher, Eckhard und Rudolf Braunmüller: Zaubereien mit Chips, Band 1, München 1976
9. Müller, Reinhard: Kasinochips, in: Zauberkunst, 52. Jahrgang, Heft Nr. 3 aus 2006, Seite. 8
10. In der Zeitschrift ZauBerlin, im Heft Nr. 2 aus 1992 präsentierte Jochen Zmeck die „Chips a la Kümmelblättchen“.



Casino Magic, Band Nr. 1



Casino Magic, Band Nr. 2

Chip-Kunststücke von Werry



Werner Geissler „Werry“.
© Wittus Witt

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 ver-schieden 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 tricktechnischen 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".

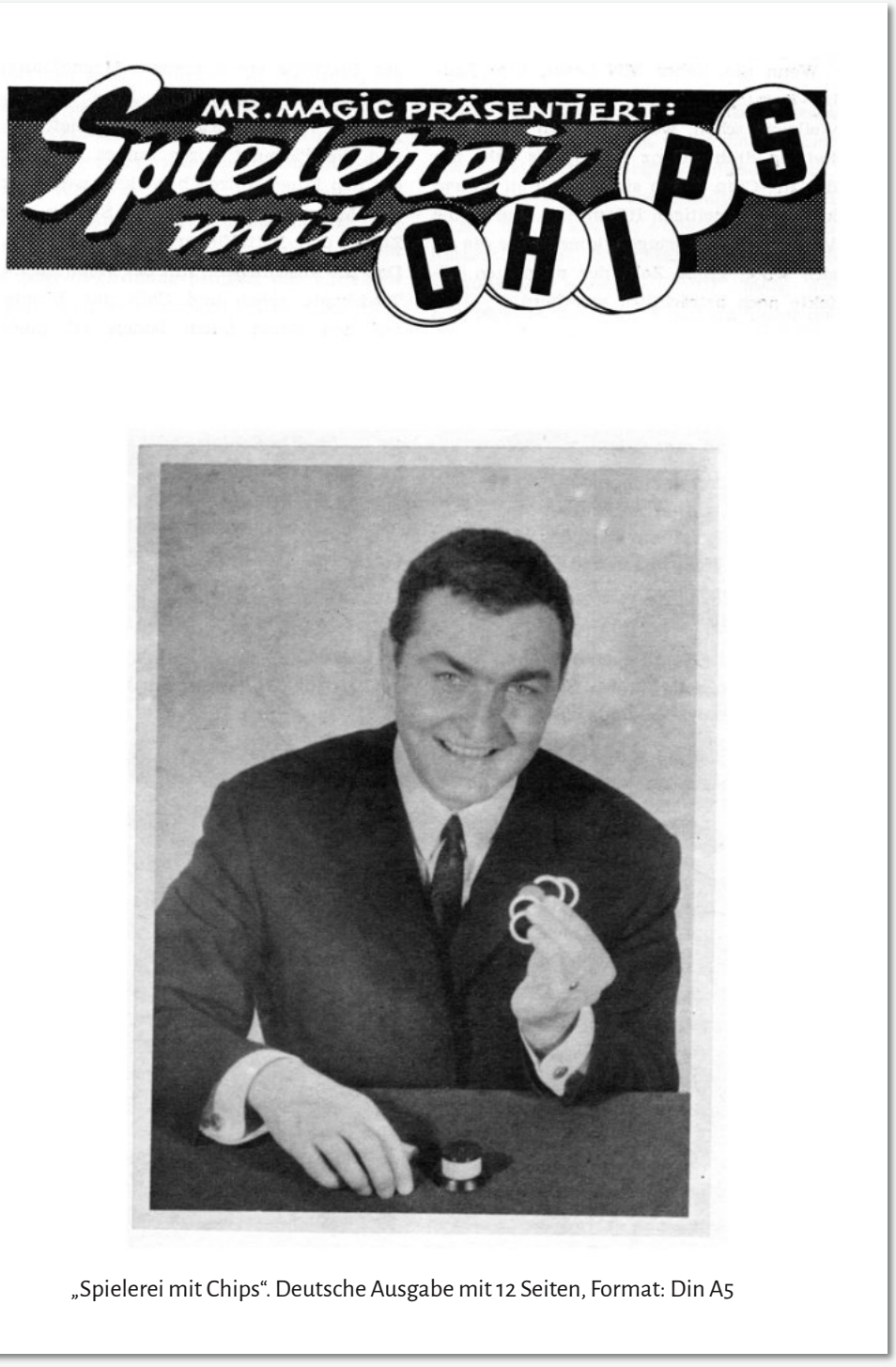
1981: Chip-Combo. Mit drei unterschiedlich großen Chips können mehrere Effekte gezeigt werden. Ein normaler Chip verwandelt sich in einen Riesen-Chip. Dieser verwandelt sich zurück in einen normalen Chip. Beide Chips tauschen in den Händen des Vorführenden die Plätze. DM 5,00. Beworben in der „Magischen 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".



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



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



Abbildungen mit freundlicher Genehmigung von © Wittus Witt

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.

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

Liebenows CHIP-LIFT

Requisiten

1) ein kleiner Podest, 2) eine niedrige zweifarbige Röhre, 3) ein Deckel, in den ein kleiner Magnet eingebaut ist, 4) ein schwarzer Chip mit einem weißen Feld, 5) zwei weiße Chips mit schwarzen Feldern, 6) drei weiße Chips mit schwarzen Feldern und Metalleinlagen, 7) zwei dünne, schwarze, flexible Kunststoffscheiben (Überleger).

Aufbau

Stellen Sie den Podest auf den Tisch. Darauf legen Sie die Röhre. Achten Sie darauf, daß der außen breitere weiße Rand stets nach oben gerichtet ist. Werfen Sie den schwarzen Jeton (weißes Feld oben) in die Röhre. Legen Sie die weißen Chips (schwarze Felder oben) nebeneinander auf den Tisch, und ermitteln Sie durch Überstülpen des Deckels, in welchen sich die Metalleinlagen befinden. Lassen Sie als nächstes die beiden weißen Spielmarken ohne Metalleinlage in die Röhre fallen. Danach geben Sie einen der Chips mit Metalleinlage darauf. Nun befeuchten Sie die beiden Überleger und drücken sie unter die restlichen Chips. Achten Sie darauf, daß die weißen Bodenflächen ganz bedeckt sind, und daß die Überleger seitlich nicht vorstehen. Der glatte Ablauf der Vorführung ist sonst gefährdet. Die beiden derart präparierten Jetons geben Sie ebenfalls in die Röhre und setzen dann den Deckel darauf. Fertig.

Vorführung

Die Vorführung ist relativ einfach. Doch da hierbei so vieles geschieht, zergliedern wir sie der Klarheit halber in sechs Phasen.

1. Erfassen Sie die Röhre mit dem rechten Daumen und Zeigefinger derart an zwei Seiten, daß Sie gleichzeitig den Deckel halten können, und heben Sie sie vom Podest. Die Chips bleiben auf diesem zurück. Drehen Sie die Röhre mit der Bodenöffnung nach vorn, so daß die Zuschauer hineinblicken und sich davon überzeugen können, daß nichts darin verborgen ist. In Wahrheit befindet sich jedoch im Deckel ein Jeton. Da dieser aber unten den schwarzen Überleger trägt, bleibt er unsichtbar.

2. Mit der linken Hand nehmen Sie die Chips auf und lassen dann die Röhre aus etwa 2,5 cm Höhe auf den Podest zurückfallen, wodurch der Jeton im Deckel sich löst und herunterfällt. Breiten Sie die Chips von links nach rechts auf dem Tisch aus, wie es die Abbildung zeigt. Dann heben Sie den Deckel ab, schieben die Jetons von rechts nach links zusammen und geben sie in der Reihenfolge schwarz, weiß, weiß, weiß, weiß in die Röhre zurück. Der Deckel wird wieder aufgesetzt. Machen Sie mit beiden Händen eine Bewegung, als wollten Sie etwas anheben. Dann erfa… sen Sie die Röhre wie unter 1 beschrieben, heben sie hoch und zeigen sie leer vor. Der schwarze Chip ist eine E… höher gestiegen.



3. Die Linke nimmt die Chips und streift sie wieder von links nach rechts auf d… aus. Gleichzeitig lass… die Röhre auf den Podest zurückfallen. Sie heben den Deckel ab und geb… …ts nach links ei… meln) in der Reihenfolge weiß, schwarz, weiß, weiß, weiß in die Röh… …eckel wieder Es folgt Ihre Anhebebewegung. Danach nehmen Sie die Röhre vom P… …Chip gestieg Er liegt jetzt in der Mitte. Achtung: Zu diesem Zeitpunkt darf den … …öhre gewährt werden! Das ist nicht verdächtig, da Sie sie bereits zweimal leer v… …den folgenden Touren tun werden.

4. Die Finger der Linken erfassen die Chips und breiten sie genau wie … …re auf den fallen und nehmen den Deckel ab. Nun geben Sie die Marken in der Rei… …warz, weiß in die Röhre zurück. Diesmal nehmen Sie zuerst die beiden rechts liegenden … …fo… schwarze Chip, und dann erst kommen die beiden links liegenden an die Reihe. Dadurch gela… mit den Überlegern wieder nach oben. Sie setzen den Deckel auf, machen Ihre Handbewegu… und zeigen sie leer vor. Der schwarze Jeton liegt nun an vierter Stelle von unten.

5. Wie vorher streifen Sie die Chips aus, lassen die Röhre auf den Podest fallen und n… …n ge- ben Sie die Jetons (jetzt wieder von rechts nach links zusammenschieben) in der Reih… …, schwarz, weiß in die Röhre zurück, setzen den Deckel auf, und wenn Sie nun - nach dem übl… …öhre heben, zeigt sich, daß die schwarze Spielmarke ganz oben angekommen ist. Zeigen Sie die … …gen Sie sie der nach unten, und lassen Sie dann die Hand auf den Tisch fallen, wobei Sie die drei… …ter die Röhr gen. Durch die Erschütterung löst sich der Chip aus dem Deckel und wird von den Fingern a… …ie sich s einwinkeln.

6. Stellen Sie die Röhre ab. Während die Linke nun die Chips vom Podest nimmt und abste… …ch zurück und lassen den verborgen gehaltenen Jeton auf den Schoß gleiten. Nehmen Sie die … …zei ab, und legen Sie sie vor einen Zuschauer. Dann geben Sie den Deckel dazu. Anschließen… …näch sten Chip, während die Rechte die Röhre erfaßt. Beides wird vor einem anderen Zuschauer … …s nimmt die Linke den letzten Chip (Zeige- und Mittelfinger oben, Daumen unten) und legt ihn ebem… …. Hierbei zieht der linke Daumen den Überleger heimlich ab. Gleichzeitig schiebt die Rechte auch den … …öhre. Während die beiden Zuschauer alles gründlich prüfen, bringen Sie die Linke an die Tischkante und lassen den Überleger falle… Gut Trick!



Abbildungen mit freundlicher Genehmigung von © Wittus Witt

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 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.

Tricks with Chips

Um 1970 erwarb die Supreme Magic Company die Rechte an den „Spielereien mit Chips“. Erhard Liebenow hat die englische Übersetzung geliefert. Das Werk wurde unter dem Namen „Tricks With Chips“ angeboten. Die Supreme-Version enthält 6 Effekte, mit 15 Chips, 3 Shells, 1 Chipbecher und 1 Jumbo-Spielkarte. Die Beschreibungen wurden von Ken de Courcy bearbeitet, illustriert und in einer eigenen Broschüre als Bonus angeboten. Später kam noch eine „Deluxe-Version“ mit 13 Effekten dazu. Mitgeliefert wurden 21 Chips, 4 Shells, 1 Becher, 1 Jumbo-Spielkarte, 2 schwarzen Folien und eine Chipkappe. Einige Beschreibungen stammten von Supreme selbst, hier mit einem Sternchen versehen.

Zu den Kunststücken gehörten die „Phantom-Chips“, „Chip Transpo*“, „Rouge et Noir*“, „Flying Saucers*“, „Chameleon-Chips*“, „Hanky Chips*“, ein Riesenchip (war nicht im Lieferumfang enthalten), „Chip to Coin“ mit Riesenchip (war nicht im Lieferumfang enthalten), „Rotating Chip“, „Come and Go Chips“, „Amazing Chip“, „Seven Up“ und „International Coin Cocktail“.

Zudem enthielt die normale Supreme-Version einen Effekt namens „Chips Through Card“ , der in der Deluxe-Version nicht enthalten war. Für einige Routinen dieser Deluxe-Version werden außerdem einige Requisiten benötigt (z. B. Faden, Seide, Zauberwachs, einige internationale Münzen, ein zusätzlicher Becher), die nicht enthalten waren.

Die Kunststücke der Deluxe-Version

PHANTOMCHIPS: Zwei schwarze Chips werden gezeigt. Einer durchdringt den Tisch, dann der andere, und Sie beenden die Routine mit einer Wanderung zwischen der linken und der rechten Hand.

CHIP TRANSPO: Eine kleine weiße Chip-Kappe wird gezeigt, darunter befinden sich zwei rote Chips. Ein dritter roter Chip wird zwischen zwei schwarze Chips gelegt, sodass man die Chips nicht einmal mit den Fingern berühren muss. Plötzlich ist der rote Chip verschwunden. Da ist er wieder, in der Kappe zwischen den beiden anderen!

ROUGE ET NOIR: Drei schwarze und ein roter Chip sind quadratisch angeordnet. Einer der Chips wird mit einer Jumbo-Spielkarte bedeckt. Nacheinander werden die drei Chips unter das Tuch geschoben, dringen hindurch und erscheinen unter der Karte. Alle Chips können von beiden Seiten gezeigt werden.

MR. MAGIC (ERHARD LIEBENOW)

presents

TRICKS WITH CHIPS

Edited and re-routined by Ken de Courcy

Here's the prize-winning routine that has been featured at the Continental Conventions by **Ernhard Liebernau.** Not just a trick but six brilliant effects blended into one smooth routine. A sequence which you can perform without difficult sleight-of-hand or skill. One trick follows the other, the whole building up to a really stunning climax.

ROUGE ET NOIR. Three black chips and one red are placed out in the form of a square. One is covered by a Jumbo card, - one at a time, the three chips are placed under the cloth, they penetrate right through and appear under the card. All the chips can be shown on both sides.

'FLYING SAUCERS' MR. MAGIC STYLE.
Two chips, one red on both sides, one black on both sides miraculously change places even in a spectator's hand. Again both sides on each chip are shown. This is clever magic, with no small loose covers to push on or off, and it's SO easy to do.

CHIPS THROUGH CARD. A red chip is placed on one side of a Jumbo card, a black one on the other. Suddenly, and very surprisingly, the chips change, - the red one passes through to the back of the card and the black one passes up to the face! A really beautiful effect to watch.

HANKY CHIPS. Two chips, one red and one black and a handkerchief which can be borrowed are the properties used here, and yet a bewildering vanish and re-appearance takes place.

CHIP TRANSPO. A small white cover is shown, then two red chips are placed under it. A third red chip is placed between two black ones, so you do not even have to touch the chips with your fingers. Suddenly the red chip has vanished. There it is, in the cap between the other two!



CHAMELEON CHIPS. A tremendous finish to a routine. Four red chips and one black chip are shown on both sides. One at a time the four red chips change to become BLACK on both sides. The original black chip is pushed through the cloth on the table and changes to red, and simultaneously the four black chips on the table, also change to red!

ALL this great magic is fully detailed in the pages of a 16 - PAGE PRINTED BOOK, profusely illustrated by Ken de Courcy You are taken stage-by-stage through the various items. IT'S ALL SO EASY-TO-DO, AND HAS THE APPEARANCE OF FANTASTIC SLEIGHT-OF-HAND.

The printed book is not ALL you receive for also supplied are 15 SPECIAL CHIPS plus THREE BEAUTIFULLY-MADE FEKES, PLUS THE CHIP CAP, and EVEN A JUMBO CARD, so that you are all set to practice the various itmes and then to perform them to the delight of your audiences.

'TRICKS WITH CHIPS' by Mr. Magic (Ernhard Liebemau) is close-up for connoiseurs. Six startling effects, each complete in itself, following one after the other to form a tremendous Micro-Magic act.

A complete routine which runs through extremely smoothly and which has a tremendous and surprising climax.

'TRICKS WITH CHIPS', complete exactly as above

Price, (we pay the postage), 40/- (U.S.A. $5.50)

FLYING SAUCERS: Zwei Chips, einer beidseitig rot, der andere beidseitig schwarz, tauschen auf wundersame Weise ihre Plätze – sogar in der Hand eines Zuschauers. Dabei werden beide Seiten jedes Chips gezeigt.

CHAMELEON-CHIPS: Ein grandioser Abschluss einer Routine. Vier rote und ein schwarzer Chip werden beidseitig gezeigt. Nacheinander werden die vier roten Chips beidseitig SCHWARZ. Der ursprünglich schwarze Chip wird durch das Tuch auf dem Tisch geschoben und wird rot, und gleichzeitig werden auch die vier schwarzen Chips auf dem Tisch rot!

HANKY CHIPS: Verwendet werden zwei Chips, ein roter und ein schwarzer, und ein Taschentuch, das man sich ausleihen kann. Chips verschwinden und erscheinen unter dem Tuch.

ROTATING CHIP: Ein einzelner Chip wird von beiden Seiten gezeigt, senkrecht gehalten und durch ein kurzes Schnippen flach auf einer Jumbo-Spielkarte (oder eine andere harte Oberfläche) fallen gelassen. Beim Hin- und Herrotieren teilt er sich plötzlich in zwei Chips.

GIANT CHIP: Man schiebt einen einzelnen Chip von der linken in die rechte Hand, und wenn er die Hand wieder verlässt, ist der Chip zu einem Riesen-Chip angewachsen. Der Riesen-Chip war im Lieferumfang nicht enthalten.

CHIP TO COIN: Ein kleiner Chip wird unter einen großen Chip gelegt und verwandelt sich dort in eine Münze.

COME AND GO CHIP: Eine mehrphasige Routine mit dem Erscheinen von 4 roten Chips, dem Durchdringen der Chips durch den Tisch und dem anschließenden Verschwinden aller 4 roten Chips.

AMAZING CHIP: Zwei Chips werden gezeigt und hinter zwei zusammengeklebten Spielkarten platziert, die eine Art Sichtschutz bilden. Man nähert sich den Chips nicht, sondern pustet einfach die Karten um, und einer der Chips ist spurlos verschwunden.

SEVEN UP: Sieben schwarze Spielchips werden ordentlich ausgelegt, dann gestapelt. Sie werden mit einem Becher bedeckt. Werden die Chips freigegeben, haben sie sich in rote Chips verwandelt.

INTERNATIONAL COIN COCLTAIL: Zwei Becher werden leer vorgezeigt, dann mit den Öffnungen gegeneinander gelegt. Es erscheinen mehrere internationale Münzen. Der zusätzliche Becher war im Lieferumfang nicht vorhanden.

Der Poker Chip King

Es war „Liebe auf den ersten Blick". Das wurde sofort erkennbar. Die Chips mit den dazugehörenden Shells hatten es ihm angetan. Er wollte gleich mehrere Sätze davon haben.

Doch eigentlich begann alles erst damit, daß ich ihn Anfang 1967 bat, einige der wirkungsvollen Kunststücke, die er mit dem Shell-Chip ausgearbeitet hatte, für die MW zu beschreiben. — Ich erinnere mich noch, als sei es erst gestern gewesen, daß er erstaunt fragte: „Meinen Sie denn, daß sich jemand dafür interessiert?"

Heute — 5 Jahre danach — gibt es in Deutschland, England, Frankreich, Österreich, den Niederlanden, der Schweiz und insbesondere in den Vereinigten Staaten kaum einen ernsthaften Close-up-Magier, der die „Spielerei mit Chips" nicht kennt. Ja sogar im ostasiatischen Raum wurden seine Trickbeschreibungen kürzlich verbreitet. Als erstem deutschen Magier überhaupt ist es ihm gelungen, in den USA zwei ausgedehnte Seminar-Reisen durchzuführen und Hunderte von amerikanischen Zauberkünstlern für diesen Stil der Mikromagie zu begeistern. Die Spitzengarnitur der amerikanischen Close-up-Spezialisten horchte auf. Wo immer er drüben zauberte — in New York, Boston, Buffalo, Cleveland, Chicago, Detroit, St. Louis, Cincinnati, New Orleans, Fort Lauderdale, Seattle, Los Angeles, El Paso, San Antonio, Dallas, um nur einige Orte zu nennen — gab es hervorragende Kommentare. Den Titel „Poker Chip King" hat man ihm dort sicher nicht ohne Grund verliehen.

Bedeutende Magier wie Dai Vernon, Al Goshman, Jay Marshall, Ron Wilson und Milton Kort sind sich — wie man hört — darüber einig, daß er eine Reihe von neuartigen und verblüffenden Tricks entwikkelt hat, die er selbst auf einmalige Weise vorführt. Und darin liegt vielleicht das Geheimnis des Erfolges, daß er das Thema Spielkasino/Roulette als eine gelungene Einheit von Trickgeschehen, Story und äußerem Erscheinungsbild glaubhaft zu interpretieren vermag. Das ist ihm auf den Leib geschrieben. Fachleute und Laien sind davon gleichermaßen beeindruckt, wie 20 Vorstellungen in der „Close-up-Gallery" des Magic Castle, Hollywood, gezeigt haben. Er ist im übrigen ein Beweis dafür, daß Kreativität, Konzentration, Ausdauer sowie eine gewisse Portion an Zielstrebigkeit und Ehrgeiz unerläßliche Voraussetzungen für den Erfolg in der aktiven Zauberkunst sind.

Ich bin stolz darauf, daß dieser magische Werdegang eng mit dem MW-Verlag verbunden ist. — Wünschen wir Erhard Liebenow — denn von ihm ist hier die Rede — und seiner Zauberei mit Chips weiterhin „Hals- und Beinbruch!" Und seien wir darauf gespannt, womit der „Poker Chip King" die Welt der Magier in Zukunft noch überraschen wird.

Werry

* * *

Sam Dalal



Sam Dalal: Rainbow Chips



Sam Dalal: Magician At the Casino



Sam Dalal: Super Psychic Chips

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. Darunter die „Rainbow Chips“ aus dem Jahr 1978, aus dem gleichen Jahr „Magician At the Casino“, die „Super Psychic Chips“ und das Kunststück „Fire and Ice“. In den folgenden Jahren kamen dann immer wieder neue Versionen und Verbesserungen auf den Markt, so auch von Per Clausen, El Duco und von Eckhard Böttchers Zauberbutike.

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.



Fire and Ice

Bei diesem Kunststück werden drei rote und drei weiße Chips in zwei Reihen platziert. Ein roter Chip zwischen zwei weißen und ein Weißer zwischen zwei roten Chips. Nach einer magischen Bewegung haben sich die Farben getrennt. In einem Stapel sind nur rote, im zweiten Stapel nur weiße Chips. Zwei Chips werden beiseitegelegt, es bleiben vier übrig. Und wieder trennen sich die Farben, nachdem jeweils ein roter und ein weißer Chip zusammen in einem Stapel platziert wurden. Es gibt wohl mindestens zwei Ausführungen, einmal mit weißen Chips und einmal mit silbernen Chips.

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.

Übersicht der Chip-Kunststücke anhand der Produktionsliste.

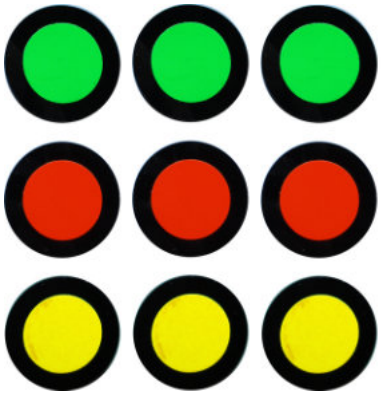
Es beginnt mit einem Chip (16), Chip-Sinfonie (17), Chips Total (20), Tsengs merkwürdiges Testament (23), Chamäleon Chips (24), Chips-Würfel-Kombination (26), Chip-Finale (27), Mental-Chips (36), Zahlenchips (41), Monte Carlo (60), Super Chip-Lift (66) und Bank Night „verkehrt“ (ohne Nummer).



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.

Chip-Sinfonie



Bei dieser Routine werden anfänglich neun Chips verwendet, drei rote, drei gelbe und drei grüne. Die Chips werden reihenweise gestapelt, jeweils drei aufeinander. In jedem Stapel befindet sich drei farblich unterschiedliche Chips. Nach einem Zauberspruch liegen in jeder Reihe drei gleichfarbige Jetons. Es folgt ein Übereinstimmungseffekt, wobei jeweils zwei Chips in drei Reihen ausgelegt werden und ein Zuschauer die verbleibenden Chips vor jedem Stapel anordnen kann. Zum Abschluss werden zwei Chip-Paare (jeweils rot und grün) aufeinandergelegt. Nach einer magischen Geste liegen beide gleichfarbigen Chips zusammen. Das wird in der Hand eines Zuschauers wiederholt. Die Chips haben nur auf den Vorderseiten farbige Flächen, die Rückseiten sind neutral gehalten. Beworben wurde es erstmals im Zauberbrief Nr. 5 aus dem Jahr 1982, angeboten für DM 45,00.

Chips Total

Dieses Chip-Kunststück halte ich für eines der Besten, das je ersonnen wurde. Kurz und knackig, ohne Schnörkel, kann man die Effektfolge mit drei Chips (Rot, Grün und weißer Lochchip) und einem länglichen Etui zeigen. Es wurde erstmals im Zauberbrief Nr. 7 aus dem Jahr 1982 in der Zauberbutike für DM 35,00 angeboten. Gefertigt wurde es von Tony Lackner. In der Ur-Version wurde ein dunkelblaues längliches Brillen-Etui ohne Vertiefungen im Etui verwendet. Bei einer späteren Version von Tony Lackner wurde der weiße Lochchip durch einen goldenen ersetzt, und die Chips lagen im Etui in Vertiefungen, was die Handhabung erschwert hat. In der Anleitung wird beschrieben, wie sich der grüne Chip in einen weißen Lochchip verwandelt. Dann verwandelt sich der rote Chip in einen Grünen. Dieser verwandelt sich wieder in einen weißen Lochchip. Dies alles passiert in der Hand des Vorführenden. Zum Schluss liegen drei weiße Lochchips im Etui.



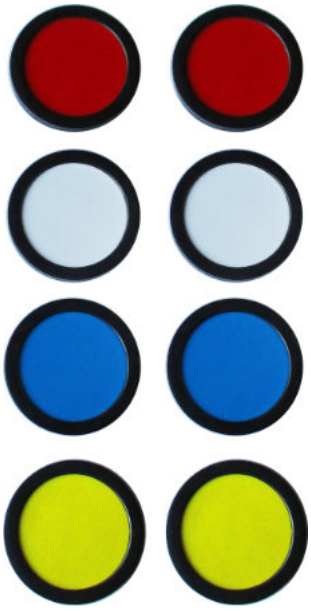


Tsengs merkwürdiges Testament



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.

Chamäleon Chips



Drei rote und drei grüne Chips wechseln in Variationen geheimnisvoll die Plätze. Dann wird aus dem roten und dem grünen Stapel je ein Chip entfernt und durch einen blauen und gelben ersetzt. Werden die Chips wieder ausgelegt, haben Sie sich tatsächlich in drei blaue und in drei gelbe verwandelt. Wieder werden die Chips gestapelt und ein blauer und ein gelber durch zwei weiße ersetzt. Sofort verwandeln sich alle sechs Chips in Weiße. Zum Abschluss werden zwei weiße Chips zur Seite gelegt und zwei Stapel a vier Chips aus lauter verschiedenen Farben gebildet. Nach einem Zauberspruch verwandelt sich die eine Reihe wieder in vier rote und die andere in vier grüne Chips. Beworben wurde dieses Kunststück im Zauberbrief Nr. 10 aus dem Jahr 1983, angeboten für DM 55,00.

Chips-Würfel-Kombination

Sie heben eine Röhre hoch und präsentieren darunter einen Stapel von vier Chips, auf denen ein Würfel liegt. Der Würfel wird abgenommen und wieder mit der Röhre bedeckt. Die vier Chips geben Sie in Ihre Hand und schließen diese kurz und wenn Sie sie wieder öffnen, befinden sich nur noch drei Chips darin. Auf die gleiche Weise verschwinden nacheinander auch die übrigen Chips. Dies wird in einer weiteren Variante wiederholt. Die Routine stammt von Mike Porstmann. Beworben im Zauberbrief Nr. 11 aus dem Jahr 1983 für DM 55,00.

Chip-Finale

Dies ist ein Abschluss-Kunststück zu „Es beginnt mit einem Chip“ und stammt von Braco. Tony Lackner hat es gefertigt. Sie haben das Kunststück "Es beginnt mit einem Chip" gerade beendet und auf dem Tisch liegt noch ein Chip. Einem Holzkästchen entnehmen Sie ein Tuch, breiten es über den Chip aus, holen den Chip unter dem Tuch wieder hervor und stecken ihn ein. Nach einem Zauberspruch ist der Chip wieder unter dem Tuch angekommen. Wird er wieder eingesteckt und der Zauberspruch wiederholt, ist erneut ein Chip unter dem Tuch angekommen, allerdings ist er jetzt doppelt so groß im Durchmesser. Auch dieser große Chip wird eingesteckt, um sofort wieder unter dem Tuch zu erscheinen. Sie wollen jetzt das Kunststück beenden, legen den großen Chip in das Holzkästchen, entfernen das Tuch und werden starr vor Schreck: Auf dem Tisch liegt plötzlich ein Riesen-Gigant-Chip von ca. 175 mm Durchmesser. Beworben wurde dieses Kunststück im Zauberbrief Nr. 13 aus dem Jahr 1983 für DM 85,00.



Mental-Chips

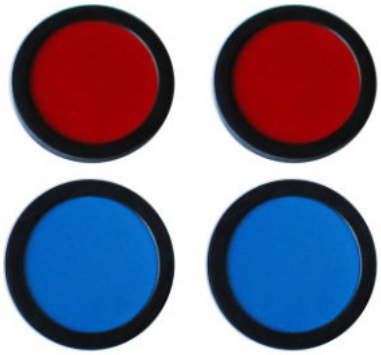
Der Vorführende legt fünf verschiedenfarbige Chips nebeneinander auf den Tisch. Ein Zuschauer soll an eine Farbe denken. Die Chips werden mit einem Tuch bedeckt und der Magier entfernt einen Chip und steckt ihn in seine Tasche. Jetzt nennt der Zuschauer seine Farbe. Wird das Tuch weggenommen, fehlt genau dieser Chip. Er wird aus der Tasche des Vorführenden wieder hervorgeholt. Bei einer zweiten Variante platziert der Magier eine Vorhersage auf den Tisch. Ein Zuschauer darf frei einen Chip wählen – die Farbe stimmt mit der Vorhersage überein. Beworben wurde das Kunststück im Zauberbrief Nr. 26 aus dem Jahr 1986 für DM 38,00.

Zahlenchips



Hier wurden Chips mit den Zahlen von 1 bis 0 geliefert, und zwar in einem Container, der auch schon bei den Chamäleon Chips verwendet wurde. Die Chips haben einen schwarzen Rand, mit schwarzen Zahlen auf weißer Fläche. Mit diesen Jetons lassen sich viele mentale Effekte vorführen. Bei dem Container kann man die Verschlusskappen abnehmen. Im Inneren befindet sich auf einer Seite ein Halbkreis-Ausschnitt in Höhe eines Chips. Bei leichtem Kippen der Röhre fällt unten ein Chip heraus. Beworben wurden diese Chips im Zauberbrief Nr. 29 aus dem Jahr 1986 und für DM 38,00 angeboten.

Monte Carlo



Dies ist eine Domino-Variante, die mit Chips vorgeführt wird. Die Routine stammte von Olaf Spell. Den Zuschauern werden zwei blaue und zwei rote Chips von beiden Seiten präsentiert. Dann werden jeweils zwei Chips Farbe gegen Farbe zusammengelegt. Jedes Paar besteht aus einem blauen und roten Chip. Nach einem Zauberspruch liegen die Chips wieder mit der gleichen Farbe zusammen. Dies wird in der Hand eines Zuschauers wiederholt. Beworben im Zauberbrief Nr. 48 aus dem Jahr 1989 für DM 39,00.

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.

Super Chip-Lift

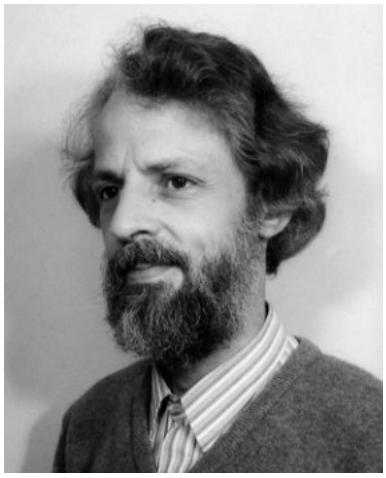
Von Erhard Liebenow Ende der 1960er-Jahre kreiert, wurde das Kunststück von Tony Lackner im Jahr 1990 neu gefertigt. Die Lösung wurde technisch perfekt umgesetzt, auch die Effekte wurden erweitert. Auf einem schwarzen Podest steht eine rote Röhre, auf der sich ein goldener Deckel mit Knauf befindet. 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.

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.



Fumble Chip (1986)
Sein erster Messingchip-Effekt hieß „Fumle Chip“. Der Effekt ähnelt dem späteren „Checker Chip“, allerdings ist der Chip hier zunächst schwarz, dann rot und anschließend wieder weiß. Schließlich wird er (beidseitig) weiß und kann begutachtet werden. Der Chip wurde in einem Filzbeutel geliefert und ursprünglich nur in Dänemark verkauft. Später muss er auch in Großbritannien erhältlich gewesen sein, da Mark Leveridge irgendwann eine Verbesserung der Handhabung vorschlug.

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 hatten. 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.

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 im 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 für Mark Leveridge in Großbritannien und für El Duco in Schweden. Ein Markenzeichen seiner Produkte, neben der herausragenden Qualität, war die Lieferung seiner Chips in kleinen Schmuckkästchen aus schwarzem Kunststoff (von der dänischen Firma „Jarnes“, 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.



Black & White Surprise (1987)
Das Kunststück wurde anfänglich in Dänemark in einem Filz-Beutel geliefert, später dann in einem Schmuckkästchen



Lucky Combination (1995)
Die Chips wurden für die Firma El Duco Magic hergestellt. Ein Zuschauer wählt frei einen der fünf Zahlenchips und genau die Nummer auf dem Chip öffnet das Schloß

Übersetzt aus dem englischen von © Anders Karlskov Hasseriis, Dänemark.
Mein Dank gilt dem Autor der Originalfassung.

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.



Der Clausen Chip-Satz

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

Tricks with Chips (1986)

Im Jahr 1986 kam ein Manuskript mit vier Kunststücken auf den Markt. Er nannte es „Tricks with Chips“. Insgesamt wurden sechs Chips und vier Shells geliefert. Zu den Kunststücken gehörten „Black and White“, eine einfache Version von „Black and White Surprise“, bei der am Ende ein Chip auf beiden Seiten Schwarz, ein weiterer Chip am Ende auf beiden Seiten Weiß war. Dann wurde im Manuskript das Kunststück „The Walking Chips“ beschrieben, eine Chink-A-Chink Routine mit vier verschieden farbigen Chips.

Bei dem Kunststück „Confusing Chips“ handelte es sich um eine „Hopping-Halfes-Routine“ mit Chips. Im Paket war auch das Kunststück „Fumble Chip“. Der Effekt ähnelt dem späteren „Checker Chip“, allerdings ist der Chip hier zunächst schwarz, dann rot und anschließend wieder weiß. Schließlich wird er (beidseitig) weiß und kann begutachtet werden. Der Chip wurde in einem Filzbeutel geliefert und ursprünglich nur in Dänemark verkauft. Später muss er auch in Großbritannien erhältlich gewesen sein, da Mark Leveridge irgendwann eine Verbesserung der Handhabung vorschlug.

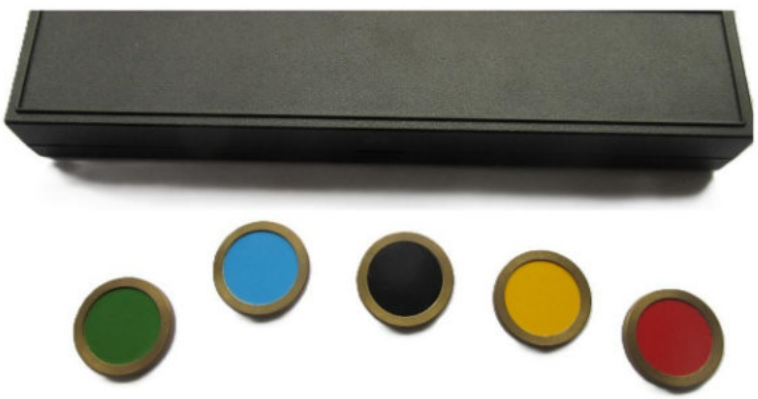




The Las Vegas Coin (1987)

Bei diesem Kunststück wechseln der Chip und die Lochmünze die Plätze. In Anlehnung an eine „Chinatown Half“ Münze handelt es sich hier um eine Trickmünze, die auf der Rückseite mit demselben Stoff, wie die Unterlage, beklebt ist.

Prediction Chips (1987)



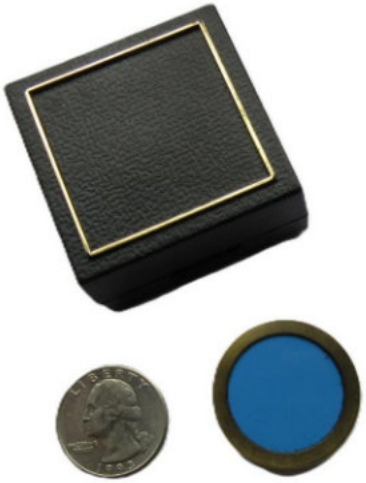
Dies war das einzige Vorhersage-Kunststück von Per Clausen. Verkauft wurde es ohne die Kiste und nur mit einer Shell. Später folgte dann eine Version mit zwei Shells und der Aufbewahrungskiste, die in einer Routine eine Rolle spielte.



Cigarette through Chip

Cigarette through Chip (1996)

Diese Art von Kunststück erfand Dr. Eugene Bulson mit seinem „Pencil thru a Nickle“. Dazu brauchte man eine Münze mit einem Loch in der Mitte, das durch eine Klappe geschlossen werden konnte. Carl Brema hat diese Münze hergestellt. Pressley Guitar ersetzte dann den Stift durch eine Zigarette. Bei dieser Version von Per Clausen kommt ein Chip zum Einsatz. Das Kunststück wurde aber nur in England verkauft.

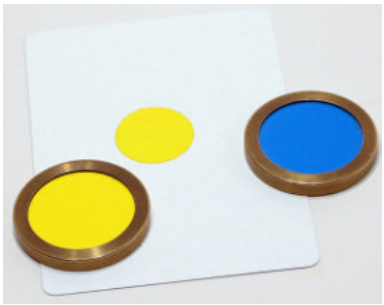


Choin

Choin (1999)

Dieses Kunststück hat Mark Leveridge aus England erfunden. Per Clausen hat es für ihn gefertigt. Es wurde in zwei Versionen angeboten, mit einer englischen 10-Pence-Münze und mit einem US-Quarter. Die Münze wird zu dem Chip in die Hand gelegt und wandert immer wieder in die Tasche des Magiers oder in die Box.





Black and White Surprise

Per Clausen brachte dieses Kunststück im Jahr 1989 auf den Markt, basierend auf Sam Dalals „Rainbow Chips“ aus dem Jahr 1978. In der einen Hand hält der Zauberer einen weißen Messingchip, in der anderen einen schwarzen. Beide Hände sind geschlossen, und die Chips tauschen die Plätze. Dies wird mehrmals wiederholt. Die Zuschauer sind überzeugt, dass die Chips auf der einen Seite schwarz und auf der anderen Seite weiß sind. Der Vorführende zeigt nun zwei Farbkarten: eine blaue und eine gelbe. Er nimmt die blaue Karte und legt sie zwischen die beiden Spielsteine. Als die Spielsteine nun getrennt werden, ist einer der Spielsteine blau. Dasselbe geschieht, wenn die gelbe Karte zwischen die Spielsteine gelegt wird. Zum krönenden Abschluss werden die beiden Karten umgedreht. Eine Karte zeigt einen roten, die andere einen grünen Punkt. Die nun umgedrehten Chips weisen ebenfalls rote und grüne Punkte auf, schwarz und weiß sind nicht mehr zu sehen.



Schach Chip

Dieses Kunststück von Per Clausen wurde im Jahr 2001 angeboten. Der Vorführende hält einen weißen Pokerchip aus Messing in seiner Hand. Dieser wird kurz mit der anderen Hand abgedeckt und hat sich plötzlich in einen schwarzen Chip verwandelt. Das wird mehrfach wiederholt und langsam kommen die Zuschauer dahinter, dass der Chip auf einer Seite weiß, auf der anderen Seite schwarz ist. Der Vorführende legt den Chip jetzt in die Hand eines Zuschauers und fragt ihn, welche Seite oben liegt. Er wird es nicht erraten, denn der Chip hat plötzlich auf beiden Seiten eine karierte Fläche. In der Zauberbutike wurde dieses Kunststück schon im Jahr 1993 für DM 26,00 angeboten, beworben im Zauberbrief Nr. 68. Woher diese Version stammt, ist nicht bekannt. In einer zweiten Auflage aus dem Jahr 2008 kann es sich um die Clausen-Version gehandelt haben, beworben im Zauberbrief Nr. 141, für € 19,50.

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.



Das Aufbewahrungskästchen

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.



Die ausgelegten Kappen, der Chip und die Münzen

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“.

Holey Chip Miracle



Dieses Kunststück von Per Clausen wurde etwa um das Jahr 2003 angeboten. Vorgezeigt werden ein weißer Chip mit einem Loch in der Mitte und zwei schwarze Chips. Bei der mitgelieferten Routine tauschen die beiden Chips die Plätze. Der Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden. Dann kommt ein zweiter schwarzer Chip ins Spiel. Der Lochchip wird oben auf gelegt, alles zusammen kurz mit einer Spielkarte bedeckt und plötzlich liegt der Lochchip in der Mitte. Dann ist er wieder oben, wandert sogar ganz nach unten. Am Schluss werden die Chips einem Zuschauer in die Hand gegeben. Plötzlich hält er zwei Lochchips und nur einen schwarzen Chip in seinen Händen.

Matchmaker



Dieses Kunststück, nach einer Idee von Trevor Lewis, kam im Jahr 2002 auf den Markt. Zum Einsatz kommen zwei Schachteln mit je vier Chips in den Farben Rot, Blau, gelb und Grün. Alle Rückseiten der Chips sind Weiß. Eine Schachtel bekommt ein Zuschauer, die andere der Vorführende. Anfänglich legt der Magier einen Chip auf den Tisch und bedeckt ihn mit seiner Hand. Der Zuschauer soll nun erraten, welche Farbe der Chip hat. Er legt einen Chip aus seiner Schachtel auf den Tisch. Das wird noch dreimal wiederholt, um herauszufinden, wie oft der Zuschauer richtig lag. Die Zuschauer-Chips werden jetzt umgedreht, weiße Seiten nach oben. Wieder legt er einen Chip nach dem anderen neben die Magier-Chips. Am Schluss sind alle Chips mit ihren Farben korrekt zugeordnet.

Reflect-O



Bei diesem Clausen-Kunststück aus dem Jahr 2002 handelt es sich um dieselben Chips wie bei dem Effekt von „Black and White Surprise“, nur dass am Ende statt Farben Spiegel erscheinen. Hier gehen die Zuschauer davon aus, dass die Chips auf einer Seite Rot und auf der anderen Seite Grün sind. Bei der Vorführung wechseln die Chips in den Händen des Vorführenden immer wieder die Plätze. Bis zum Schluss beide Chips auf beiden Seiten Spiegel aufweisen. Bei der Routine kommt ein kleiner Handspiegel zum Einsatz, der aber nur aus Kunststoff besteht.

Traffic Chip



Dieses Kunststück von Per Clausen stammt aus dem Jahr 2002. Vorgezeigt wird ein roter Chip, der seine Farbe wechselt. Wie bei einer Ampel. Zuerst ist er Rot, dann Gelb und zum Schluss ändert er seine Farbe in der Hand eines Zuschauers in ein glitzerndes Grün. Der Vorführende leiht sich jetzt von einem Zuschauer eine Münze aus. Die Münze und der Chip werden in der geschlossenen Hand des Magiers gehalten. Die Münze wird herausgenommen und in die Tasche des Vorführenden gesteckt. Plötzlich ist die Münze wieder beim Chip angekommen. Nun wird der Chip aus der Hand direkt in die Tasche gesteckt. Wir die Hand geöffnet, ist die Münze verschwunden.

Dizzy Chips



Im Jahr 2004 kam dieses Kunststück auf den Markt. Zwei rote und zwei weiße Chips werden beidseitig vorgezeigt, wobei die Rückseiten nur aus Messing bestehen. Die Chips wechseln in einer Art Matrix-Anordnung mehrfach die Plätze. Dann bekommt ein Zuschauer einen roten Chip in seine Hand gelegt, der Vorführende nimmt sich einen weißen Chip. Öffnet der Zuschauer seine geschlossene Hand, liegt darin ein glitzernder grüner Chip. Der weiße Chip ist verschwunden.

ESP Chips von Per Clausen / Das Original

Sie zeigen fünf Karten mit den ESP-Symbolen (Kreis, Kreuz, Wellenlinien, Quadrat und Stern) und bitten den Zuschauer, eine Karte auszuwählen. Die gewählte Karte wird mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt. Anschließend zeigen Sie drei Chips – und machen deutlich, dass diese beidseitig weiß sind. Der Zuschauer wählt einen der Chips. Die Karte wird umgedreht – der Zuschauer hat das Kreuz gewählt. Der gewählte Chip wird umgedreht, und nun befindet sich ein Kreuz auf einer der weißen Seiten. Sie zeigen die beiden anderen Chips – sie sind nun grün. Falls ein Chip nicht der gewählte Glückschip ist, entscheidet er sich offensichtlich für die „grüne" Bewegung. Sie fragen den Zuschauer, ob er den Trick für gelungen hält. Die Antwort sollte „Ja" lauten, und Sie erwidern: „Loben Sie die Chips nicht zu sehr – sonst werden sie rot." Dabei drehen Sie alle drei Chips um und enthüllen drei rote Rückseiten. Hier zu sehen ist das Original mit Aviator-Spielkarten.



Anmerkungen des Autors

Das Kapitel über Per Clausen wäre ohne die Mithilfe von Mark Leveridge aus England und Anders Karlskov Hasseriis aus Dänemark nicht so umfangreich ausgefallen. Mark stellte den Kontakt zu Anders her und er schickte mir eine 17-seitige Ausarbeitung über Per Clausen. Netterweise hat er mir die Nutzung der Abbildungen erlaubt. So erfahren wir mehr über einen Handwerker, dessen Kunststücke wir alle verwendet haben. Per Clausen (05.04. 1949 - 21.01.2019) wurde 69 Jahre alt.



EMCO Compact 8 Drehbank, Aufnahme vom August 2024

Alle Chips wurden in seiner kleinen Werkstatt selbst auf einer EMCO-Drehbank gedreht.

In seinen späteren Produktionsjahren (vermutlich bis etwa 2010) ließ er die Chips von einem Familienmitglied, dem eine Maschinenwerkstatt gehörte, grob drechseln.



Modelleisenbahn von Per Clausen, Aufnahme vom August 2024

In seinem Keller hatte er eine große Modelleisenbahn, deren Elektronik, Lichtsignale usw. er komplett selbst gebaut hatte.

Kunststücke aus der Zauberbutike



Becher und Poker-Chips

Bei diesem Kunststück handelt es sich um eine neue Variante von „Zylinder und Chips“. In einen kleinen Becher geben Sie erst vier rote, anschließend vier weiße Poker-Chips. Anschließen stellen Sie den Becher mit der Öffnung nach unten auf den Tisch, heben ihn seitlich etwas an und schieben ihn zur Seite, wodurch die Chips, nach Farben getrennt, nebeneinander zum Vorschein kommen. Sofort wird der ganze Vorgang wiederholt, wobei aber plötzlich die roten und weißen Chips abwechselnd rot, weiß, rot, weiß usw. liegen. Beworben im Zauberbrief Nr. 137 aus dem Jahr 2007 für € 18,00.



China Tunnel

Mit Hilfe eines Holzschiebers, verziert mit chinesischen Symbolen, werden drei farbige unbedruckte Chips nacheinander durch ein flaches Kästchen geschoben. Jedes Mal verschwindet ein Jeton spurlos. Zum Schluss verschwinden die chinesischen Symbole von dem Holzschieber. Dann erscheinen die drei Chips wieder, jetzt mit den China-Symbolen bedruckt. Die Werbung zu diesem Kunststück findet man im Zauberbrief Nr. 39 aus dem Jahr 1988. Damals kostete es DM 75,00. Gefertigt von Thomas Pohle.





Chinesisches Horoskop

In Anlehnung an ein Seminarheft von David Berglas mit dem Titel „Nichts ist unmöglich – eine fantastische Mentalroutine“, bei der ein mentales Bühnenprogramm beschrieben wurde, hat Eckhard Böttcher dieses Programm auf den Close-up-Bereich umgeschrieben und dies mit wundervollen Requisiten untermauert. Es geht um Übereinstimmungs- und Vorhersageeffekte unter Mitwirkung mehrerer Zuschauer. Die Erklärung des Kunststücks findet man im Zauberbrief Nr. 100 aus dem Jahr 1998. Diese Ausführung ist ein Einzelstück.

Chip Übereinstimmung



Sie zeigen zwei Chipstapel mit je fünf Chips in verschiedenen Farben vor. Einen dieser Stapel bekommt der Zuschauer, den anderen behalten Sie für sich. Zudem stellen Sie ein kleines Holzkästchen mit zwei kreisrunden Vertiefungen in Größe der Chips auf den Tisch. Jetzt beginnt das Spiel: Abwechselnd legen Sie und der Zuschauer je einen farbigen Chip in eine der beiden Vertiefungen in das Kästchen. Sie behaupten, zu wissen, welche Farbe der Zuschauer gleich als Erstes auswählen wird und legen daher, quasi als Vorhersage, einen Chip verdeckt in eine der beiden Vertiefungen. Dann ist der Zuschauer an der Reihe: Er legt seinen ersten Chip mit der farbigen Seite nach oben in das andere runde Loch. Abwechselnd legen nun Sie und der Zuschauer jeweils einen weiteren Chip ab, bis alle Chips in den beiden Vertiefungen platziert sind. Dann setzen Sie den Deckel wieder auf das Holzkästchen, drehen es um und stellen es verkehrt herum auf dem Tisch ab. Sie heben das Kästchen hoch und die beiden Chipstapel bleiben automatisch auf dem Deckel liegen. Das Verblüffende: Die Chips der beiden Stapel liegen nun in der exakt gleichen Farb-Reihenfolge! Offenbar wussten Sie schon vorab, welchen Chip der Zuschauer jeweils wählen wird, denn Ihr Vorhersage-Stapel hat die exakt gleiche Farb-Reihenfolge wie der Chip-Stapel des Zuschauers. Beworben wurde das Kunststück im Zauberbrief Nr. 150 aus dem Jahr 2013.



Chips & Mentaldose

Sie präsentieren Ihren Zuschauern sieben verschiedenfarbige Chips und eine besonders geformte Dose, die oben bis auf eine kleine kreisrunde Öffnung geschlossen ist. Der Zuschauer wählt nur in Gedanken eine der Chipfarben. Sie drehen sich um, halten die Dose hinter Ihrem Rücken und bitten den Zuschauer, den gewählten Chip einzuwerfen. Auch die restlichen Chips werden durch die kleine runde Öffnung in die Dose geworfen, die jetzt auch noch gründlich geschüttelt wird. Der Vorführende führt über den Chips mit ausgestreckter Hand einige magische Bewegungen aus. Dann nimmt er einen Chip und übergibt ihn dem Zuschauer. Es sein gewählter Chip. Beworben im Zaubertelegramm 4/2006.

Color Chip Choose

Sie präsentieren sechs wunderschöne Chips. Durchmesser 5 cm, von der Rückseite sehen die Chips fast wie richtige Casino-Chips aus. Auf der Vorderseite haben alle Chips einen schwarzen Rand mit vertieftliegenden, verschiedenen Farbflächen. Außerdem präsentieren Sie ein Kuvert mit einer Vorhersage. Nachdem der Zuschauer die Chips genau in Augenschein nehmen durfte, werden sie mit der Rückseite nach oben gewendet und gemischt. Der Zuschauer darf wirklich frei einen Chip wählen und öffnet dann das Kuvert mit der Vorhersage. Er findet darin ein Kärtchen mit dem Text (z.B.): „Sie werden den blauen Chip wählen!“ - Sofort darf der Zuschauer seinen gewählten Chip umdrehen, der tatsächlich blau ist. Zu DM-Zeiten kostete das Kunststück DM 25,00. Beschrieben wurde das Kunststück u.a. im Zauberbrief Nr. 150 von Georg Walter.



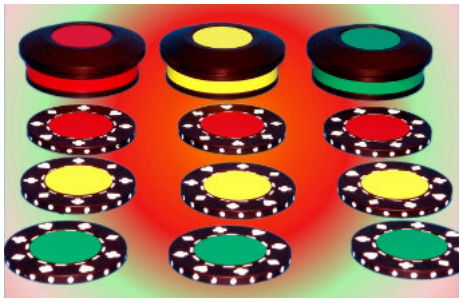


Color Chip Choose, der Umschlag, die Chips und die Vorhersagekarten

Chip-Hellsehprogramm

Man legt die drei kleinen Schachteln in den Farben Rot, Grün und Schwarz auf den Tisch, daneben völlig ungeordnet, aber so, dass jedes Symbol zu sehen ist, die fünf Chips mit den eingravierten ESP-Zeichen. Drei Zuschauer werden nun aufgefordert, bei dem folgenden Experiment mitzuwirken. Während Sie sich abwenden, darf jeder der Zuschauer ein Etui ganz frei auswählen und an sich nehmen. Auf Ihre Anweisungen hin legen alle drei Helfer je einen der ESP-Chips in ihre Schachtel, verschließen sie und stecken sie ein. Wenn Sie sich dem Geschehen wieder zuwenden, können Sie unmöglich wissen, welches Etui welcher Zuschauer eingesteckt hat und natürlich noch weniger, welcher Chip sich in den jeweiligen Etuis befindet. Trotzdem sind Sie in der Lage, genau dies alles zu ergründen. Beworben wurde das Kunststück im Zauberbrief Nr. 92/93 aus dem Jahr 1997.

Farb-Pokerchip-Kapriolen



Vor dem Vorführenden liegen drei senkrechte Reihen mit je drei Chips. Jede Reihe enthält einen roten, einen gelben und einen grünen Chip. Sie werden beiläufig von beiden Seiten den Zuschauern gezeigt. Ferner zeigt der Vorführende einen rot, einen gelb und einen grün markierten Becher vor. In jeden Becher kommt nun ein roter, gelber und grüner Chip, worauf die Becher mit der Öffnung nach unten auf den Tisch gestellt werden. – Simsalabim – die Becher werden gelüftet und die darunter liegenden Chips ausgestreift. Unter dem roten Becher liegen nun drei rote, unter dem gelben drei gelbe und unter dem grünen drei grüne Chips. Hier sind weitere Effektfolgen möglich. Beworben im Zauberbrief Nr. 138 / 2007 für € 39,50.

Farbchip-Voraussage



Dieses Kunststück stammt von Jochen Zmeck. Diese Farbvorhersage lässt sich auch genauso zum Forcieren einer beliebigen Farbe einsetzen. Sie holen einen kleinen Briefumschlag hervor und schütten aus ihm acht Chips mit verschiedenen Farben heraus. Die acht Chips drehen Sie um, sodass die Farbseiten nach unten liegen, und bringen sie gründlich durcheinander. Danach stapeln Sie die Chips aufeinander und fragen einen Zuschauer, ob er rechts oder links wünscht. Sie beginnen mit dem Austeilen der Chips, einen z.B. links, den zweiten rechts, den dritten legen Sie auf den linken usw., bis zwei Stapel á vier Chips entstanden sind. Den Stapel, der vom Zuschauer nicht gewünscht wurde, legen Sie beiseite. Der Vorgang wird wiederholt, sodass zwei Stapel mit je zwei Chips gebildet werden. Wieder wird der nicht gewünschte Stapel beiseitegelegt. Von den verbliebenen beiden Chips darf der Zuschauer selber einen weglegen, einer bleibt übrig. Diesen Chip drehen Sie um, es ist z.B. der Grüne. Auf dem Tisch, für alle sichtbar, liegt immer noch der Umschlag. Sie öffnen diesen erneut und lassen noch den letzten, etwas größeren Chip, herausgleiten. Er trägt einen grünen Farbpunkt! Beworben im Zauberbrief Nr. 125 aus dem Jahr 2003 für € 12,00.

Farben der Poker-Chips



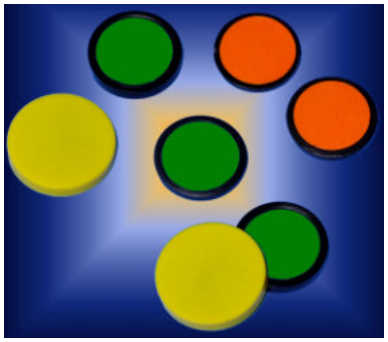
Sie zeigen Ihren Zuschauern fünf verschiedenfarbige Poker-Chips und einen undurchsichtigen Beutel. Die Chips werfen Sie in den Beutel, den Sie sofort kräftig schütteln, wodurch die Chips gründlich gemischt werden. Jetzt wenden Sie den Kopf zur Seite, greifen mit der leeren Hand in den Beutel und bringen genau den Chip zum Vorschein, dessen Farbe Sie schon vorher genannt hatten. Eine zweite Farbe wird genannt und auch diesen Chip fischen Sie blind aus dem Beutel heraus. Gleiches geschieht auch mit dem dritten Chip! Nun befinden sich noch zwei verschiedenfarbige Poker-Chips in dem Beutel, von denen der Zuschauer eine Farbe bestimmen darf. Sofort greifen Sie mit abgewendeten Kopf oder auch geschlossenen Augen in den Beutel und bringen den gewünschten Farbchip zum Vorschein. Beworben im Zauberbrief Nr. 146 aus dem Jahr 2010.

Fliegender Chip

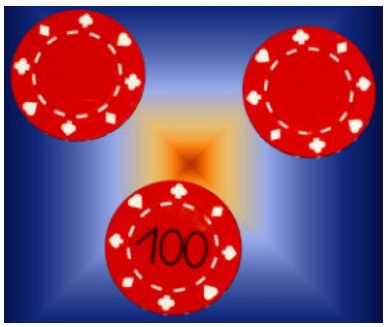


Sie zeigen eine quadratische Platte (ca. 8 x 8 cm) vor, auf der sich in jeder Ecke eine runde Vertiefung befindet in denen vier Chips in den Farben rot, gelb, grün und blau liegen. Darüber ist eine durchsichtige Platte, die an einer Seite scharnierartig mit dem Unterteil verbunden ist, sodass man sie bequem hochklappen kann. Damit sind eine Reihe von Effekten möglich. Einer der farbigen Chips wird vom Zuschauer gewählt und aus der Vertiefung entfernt. Mit der durchsichtigen Platte wird alles abgedeckt und damit keine Chips mehr herausfallen können, zusätzlich noch mit einem oder zwei Gummiringen umspannt. Die Platte drehen Sie mit der Rückseite nach oben und legen sie so ab. Anschließend verschwindet plötzlich der gewählte Chip, und wenn Sie die Platte wieder umdrehen, ist der Chip an seinen alten Platz zurückgewandert. Die Gummiringe werden entfernt, die durchsichtige Platte angehoben und alle vier Chips auf den Tisch gekippt. Erneut darf ein Zuschauer eine der Farben frei wählen. Er entscheidet sich z. B. für den gelben Chip. Alle vier Chips kommen zurück in die Vertiefungen und der durchsichtige Deckel darüber. Die Platte legen Sie erneut mit der Rückseite nach oben auf den Tisch. Gleich anschließend greifen Sie etwas Unsichtbares aus der Luft und halten plötzlich den gelben Chip in der Hand. Sie wenden die Platte wieder nach oben und es zeigt sich, dass der gelbe Chip von seinem Platz verschwunden ist. Beworben im Zauberbrief Nr. 150 aus dem Jahr 2013.

Folgsame Chips



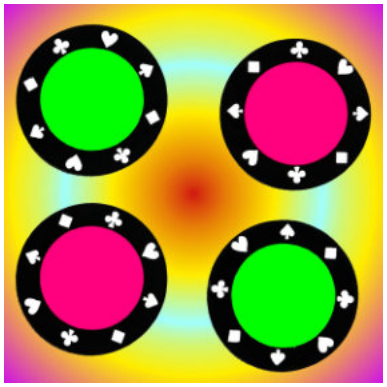
Sie legen vor sich auf den Tisch zwei grüne Chips und bedecken diese mit je einer gelben Kappe. Damit sich Ihre Zuschauer auch merken können, unter welcher Kappe sich ein grüner Chip befindet, bringen Sie eine grüne „Positionsmerkscheibe“ zum Vorschein und legen sie auf eine der gelben Kappen. „Dank dieser Scheibe ist es jetzt für Sie viel einfacher sich zu merken, dass unter dieser Kappe ein grüner Chip liegt!“ Dabei heben Sie die gelbe Kappe kurz hoch, um den darunterliegenden Chip zu zeigen. „Wenn ich diese grüne Positionsmerkscheibe aber auf die andere Kappe platziere, müsste es für Sie ganz selbstverständlich sein, dass sich auch unter dieser Kappe ein grüner Chip befindet!“ Legen Sie bei diesen Worten die Scheibe auf die andere Kappe und heben Sie auch diese hoch, um den grünen Chip zu zeigen. Vielleicht fragen sich jetzt einige Zuschauer, wozu die grüne Scheibe gut sein soll, wenn doch unter beiden Kappen ein grüner Chip liegt. Aber jetzt kommt’s: Sie lassen die grüne Scheibe auf einer gelben Kappe liegen und holen nun eine rote Scheibe hervor, die Sie auf die andere Kappe legen. Wenn Sie die Kappe hochheben, liegt darunter plötzlich ein roter Chip. Daran ändert sich auch nichts, wenn Sie die beiden Scheiben austauschen. Jedes Mal liegt unter der Kappe mit der roten oder grünen Scheibe auch ein Chip mit der entsprechenden Farbe. Beworben im Zaubertelegramm 2/2012 für € 12,00.



Kasinosurprise

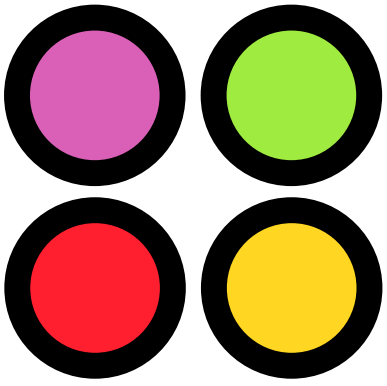
Die Zuschauer sehen drei Kasinochips. Diese werden ganz deutlich von beiden Seiten gezeigt. Zwei Chips sind blanko, also ohne Wert, auf dem dritten Chip ist die Zahl 100 eingraviert und schwarz hinterlegt. Die Chips werden durch einfaches Verschieben auf dem Tisch vertauscht, sodass der Zuschauer genau verfolgen kann, wo welcher Chip liegt! „Wo ist der Chip mit der Zahl 100“ fragt der Magier? Der Zuschauer ist sich ganz sicher und tippt auf einen Chip. Dieser wird umgedreht und tatsächlich, es ist der Hunderter. „Wie haben Sie das nur gemacht?“ sagt der Zauberer und dreht dabei die beiden restlichen Chips um. Auch diese tragen jetzt plötzlich eingraviert die Zahl 100. Beworben im Zauberbrief Nr. 149 aus dem Jahr 2012.

Joros Casino Chips



Nach einem einleitenden Spiel mit drei Chips (einem roten und zwei grünen) unter Einbeziehung eines Zuschauers, geht es richtig zur Sache. Sie bringen noch einen vierten Chip, einen roten zum Vorschein und bilden zwei Paare: Links bedecken Sie den roten mit dem grünen und auf der rechten Seite ebenso. Obwohl alles nochmals deutlich vorgezeigt wird, tauschen zwei Chips die Plätze. Rechts liegen plötzlich zwei grüne und links zwei rote. Die Wanderung wird unter erschwerten Bedingungen wiederholt. Beworben im Zauberbrief Nr. 136 aus dem Jahr 2007 für € 19,50.

Magic Colour



Unter diesem Titel wurden die klassischen „Rainbow Chips“ verkauft. Es könnte sich um die UDAY-Version handeln, mit zwei weißen Chips, die einen breiteren Rand hatten. Zwei Chips mit schwarzen Punkten werden von beiden Seiten gezeigt, dann aufeinandergelegt. Zwei Seiten färben sich plötzlich violett und grün. Das wird wiederholt und die beiden anderen Seiten haben plötzlich rote und gelbe Punkte. Beworben im Zauberbrief 101 aus dem Jahr 1998 für DM 18,00.

Mord in Arizona



Hier handelt es sich um eine Art Nussschalenspiel, bei dem unter drei kleinen Bechern zwei grüne und ein roter Chip laufend die Plätze wechseln. Die Vorführung wird mit einem lustigen Vortrag begleitet: Ein Polizist und ein Staatsanwalt versuchen vergeblich, einen Mörder zu fangen. Der Effekt endet mit einem überraschenden Klimax. Sie erhalten die Routine mit den drei Kappen und verwenden die oben genannten Chips.

Mentale Poker-Chips

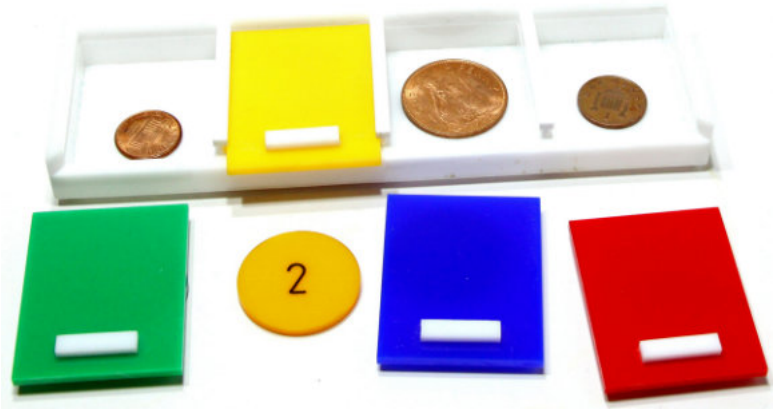
Dies ist ein Kunststück von Magiro. Drei Chips werden gezeigt. Zwei davon sind vollkommen identisch, der dritte unterscheidet sich durch eine andere Farbe. Ferner eine gedrechselte Abdeck--Kappe aus Naturholz, mit einem kleinen Griff am Deckel, und ein kleines Zauberstäbchen. Während Sie sich abwenden darf ein Zuschauer die drei Chips in einer beliebigen Reihenfolge stapeln und mit der Kappe abdecken. Er hat drei Möglichkeiten: Entweder legt er den andersfarbigen Chip nach unten, oder in die Mitte, oder er platziert ihn oben auf die anderen beiden. Sobald der Zuschauer den Chipstapel abgedeckt hat, wenden Sie sich dem Geschehen wieder zu, umkreisen die Kappe kurz mit Ihrem Zauberstab und halten ihn an Ihr Ohr. Sofort können Sie jetzt sagen, ob der andersfarbige Chip oben, in der Mitte oder unten liegt, was, wird die Kappe abgehoben, sich natürlich auch als richtig erweist! Das könnte Zufall sein, aber dieses kleine Mentalwunder lässt sich beliebig oft wiederholen. Zum Schluss kann, alles untersucht und geprüft werden. Beworben im Zauberbrief Nr. 141 aus dem Jahr 2008 für € 29,75.



Mental Chip-Domino

Bei diesem Kunststück mit mehreren doppelseitig farbigen Chips soll ein Zuschauer die Chips so stapeln, dass immer zwei gleichfarbige Seiten gegeneinander liegen. Der Vorführende legt dann eine Vorhersage auf dem Tisch ab. Der Zuschauer wiederholt die Prozedur und die Chips oben und unten stimmen mit der Vorhersage überein. Beworben im Zauberbrief Nr. 113 aus dem Jahr 2001 für DM 15,00.

Mentales Glücksspiel



Dieses Kunststück stammt aus dem Jahr 1993. Es besteht aus einer länglichen Box aus hochwertigem Kunststoff mit vier Fächern, die mit verschiedenfarbigen Schiebedeckeln verschlossen werden, und vier farbigen, nummerierten Chips. Drei Zuschauer nehmen an dem nun folgenden Spiel teil, bei dem sie einen Geldbetrag gewinnen können. Jeder der drei Zuschauer nennt frei eine Zahl von eins bis vier und nimmt den entsprechend nummerierten farbigen Chip als eine Art Los. Der vierte Chip enthält Ihre Zahl. Erklären Sie dem Publikum, das sich unter jedem der farbigen Deckel ein kleiner oder größerer Preis befindet. Die Farben der Chips, die vom Publikum frei gewählt wurden, geben an, welchen Deckel die Zuschauer öffnen dürfen.

Der erste Zuschauer hat beispielsweise einen roten Chip gewählt. Er öffnet nun das Fach mit dem roten Deckel und findet darin einen Glückspfennig – sein Gewinn! Der nächste Zuschauer mit dem grünen Chip öffnet das entsprechende Fach und gewinnt einen kleinen Schokoriegel. Der dritte Zuschauer findet schließlich einen sinnlosen Gutschein. Mit diesen Preisen kann man allerlei Unfug anstellen und für viele Lacher sorgen. Zum Schluss wird das für Sie reservierte Fach geöffnet, und zur Überraschung aller befinden sich darin 100 Euro. Dieses Kunststück wurde beworben im Zauberbrief Nr. 69 aus dem Jahr 1993 für DM 95,00.

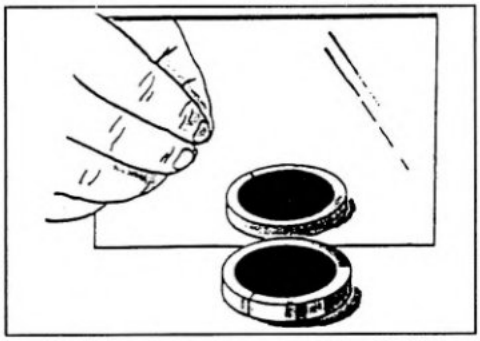
Das Geheimnis Neros

Im Zuge von Eckhard Böttchers „Routinen-Service“ brachte er 1994 „Das Geheimnis Neros“ ins Gespräch. Einleitend weist er darauf hin, dass man die Utensilien für die Routine in fast jedem Kaufhaus finden könnte. Ein längliches Kästchen, bei dem sich auf dem Deckel vier Tierkreiszeichen befinden, vier Pillendosen, deren Deckel sich möglichst unauffällig voneinander unterscheiden und vier farbige Chips mit den Zahlen von 0 bis 3 auf den Rückseiten. Der Vorführende wendet sich ab. Bei der 1. Routine werden die Chips aus den Dosen geholt und mit den Farbseiten auf den Tisch, vor die Dosen, gelegt. Nach Anweisung soll ein Zuschauer jetzt zwei Chip miteinander vertauschen, diese in die Dosen legen und auch die Dosen vertauschen.

Wendet sich der Magier dem Geschehen wieder zu, kann er zielsicher sagen, welcher Chip in welcher Dose liegt. Bei der 2. Routine soll ein Zuschauer die Dosen mehrmals miteinander vertauschen. Der Vorführende öffnet eine Dose, holt einen Chip heraus und die Zahl auf dem Chip gibt an, wie oft die Dosen vertauscht wurden. Bei der 3. Routine werden die Dosen auf ein Quadrat mit 16 verschiedenen Zahlen gelegt, aber so, dass in jeder Reihe nur eine Dose steht. Alle Zahlen unter den Dosen werden addiert, zum Beispiel mit der Summe 1230. Werden die Dosen geöffnet, liegen die Zahlenchips so in den Dosen, dass sie dieses Ergebnis zeigen.



Phantastische Chips



Bei diesem Kunststück kommen ein roter und ein grüner Chip zum Einsatz. Mit Hilfe eines Taschenspiegels lassen sich verblüffende Effekte erzielen. Nachdem man den roten Chip von beiden Seiten einwandfrei vorgezeigt hat, legt man ihn vor den Spiegel. Das Spiegelbild gaukelt einen zweiten Chip vor, der sich aber schon im nächsten Augenblick realisiert hat. Sobald man den Spiegel zur Seite zieht, liegen auf dem Tisch zwei rote Chips, von denen sich anschließend einer so ganz nebenbei in einen grünen Chip verwandelt. Das Spiegelbild dieses grünen Chips materialisiert sich genauso plötzlich und geheimnisvoll, wie das des anschließend nochmals vor den Spiegel gelegten roten Chips. Vor einem liegen jetzt also zwei rote und zwei grüne Chips. Es wird aber immer noch besser und rätselhafter. Hinter den Spiegel legt man die beiden grünen und davor die zwei roten Chips. Man zieht den Spiegel noch einmal zur Seite, damit sich jeder überzeugen kann, dass sich hinter dem Spiegel tatsächlich die grünen Chips befinden. Das Spiegelbild täuscht den Zuschauern aber vier rote Chips vor und auch diese Illusion wird im nächsten Moment zur Realität. Zieht man den Spiegel wieder zur Seite, liegen insgesamt vier rote Chips auf dem Tisch. Zum letzten Mal streift man mit dem Spiegel über die Chips, wobei diese sofort ihre Farben wechseln. Auf dem Tisch liegen nun nebeneinander ausgestreift ein gelber, ein grüner, ein blauer und ein roter Chip. Beworben wurde das Kunststück im Zauberbrief Nr. 92/93 aus dem Jahr 1997 für DM 44,00.

Poker Poker-Chips

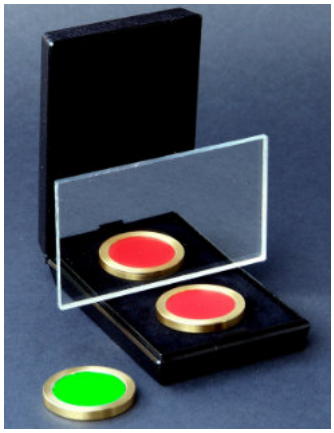


Die Idee zu diesem Trick stammt von Joro. Sie laden einen Zuschauer zu einem Pokerspiel ein. Statt Karten verwenden Sie fünf Chips, die auf beiden Seiten mit unterschiedlichen Zahlen versehen sind. Der erste hat auf der Vorderseite die Zahl 8 und auf der Rückseite eine 5. Der zweite 8 und 2, der dritte 8 und 7, der vierte 5 und 2 und auch der fünfte hat die Zahlen 5 und 2. Während eines Spiels werden die Chips in Rotation gebracht und es dem Zufall überlassen, welche Zahl danach oben liegt. Je nach Absprache bekommt der Vorführende die sichtbaren oder verdeckten Zahlen. Er wird immer gewinnen. Beworben im Zauberbrief Nr. 146 aus dem Jahr 2010 für € 15,00.

Psycho-Chips



Sie zeigen vier rote und vier schwarze Chips vor, die alle auf den Rückseiten weiße, eingelassene Punkte aufweisen. Auf den Vorderseiten haben die Chips verschiedene Farbpunkte, nämlich je zwei gelbe, zwei grüne, zwei blaue und zwei rote und so liegen die acht Chips zu Beginn Ihrer Demonstration auch auf dem Tisch: Je vier schwarze und vier rote mit den verschiedenen Farbseiten nach oben. Nun drehen Sie die roten Chips mit den Rückseiten nach oben und bitten einen Zuschauer die vier Chips gründlich durcheinander zuschieben, und zwar so gründlich, dass schließlich niemand mehr wissen kann, welche Farbe sich jeweils auf der Vorderseite befindet. Nun wird es spannend! Sie heben den ersten verdeckt liegenden Chip an und lassen einen Zuschauer raten, welchen Farbpunkt dieser Chip auf der Vorderseite hat. Nennt er z.B. die Farbe blau, legen Sie den roten Chip, immer noch verdeckt, auf den schwarzen Chip mit dem blauen Farbfeld. Ergreifen Sie den nächsten verdeckten roten Chip und wird diesmal z.B. grün geraten, legen Sie ihn verdeckt auf den offen liegenden schwarzen mit dem grünen Farbpunkt. So geht es weiter, bis auf allen vier offenen schwarzen Chips je ein – entsprechend den Wünschen der Zuschauer – verdeckter roter liegt. Erklären Sie den Zuschauern, dass es an ein Wunder grenzen würde, wenn jetzt alle vier Farben übereinstimmen, den die Chancen dafür sind, fast Null. Dank Ihrer psychischen Kräfte können Sie aber den betreffenden Zuschauer so beeinflussen, dass sehr oft wenigstens zwei Farben, manchmal sogar tatsächlich alle vier Farben übereinstimmen. Langsam und mit bedacht heben Sie vom ersten Stapel den roten Chip ab, drehen ihn um und legen ihn offen vor den schwarzen. Beide Farben stimmen überein! Aber auch die nächsten beiden Chips haben identische Farbfelder sowie auch das dritte und vierte Paar. Bei allen vier Chippaaren stimmen die Farbpunkte überein. Beworben im Zauberbrief Nr. 123 aus dem Jahr 2003 für € 22,00 und dann noch einmal mit Messing-Chips im Zauberbrief Nr. 141 aus dem Jahr 2008 für € 54,50.



Reflektor

Bei diesem Kunststück werden mit Hilfe eines Spiegels die Plätze eines roten und eines grünen Chips bestimmt, und zwar in der Hand des Vorführenden. Ein Zuschauer entscheidet, wie die Chips in der Hand des Magiers wandern. Am Schluss verwandeln sich die Farbflächen der Chips in kleine Spiegel. Beworben im Zauberbrief Nr. 141 aus dem Jahr 2008 für € 34,50.

Signal Chips

Der Vorführende schreibt auf einen Zettel eine Vorhersage. Der Zettel wird zweimal gefaltet und einem Zuschauer überreicht. Der Magier holt aus seiner Tasche einen weißen Chip mit einem roten Farbfeld. Dieser Chip wird in ein Kuvert gegeben. Das Gleiche macht er mit einem blauen und einem gelben Chip. Die Kuverts werden von einem Zuschauer durcheinandergebracht. Dann wählt er frei einen der Umschläge aus. Die beiden anderen Umschläge werden beiseitegelegt. Wenn nun der Zuschauer nachsieht, welchen Chip er gewählt hat, stimmt die Farbe 100%ig mit Ihrer Vorhersage überein. Als Zusatz-Effekt kommen drei Würfel ins Spiel, die dieselben Farben haben wie die Chips. Die Kuverts werden nebeneinander auf den Tisch gelegt, und ein Zuschauer darf einen der Würfel auf einen Umschlag legen. Wird das Kuvert geöffnet, liegt in ihm der Chip mit der gleichen Farbe wie der Würfel. Die Chips haben einen Durchmesser von 52 mm. Beworben im Zauberbrief Nr. 109 aus dem Jahr 2000 für DM 29,00.





Magiros Super-Chips,1992, Magiro

Magiros Super-Chips

Auf einem Podest stehen hochkant vier große, verschiedenfarbige Chips mit einem Durchmesser von 40 mm. Der Magier hält das Podest in seiner Hand, wendet sich aber ab, damit vier Zuschauer jeweils einen Chip an sich nehmen können, ohne dass er das sieht. Sie behalten ihren Chip in der Hand verborgen oder stecken ihn in ihre Tasche. Wendet sich der Vorführende wieder dem Geschehen zu, kann er direkt sagen, welcher Zuschauer welchen Chip verborgen hält. Beworben im Zauberbrief Nr. 63 aus dem Jahr 1992 für DM 59,00. Im Jahr 1992 war das Podest rund, bei einer Neuauflage der Firma „Magic Wagon“ im Jahr 2008 wurde ein viereckiges Podest verkauft.



Magiros Super-Chips, 2008, Magic Wagon

Chip-Lift



Chip-Lift, Erhard Liebenow,
Version aus dem Jahr 1969

Bei dieser Art von Kunststück wandert ein andersfarbiger Chip in einem Chip-Stapel, unter einer Röhre mit Deckel, von unten, über die Mitte, ganz nach oben. Diesen klassischen Plot findet man schon in Hans Trunks Kunststück „Das Blaue Wunder“ von 1924. Ins Englische übersetzt „Blue Phantom“. Bei den bis heute hergestellten Kunststücken, ob „Blue Phantom“ oder „Chip-Lift“, werden immer wieder neue Ansätze geschaffen, der Grundeffekt und die Tricktechnik bleiben aber meist unverändert. Nur die Optik, und manchmal auch die Materialien haben sich bis heute geändert. Der Hauptunterschied bei den Versionen ist die Stange beim „Blauen Wunder“, auf der die Steine, die ein Loch in der Mitte besitzen, aufgefädelt werden. Diese Stange wurde beim „Chip-Lift“ eliminiert. Zudem gibt es verschieden große Ausführungen für das Kunststück „Das Blaue Wunder“, „Chip-Lift“ wird meist nur für den Close-up Bereich verwendet, hier kommen dann tatsächlich auch nur Chips zum Einsatz, während man beim „Blauen Wunder“ eher von Steinen spricht. Und es macht schon einen Unterschied, ob man das Kunststück mit einer billigen Kunststoff-Version vorführt, oder mit einer hochwertigen Version aus Holz.



Das Blaue Wunder, Tony Lackner,
Variante aus dem Jahr 1980

Erhard Liebenow hat sicherlich mit seiner Version aus dem Jahr 1969 den Grundstein für alle nachfolgenden „Chip-Lift-Kunststücke“ geschaffen, während man sich bei „Blue Phantom“ an den Versionen von Hans Trunk, Tony Lackner und später Andy Hurst orientieren kann. Im Jahr 1990 veröffentlichte Tony Lackner seine Version, den „Super Chip-Lift“, bei dem nicht nur die Routine verbessert wurde, sondern auch ein glockenförmiger Deckel eingeführt wurde, mit dem „speziellen“ Knopf auf dem Deckel. Zusätzlich konnte man einen Chip unter dem Sockel erscheinen und ihn färben lassen. Dann erschuf die Firma „Magic Wagon“ im Jahr 2013 das hochwertige Kunststück „Mini Phantom“, eine weitere Chip-Lift-Version. Der glockenförmige Deckel wurde wieder verwendet, auch hier konnte man mit dem Knopf auf dem Deckel einen Mechanismus auslösen. Zudem wurden hier Pokerchips verwendet. Ein roter Chip wandert zwischen schwarzen Chips von unten nach oben.



Mini Phantom, Magic Wagon, Ausführung aus dem Jahr 2013



Mini Phantom, Vorderansicht



Casino Phantom, Retro Rocketeers, Version aus dem Jahr 2023



Casino Phantom, Vorderansicht

Im Jahr 2023 veröffentlichte „Retro Rocketeers“ das Kunststück „The Casino Phantom“. Dieses Set enthält sowohl farbige Holzchips als auch Pokerchips, sodass man verschiedene Routinen vorführen können. Diese Version orientiert sich an Tony Lackners „Super Chip-Lift“. Auch hier wandert der Chip unter den Sockel. Die Plattform besteht aus australischem Jarrah-Eukalyptusholz. Abmessungen: 10,00 cm breit und 7,0 cm hoch.

Rainbow Chips



Bei diesem Kunststück lohnt sich eine nähere Betrachtung, da die Chips im Laufe der Jahre von unterschiedlichen Herstellern auf den Markt kamen und eine Version sogar nur in Dänemark verkauft wurde. Der Effekt leitet sich von dem Kunststück „Spooky Spots“ aus dem Jahr 1940 ab. Als Erfinder gilt Harry Roydon, der es in einer Holzausführung auf den Markt brachte.

Die Firma Tenyo hat zwischen 1965 und 1970 mehrere Farb-Varianten dieses Effekts unter dem Namen „Crazy Spots (T-39)“ auf den Markt gebracht, u. a eine blaue und eine grüne Version. Hier sind zwei Brettchen mit einem Scharnier verbunden. Auf der Innenseite jeder Seite sind verschiedenfarbige Punkte zu sehen. Beide Brettchen werden zusammengeklappt. Nach dem Öffnen haben sich die Punkte gefärbt.

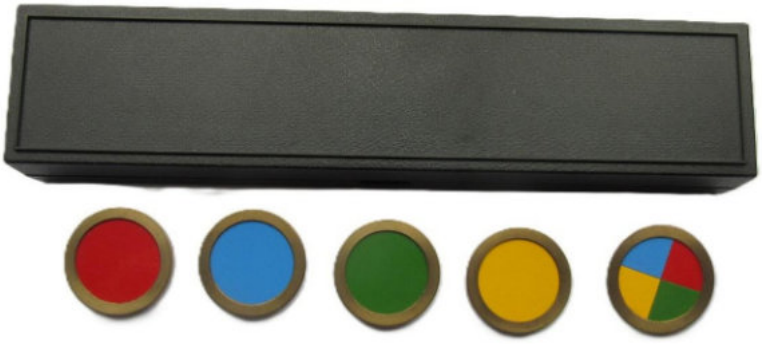
Bei dem Kunststück „Magic Colors“ handelt es sich um eine Billig-Variante, bei der man, wenn man die Überleger abnimmt, sieht, dass die Magnete in den Chips zu sehen sind. Sie sind entweder nicht tief genug in den Chips verbaut, oder die Folie der Punkte ist einfach zu dünn. Detlef Hartung hat diese Version einmal angeboten. Beliefert wurde er von der Firma MAK Magic in den USA. Eine fast gleiche Version wurde auch von der Firma Uday vertrieben. Allerdings waren deren Chips etwas scharf-kantiger. Die Chips haben einen dickeren Rand als heute üblich; einen Durchmesser von 40 mm und die Überleger von 32 mm. Mitgeliefert wird eine Halterung aus blauem Kunststoff, die den Magnet hält, um die Überleger aus den Chips wieder zu entfernen. Bei der Uday-Version war diese Halterung Grün. Die Ausführung der Chips erinnert an die von Sam Dalal im Jahr 1978 herausgebrachte Version.

Per Clausen brachte dieses Kunststück im Jahr 1989 unter dem Namen „Black & White Surprise“ auf den Markt, wobei hier zur Färbung der Chips zusätzlich Karten mit verschiedenen Punkten eingesetzt wurden. Er benutzte für die Überleger die Folien der Firma D-C FIX. Die stellten aber die Produktion der



Das Kunststück „Spooky Spots“ von Harry Roydon

hellblauen Farbe ein, sodass ab diesem Zeitpunkt die blauen Punkte auf den Chips etwas dunkler waren. Zuvor, im Jahr 1987, entwickelte er das Kunststück „Rainbow Chips“. Hier färbten sich die Chips mit Hilfe eines 4-Farbchips. Dieses Kunststück wurde nur in Dänemark verkauft.



Das Kunststück „Rainbow Chips“ von Per Clausen mit dem 4-Farbchip

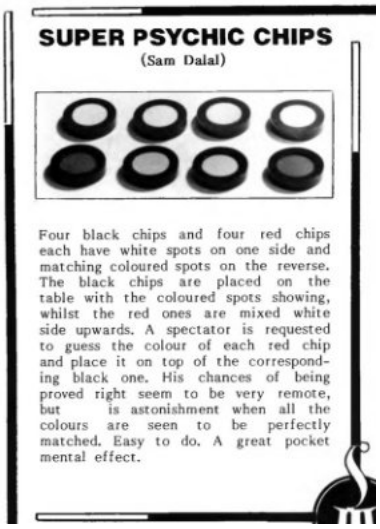


Das Tenyo-Kunststück „Crazy Spots“.



Schwarz-weiß-bunt
Eckhard Böttcher verkaufte dieses Kunststück im Jahr 1993 unter dem Namen „Schwarz-weiß-bunt“.

Die Psychic Chips



Werbung zur Version von Sam Dalal

Dieses Chip-Thema muss man gesondert sehen, denn hier haben gleich mehrere Protagonisten ihre Versionen auf den Markt gebracht. Bei der Routine kann man sich an den Ausführungen von Eckhard Böttcher orientieren, denn er beschreibt die Routine sehr umfangreich und in mehreren „Touren".

In der Zauberbutike sind zwei Versionen dieses Kunststücks erschienen, die erste (2003) nutzte die Kunststoff-Chips von Sam Dalal und die zweite (2008), man darf es vermuten, die Mental-Chips von Per Clausen. Bei der Ausführung von Sam Dalal werden zwei Sorten von Chips verwendet. Man erkennt sie an den roten und schwarzen Chip-Körpern. Bei Per Clausens Metall-Chips sind die Chip-Körper einheitlich in Messing gehalten. Die Clausen-Chips wurden in einem länglichen schwarzen Etui geliefert, bei der Ausführung von Sam Dalal ist mir die Aufbewahrungsart nicht bekannt.



„Chinese Sting", Eddie Gibson

Je nach Geschmack wird man das Kunststück eher mit den Messing-Chips vorführen, aber die Chips von Sam Dalal haben auch ihren Charme. Der Grundeffekt besteht darin, dass zwei farblich identische Chips verwendet werden. Einen Chip-Stapel bekommt ein Zuschauer, der andere verbleibt beim Vorführenden. Der Vorführende mischt seine Chips, legt sie



Die „Psychic Chips" von Sam Dalal, 1978

verdeckt in einer Reihe auf den Tisch und bittet jetzt einen Zuschauer, seine Chips so zu legen, dass die Chip-Farben übereinstimmen. Das wird ihm beim ersten Mal nur halb gelingen. Zum Abschluss der Routine schafft er es aber, alle Chips korrekt zu ordnen. Ein ähnlicher Effekt wurde mit dem Kunststück „Chinese Sting“ von Eddie Gibson kreiert. Hier kommen jeweils drei farbige Chips (Gelb, Grün und Rot) zum Einsatz. Auch hier geht es um die verdeckte Zuordnung von Chips, die ein Zuschauer tätigt, um Geld zu gewinnen; was ihm aber nie gelingt.

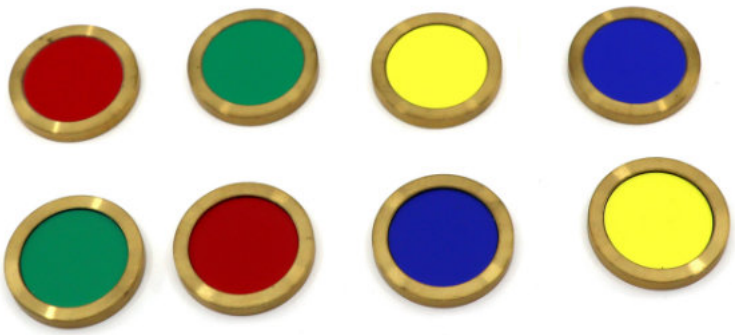
Auch das Kunststück „Chip-Sational“ bedient sich diesem Thema. Allerdings platzieren der Vorführende und ein Zuschauer jeweils vier Chips mit unterschiedlichen Farben in einem Kästchen mit zwei Vertiefungen. Am Ende wird das Kästchen umgedreht, sodass beide Chip-Stapel herausfallen. Alle Farben stimmen überein. Hier kommt das One-Ahead-Prinzip zum Einsatz. Eine Abwandlung des Effekts kann man mit dem Kunststück „Prediction Chips“ von Per Clausen erzielen. Hier ist am Ende der Routine auf der Rückseite eines ausgewählten Chips ein Kreuz aufgemalt. Bei einer späteren Version wird dann ein Smiley verwendet.



„Chip-Sational“, Zauberbutike, 2013



„Prediction Chips“, Per Clausen



Die „Psychic Chips“ von Per Clausen, 2008

Ausgesuchte Chip-Kunststücke



Version mit ESP-Chips

Version mit Farbchips

ESP Chip-Sational

Bei diesem Kunststück aus dem Jahr 2011, gefertigt von der Firma Viking MfG, präsentiert der Vorführende ein Kästchen mit zwei Vertiefungen. Dann werden zwei Sätze ESP-Chips präsentiert. Einen Satz bekommt ein Zuschauer, den zweiten Satz der Vorführende. Der Magier beginnt und legt einen Chip verdeckt in eine Vertiefung. Ein Zuschauer folgt mit seinem Chip und legt ihn in die andere Vertiefung. Das wird so lange fortgeführt, bis alle Chips in den Vertiefungen liegen. Nun stülpt der Vorführende das Kästchen um. Die beiden Chip-Stapel werden jetzt untersucht und es stellt sich heraus, dass alle Chips mit gleichen Symbolen nebeneinander liegen. Eine fünffache Übereinstimmung.

Die Firma Viking MfG. hat im gleichen Jahr noch eine Version mit farbigen Chips herausgebracht. In einer ähnlichen Variante, allerdings nicht direkt mit Chips, sondern mit chinesischen Steinen, hat Alan Warner im Jahr 1986 das Kunststück „Enigmatic“ herausgebracht. Die erste Version mit ESP-Chips stammt von Jack Ruda aus dem Jahr 1999.

ESP-Chips von Astor



Der Vorführende notiert eine Vorhersage. Er holt einige Chips aus der Tasche, auf deren beiden Seiten ESP-Symbole zu sehen sind. Dann bittet er den Zuschauer, aus diesen Chips einen Turm zu bauen, indem er sie übereinanderstapelt. Die ESP-Symbole an der Spitze und am Fuß des Turms sind identisch mit den notierten Vorhersagen. Der Trick lässt sich beliebig oft wiederholen. Die Vorhersage ändert sich jedes Mal, und der Zuschauer kann das Ergebnis sogar vorhersagen, nachdem er alle Chips wieder eingesteckt hat. Er muss die Chips nacheinander bis auf den letzten aus der Tasche nehmen. Nun baut der Zuschauer den Turm aus den Chips. Die ESP-Symbole an der Spitze und am Fuß des Turms stimmen mit den Symbolen auf dem Chip in seiner Tasche überein. Dieser Trick ist leicht zu erlernen und kann immer wieder auf verschiedene Arten vorgeführt werden. Im Lieferumfang sind 10 ESP-Chips, ein Beutel und eine Bedienungsanleitung. Das Kunststück stammt aus dem Jahr 2014.



Mental ESP von LabcoMagic

Dieses Kunststück aus dem Jahr 2005 kostete nur drei Jahre später USD 1500,00, da es sich um ein elektronisches Kunststück handelt. Eine Dame und ein Herr aus dem Publikum bekommen jeweils einen Chip in die Hand. Die Chips tragen auf einer Seite einen hellen Punkt, auf der anderen einen dunklen. Der Vorführende wendet sich ab und bittet beide, zu entscheiden, wer seinen Chip auf eines der Symbole in dem Kästchen legen soll. Der Vorführende, immer noch abgewandt, kann nun sagen, ob der Mann oder die Frau den Chip auf ein Symbol gelegt hat, er kann das Symbol bestimmen und die Seite des Chips.

ESP-Chips von Per Clausen



Sie zeigen fünf Karten mit den ESP-Symbolen (Kreis, Kreuz, Wellenlinien, Quadrat und Stern) und bitten den Zuschauer, eine Karte auszuwählen. Die gewählte Karte wird mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt. Anschließend zeigen Sie drei Chips – und machen deutlich, dass diese beidseitig weiß sind. Der Zuschauer wählt einen der Chips. Die Karte wird umgedreht – der Zuschauer hat das Kreuz gewählt. Der gewählte Chip wird umgedreht, und nun befindet sich ein Kreuz auf einer der weißen Seiten. Sie zeigen die beiden anderen Chips – sie sind nun grün. Falls ein Chip nicht der gewählte Glückschip ist, entscheidet er sich offensichtlich für die „grüne" Bewegung. Sie fragen den Zuschauer, ob er den Trick für gelungen hält. Die Antwort sollte „Ja" lauten, und Sie erwidern: „Loben Sie die Chips nicht zu sehr – sonst werden sie rot." Dabei drehen Sie alle drei Chips um und enthüllen drei rote Rückseiten.



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.

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.









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“.





Hong Kong Paddle Deluxe

Dieses Kunststück von Willi Wessel stammt aus dem Jahr 1987 und laut Andy Martin sind davon nur vier Exemplare gefertigt worden. Man muss erst einmal darauf kommen, einen Kellentrick mit Chips anzubieten. Der Vorführende öffnet ein längliches Kästchen und entnimmt ihm eine Kelle und drei kleine rote China-Chips. Nacheinander werden erst ein, dann zwei und schließlich drei Chips auf der Kelle fixiert, mit Hilfe dreier Gummibänder, die um die Kelle herum gespannt sind. Und jedes Mal zeigt der Magier die Rückseite der Kelle. Auf diese Art und Weise vervielfältigen sich die Chips, bis schließlich sechs rote Chips auf dem Tisch liegen. Die sechs Chips werden beiseitegelegt und der Magier klemmt danach einen hervorgeholten Geldschein mit kleinem Wert auf der Kelle fest, indem er ihn unter die Gummibänder schiebt. Plötzlich erscheint ein zweiter Geldschein auf der Rückseite der Kelle. Am Ende der Routine erscheinen auf der Kelle, fest eingebrannt, chinesische Schriftzeichen und wenn der Vorführende die Chips auf dem Tisch auseinanderschiebt, haben sie alle verschiedene Farben. Zu guter Letzt erscheint auf der Kelle ein Hundert-Dollar-Schein.



Das Kästchen zur Aufnahme aller Requisiten



Die Kelle mit den sechs China-Chips



Super De Luxe Mental Vision





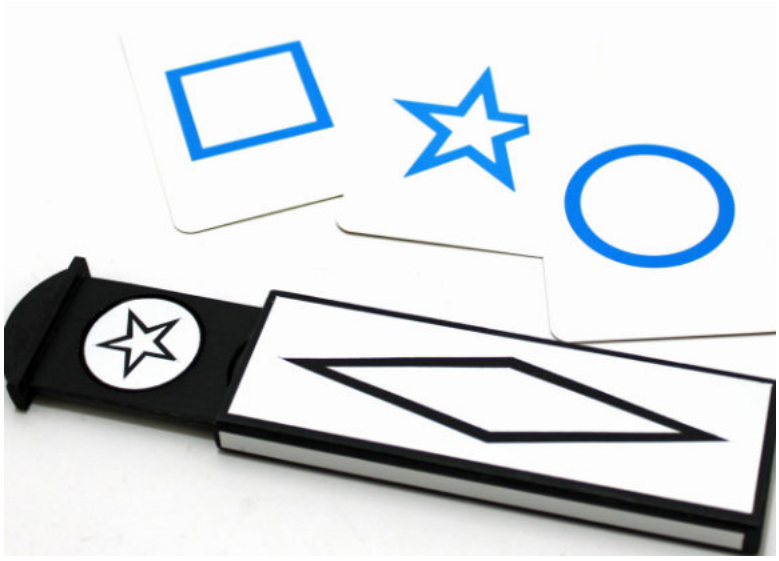
Dieser Effekt wurde um 1988 vom schwedischen Amateur-Mentalisten und Bühnenmagier Göran Klyve entwickelt. Göran begann um 1985 für die Firma von Harry Mobäck-Harries (1892-1980) zu arbeiten und hat hier eine Reihe von Effekten kreiert. Dieses mentale Wunder ist eine der einfachsten mentalen Routinen in der Zauberkunst. Der Effekt ist simpel und direkt. Sie zeigen vier wunderschöne, schwere Messing-Chips mit folgenden ESP-Symbolen: Stern, Kreuz, Quadrat und Wellenlinien. Die Chips sind auf der Rückseite von 1 bis 4 nummeriert. Nun kommt ein hölzernes Drehrad ins Spiel, das ebenfalls mit den Zahlen von 1 bis 4 versehen ist.

Sie bitten einen Zuschauer, das Rad drei- bis viermal zu drehen, um zu beweisen, dass es nicht präpariert ist. Beim vierten Mal – oder wann immer er möchte – soll er sich mit der angezeigten Zahl zufriedengeben. Der Zuschauer betrachtet den ausgewählten Chip und wird angewiesen, eine runde Glasscheibe, die die ganze Zeit sichtbar auf dem Tisch lag, in die Hand zu nehmen und sie zu halten, während er sich auf das Symbol konzentriert. Nach wenigen Sekunden erscheint das gewählte ESP-Zeichen auf der Glasoberfläche! Die Chips, die Glasscheibe und das Drehrad sind unpräpariert und können jederzeit untersucht werden.



Verschwundener Gedanke

Dieses Kunststück wurde im Zauberbrief Nr. 65 aus dem Jahr 1992 für DM 62,00 beworben. Aus einem Etui wird eine Schublade gezogen. In der Schublade befinden sich drei runde Vertiefungen, in jeder liegt ein Chip mit einem ESP-Symbol. Der Vorführende zeigt dann drei Karten mit gleichen ESP-Symbolen vor. Ein Zuschauer darf sich für ein Symbol entscheiden. Wird die Schublade aus dem Etui herausgezogen, ist der Chip mit dem gewählten Symbol verschwunden. Das Holz-Etui hat eine Länge von 12,0 cm. Gefertigt von Thomas Pohle.



Porper Chips

Bei diesem Kunststück aus dem Jahr 2003 handelt es sich um eine mehrfache Chip-Färbung mit roten und gelben Chips. Mitgeliefert wird eine Routine von Earl Nelson, die Präzisionschips und ein Lederetui.



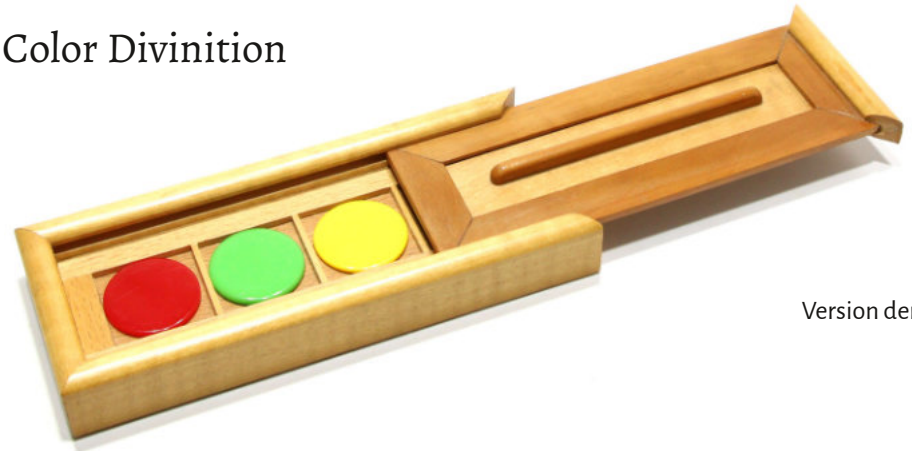




Color Chips elektronisch

Dieses Kunststück aus dem Jahr 2005 stammt von Paul Picha. Sie zeigen dem Publikum eine elegante Box mit einer kleinen Lampe und drei verschiedenfarbigen Knöpfen und erklären, dass die Lampe nur mit einem der drei Knöpfe eingeschaltet werden kann. Nun legen Sie drei Chips in den gleichen Farben wie die Knöpfe auf den Tisch und bitten zwei Zuschauer, jeweils einen Chip auszuwählen. Der dritte Chip bleibt für Sie. Jetzt drücken die Zuschauer nacheinander den Knopf, der ihrem gewählten Chip entspricht. Doch weder der Erste noch der zweite schafft es, die Lampe einzuschalten! Nur Sie können die Lampe mit dem dritten Knopf zum Leuchten bringen!

Color Divinition



Version der Firma Klingl



Version von Louis Gaynor

Aromatic Divination

Dieses Kunststück stammt aus dem Jahr 2011 und wurde von Louis Gaynor entwickelt. Der Magier kündigt an, seine übersinnlichen Fähigkeiten mithilfe von vier verschiedenfarbigen Casino-Chips und einer gewöhnlichen Schachtel aus vier edlen Harthölzern zu demonstrieren. Die Schachtel besitzt einen Schiebedeckel, der beim Öffnen vier runde Löcher freigibt. Der Magier wendet sich ab und fordert die Zuschauer auf, die verschiedenfarbigen Chips nach Belieben in die Schachtel zu legen und den Deckel anschließend fest zuzuschieben. Der Vorführende kann trotzdem die Reihenfolge der Chips erraten. Im Jahr 1950 verkaufte die Firma Klingl das Kunststück „Color Divinition", allerdings nur mit normalen Farbchips.

Chip Switch

Dieses Kunststück stammt aus dem Jahr 2016 und wurde von der Firma 3D Magic Works hergestellt. Der Vorführende präsentiert einen schwarzen und einen violetten Chip, mit neutralen Rückseiten. Er legt beide in die Hand eines Zuschauers, die er zur Faust ballt. Der Magier nimmt den violetten Chip heraus, verbirgt ihn in seiner Hand und fragt, welcher Chip sich jetzt noch in der Hand befindet. Die Chips tauschen die Plätze. Dies wird wiederholt, wobei der Vorführende den herausgenommenen Chip in seine Tasche steckt. Und wieder tauschen die Chips ihre Plätze.



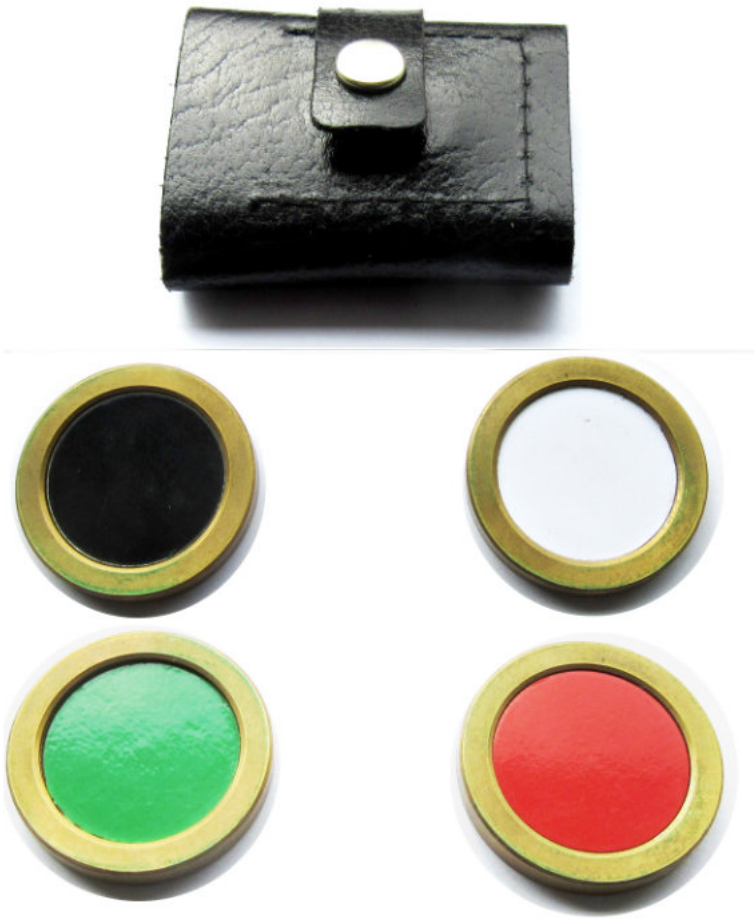
Chinese Sting – Eddie Gibson

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 Hundertdollarscheine 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.



Monochrome Überraschung von Andy Hurst

Dies ist derselbe Effekt wie bei „Black & White Surprise“ von Per Clausen. Die Chips funktionieren jedoch etwas anders. Zunächst werden beide Unterlegscheiben von Anfang an von einem einzigen Chip (auf beiden Seiten) gehalten. Außerdem werden sie durch kleine Magnete an Ort und Stelle gehalten, sodass sie sich nicht verschieben, oder fallen heraus, bis die Chips am Ende zusammengelegt sind. Dies ist eine schöne Verbesserung gegenüber den PC-Chips. Die Chips wurden in einem schönen Lederbeutel mit 2 Fächern geliefert. In der Mitte befindet sich ein versteckter Magnet, mit dem der Trick zurückgesetzt wird. Andy Hurst hat auch eine Version des Double-Checker-Chips wie Eddie Gibsons Check Mate hergestellt, hier sind aber keine weiteren Daten bekannt.



Mental Chips Kaifu Wang



Auf einem Zeichenbrett werden zwölf verschiedenfarbige Chips präsentiert. Sie haben auf beiden Seiten dieselben Farben. Ein Zuschauer wählt nun frei einen dieser Chips aus, während sich der Vorführende abwendet. Danach werden alle Chips eingesammelt und in einen Beutel gegeben. Der Magier greift hinein und holt den gewählten Chip heraus. Dieses Kunststück findet man noch heute bei einigen Händlern im Programm.

Virus Prediction Kaifu Wang



Der Zauberer präsentiert sechs Pokerchips mit unterschiedlichen Motiven auf der Rückseite. Der Zuschauer wählt frei einen der Chips aus und dreht ihn um. Darauf bittet der Zauberer den Zuschauer, den Vorhersageumschlag zu öffnen, der die ganze Zeit über auf dem Tisch lag. Darin befindet sich eine Karte mit demselben Motiv wie der ausgewählte Chip! Doch das ist noch nicht alles. Der Zauberer wischt mit der Karte über die restlichen 5 Chips. Dann dreht er sie um – und jetzt haben sie alle dasselbe Motiv wie der vom Zuschauer gewählte Chip!

Art Prediction Kaifu Wang



Der Zauberer zeigt drei Spielsteine mit den Symbolen Schere, Stein und Papier und gibt sie einem Zuschauer. Anschließend präsentiert er einen Umschlag und erklärt, dass dieser eine Vorhersage enthält. Der Zuschauer wählt einen der Spielsteine aus und legt ihn verdeckt auf den Tisch. Der Zauberer öffnet den Umschlag und zeigt einen Spielstein darin. Beim Vergleich stellt sich heraus, dass das Symbol auf diesem Spielstein das vom Zuschauer Gewählte ist.

The Moons of Jupiter (T-131)

Dieses Kunststück der Firma Tenyo kam im Jahr 1987 auf den Markt. Die Idee stammt von Hideo Kato. Der Vorführende zeigt eine schwarze Kunststoffhülle und zieht daraus einen großen roten Chip hervor. Während der Routine wird die Hülle mehrmals gedreht und der Chip wechselt seine Farbe. Erst wird er Gelb, dann beidseitig Rot, dann beidseitig Blau und zum Schluss beidseitig Grün.



Moons of Jupiter



Mystery of the High Hat

Mystery of the High Hat (T-99)

Das klassische Kunststück der Firma Tenyo aus dem Jahr 1979, mit einem Mini-Zylinderhut, einem Mini-Zauberstab (100 mm lang) und jeweils vier roten und vier weißen Chips. Die Chips haben einen Durchmesser von 30 mm und sind 2,0 mm dick. Zwei Chips sind auf beiden Seiten weiß, zwei auf beiden Seiten rot. Die vier weiteren Chips tragen auf einer Seite einen weißen, auf der anderen Seite einen roten Farbpunkt. Die Chips liegen mit ihren Farben sortiert auf dem Tisch. Mit dem Zauberstab schiebt man den Zylinderhut über alle Chips. Wird der Hut entfernt, liegen jetzt alle Chips abwechselnd mit den Farben rot und weiß auf dem Tisch. Die Idee hatte Shigeru Sugawara.



Ultimate Transposition

Bei diesem Kunststück von Ken Kurita aus dem Jahr 1995 liegt ein schwarzer Chip in der Box und ein Zuschauer hält einen roten Chip in seinen Händen. Sichtbar verändert sich der schwarze Chip in einen roten und der Zuschauer hält plötzlich einen schwarzen Chip in seinen Händen.

Ultimate Mental Boxes

Dieses Kunststück von Magic Wagon stammt aus dem Jahr 2018. Sechs kleine Schachteln und sechs nummerierte Chips werden präsentiert. Während der Zauberkünstler dem Zuschauer den Rücken zuwendet, wird dieser gebeten, die Chips gründlich zu mischen und jeweils einen Chip in jede Schachtel zu legen, um eine sechsstellige Zahl zu bilden, beispielsweise „326415“. Anschließend werden alle Schachteln verschlossen und vom Zuschauer erneut gründlich durchgemischt. Sobald sich der Zauberkünstler umdreht, enthüllt er die exakte, zufällig ausgewählte sechsstellige Zahl!



The Four Elements

Dieses Kunststück von Magic Wagon stammt aus dem Jahr 2014. Eine elegante Holztruhe wird präsentiert. Darin befinden sich vier verschiedenfarbige Chips, die die vier Elemente – Feuer, Wasser, Erde und Luft – symbolisieren. Während der Vorführer dem Zuschauer den Rücken zuwendet, ordnet dieser die vier Elemente unbemerkt in beliebiger Reihenfolge an, schließt den Deckel und verriegelt die Truhe. Der Vorführer dreht sich nun um, präsentiert die Truhe in voller Pracht und verkündet sofort die Reihenfolge der vier Elemente! Die Truhe wird geöffnet, um die Richtigkeit zu überprüfen. Alle Elemente können nun eingehend untersucht werden, und der Effekt kann bei Bedarf sofort wiederholt werden.





Sucker Punch

Mark Southworth brachte im Jahr 2016 eine Sammlung von dünnen magnetischen Pokerchips in den Farben Rot und Blau auf den Markt, mit denen man viele Münz-Routinen vorführen konnte. Im Set befanden sich auch einige Shells.

Psy-Chip



Dieses Kunststück der Firma Tricks Co. kam im Jahr 1985 auf den Markt. In einer länglichen Kunststoff-Box liegen vier farbige Chips, ein blauer, ein roter, ein grüner und ein gelber. Nachdem sich der Vorführende abgewendet hat, soll ein Zuschauer frei einen der Chips wählen und in seiner Faust verbergen. Der Deckel wird geschlossen. Wendet der Magier sich dem Geschehen wieder zu, kann er umgehend den Chip benennen, der sich in der Faust des Zuschauers befindet.

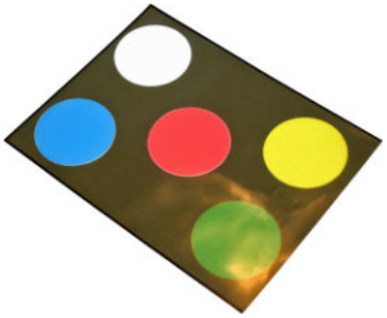




Poker Predict Deluxe

Dieses Kunststück aus dem Jahr 2018 stammt von „The Comic Con Magic Shop“. Man zieht drei verschiedenfarbige Pokerchips aus der Tasche. Ein Zuschauer darf einen der drei Chips auswählen. Er kann seine Wahl jederzeit ändern. Dann zeigt man ihm auf clevere Weise, dass man nicht nur richtig vorhergesagt hat, welchen Chip er wählen würde, sondern dass man das Ergebnis sogar kontrolliert haben muss, da es die einzige Wahlmöglichkeit war! Die maßgefertigte Geldbörsen wurden speziell für Magier entwickelt. So bleiben Utensilien nicht nur sicher und jederzeit einsatzbereit, sondern es gibt auch zusätzliche Fächer für Münzen, Karten und Geldscheine.

Menta Chips



Dieses Kunststück stammt aus dem Jahr 1985 und wurde von Lubor Fiedler entwickelt. Mehrere verschiedenfarbige Chips werden in einen Umschlag gelegt. Ein Zuschauer wählt eine Farbe, der Zauberer greift in den Umschlag und holt den passenden Chip hervor. Der Zauberer sieht den Chip nicht an, sondern wählt ihn gedanklich aus.

Poker Chip Prediction



Nach den Vorbildern von Al Korans „Gold-Medaillon“, Richard Osterlinds „VooDoo“ und dem klassischen „Spirit Slate-Effekt“ veröffentlichte Andy Martin im Jahr 2007 dieses Kunststück. Man bringt eine kleine Schachtel mit vier Pokerchips und einem kleinen Stift hervor und schüttet diese zur Begutachtung heraus. Anschließend legt man die Chips und den Stift zurück in die Schachtel und verschließt diese. Zwei Zuschauer wählen aus einem Kartenspiel je eine Spielkarte aus. Die Schachtel wird geschüttelt und dann geöffnet. Auf zwei der Jetons, befinden sich Aufkleber und auf diesen die gewählten Kartenwerte.

Miracle Chip



Für dieses Kunststück aus dem Jahr 2007, von Mark Mason entwickelt, wurden eine Lern-DVD und spezielle Jetons mitgeliefert. Darunter ein präzise gefertigter magnetisch verriegelbarer Chip, sowie eine Halb-Dollar-Münze. Damit wurden neue Möglichkeiten geschaffen, um Chips oder Münzen verschwinden zu lassen, Durchdringungseffekte waren ebenso möglich, wie Verwandlungen. Auf der DVD waren neun Effekte beschrieben.

Chip Shot

Dieses Kunststück aus dem Jahr 2019 stammt von der Firma 3D Magic Works. Der Künstler präsentiert eine kleine, verzierte, runde Dose in Granitoptik und nimmt den Deckel ab, um drei Chips im Inneren zu zeigen. Er schüttet die Chips in seine Hand und stellt die Dose auf den Tisch. Anschließend zeigt er, dass die Chips auf beiden Seiten einen roten Punkt aufweisen. Der Künstler legt die drei Chips zurück in die Schachtel und verschließt sie wieder. Der Zuschauer wird gebeten, die Hand auszustrecken und zu öffnen. Der Zauberkünstler hält die Dose über die Hand des Zuschauers und schüttelt sie kurz. Wie aus dem Nichts fällt ein Chip in die offene Hand des Zuschauers.

Der Zauberkünstler nimmt den Deckel der Dose ab und kippt nur noch zwei Chips in die Hand des Zuschauers. Einer der Chips ist durch den Boden der Dose gefallen. Die Innenseite des Deckels und die Innenseite der Dose werden beide leer gezeigt. Er wiederholt diesen Effekt, bis alle drei Chips den Boden der Dose durchdrungen haben. Zum Schluss setzt er die Dose auf einen Chip, übt auf sie einen leichten Druck aus und plötzlich ist der Chip in der Dose angekommen. Dieses Set enthält die Aufbewahrungsbox, die schwarze Box, zwei Deckel und 6 Chips. Die Chips haben einen Durchmesser von ungefähr 38,00 mm und sind 3 mm dick.



Color Wise

Dieses Kunststück aus dem Jahr 2016 stammt von der Firma 3D Magic Works. Der Vorführende präsentiert zwei kleine Dosen, eine rechteckige und eine achteckige. Der Deckel der rechteckigen Dose wird abgenommen und der Inhalt entnommen. Darin befinden sich verschiedenfarbige, quadratische Karten mit einem achteckigen Loch in der Mitte. Aus dieser Dose wird außerdem eine kleinere Dose mit einem Schlitz entnommen, der groß genug ist, um eine der farbigen Karten aufzunehmen – dies ist die Vorhersagebox. Der Zauberer wählt nun eine der farbigen Karten aus (ohne dass die Zuschauer wissen, welche) und legt sie in die Vorhersagebox. Die restlichen farbigen Karten werden zurück in die Aufbewahrungsbox gelegt und der Deckel wieder aufgesetzt.

Der Vorführende nimmt nun den Deckel der achteckigen Dose ab und enthüllt einen Würfel, der im Deckel befestigt ist, sowie sechs achteckige Chips mit farbigen Einlagen, die den Farben der Vorhersagekarten entsprechen. Die farbigen Chips werden aufgereiht, und der Zauberkünstler erklärt dem Zuschauer, dass er entweder eine Zahl von eins bis sechs wählen oder den beiliegenden (normalen, nicht präparierten) Würfel so oft werfen kann, wie er möchte, um den Chip zu bestimmen. Der Zuschauer würfelt, tut dies und ist mit der Zahl zufrieden. Der Zauberkünstler nimmt daraufhin den entsprechenden farbigen Chip, schiebt ihn nach vorne und legt die nicht gewählten farbigen Chips zurück in die achteckige Dose. Die Vorhersagebox, die die ganze Zeit für den Zuschauer sichtbar auf dem Tisch stand, wird nach vorne gebracht und gekippt, sodass die farbige Vorhersagekarte neben den ausgewählten Chip auf den Tisch gleitet … eine perfekte Übereinstimmung!



Aces forever Plus

Bei dieser Routine von Marcelo Contento aus dem Jahr 1998 zeigt der Vorführende vier weiße Pokerchips vor und legt sie in einer Reihe auf den Tisch. Dann nimmt er die vier Asse aus einem Kartenspiel und legt sie einzeln verdeckt auf die Chips. Wie von Zauberhand erscheinen die Farben der Karten, Kreuz, Pik, Herz und Karo auf den Chips. Werden die Karten aufgedeckt, sind die mittleren Zeichen verschwunden.





Chinese Casino Coins

Das Kunststück stammt aus dem Jahr 1989 und wurde ursprünglich von Yuichi Katakura entwickelt. Eddie Gibson hat einige Varianten dieses Tricks gefertigt. Bei dieser Routine kommen zwei Halb-Dollar-Münzen, zwei chinesische Münzen und eine spezielle Münze (Halb-Dollar und englischer Penny) zum Einsatz. Erzählt wird eine Kurzgeschichte von jemandem, der in einem chinesischen Casino nur noch zwei Jetons besitzt und sein gesamtes Bargeld verloren hat. Hin- und hergerissen, ob er die letzten Jetons spielen oder sie einlösen und ein Taxi nach Hause nehmen soll, verwandelt sich der erste Jeton in eine chinesische Münze, bevor sich der zweite Jeton ebenfalls in eine chinesische Münze verwandelt – und zwar mit einem Loch in der Mitte.

Check Mate von Eddie Gibson (1996)

Eine Art Hybrid zwischen Per Clausens „Black & White Surprise“ und seinem „Checker Chip“. Der Effekt beginnt mit einem schwarzen und einem weißen Chip, der in den Händen die Plätze wechselt. Am Ende sind beide auf beiden Seiten kariert.



Casino Chips, Würfel und Zylinder



Dieses Set aus dem Jahr 2003 besteht aus einem festen Stapel mit vier Chips und einer Vertiefung, vier identischen losen Chips, neuen 25-Dollar-Las-Vegas-Chips, einem schwarzen 100-Dollar-Chip für den finalen Aufbau, zwei 3 cm großen Würfeln, einem echten Casino-Kartenspiel, einem gefälschten 1000-Dollar-Schein und einer praktischen Anleitung. Diese Requisiten eignen sich perfekt für alle „Cap and Pence“-Routinen wie die von Ramsay und anderen. Mitgeliefert werden zwei komplette Routinen und diese Requisiten eignen sich auch für alle anderen Münztricks. Sie haben die Größe von US-Silberdollars, sind aber etwas leichter und liegen besser in der Hand. Es handelt sich um echte Casino-Chips aus Ton, und wie die El Rancho-Chips, die Desert Inn-Chips und die Pug-Chips.



Gravity Flipper Poker-Chip

Hier handelt es sich um einen „Flipper-Chip“ von Mark Mason aus dem Jahr 2010. Die Züge in einem Chip sind so fein gearbeitet, dass man sie nicht sieht. Man zeigt den Zuschauern in seiner Hand zwei Chips vor. Im nächsten Augenblick ist einer verschwunden.



Folding Casino Chip

Diese Spezial-Chips wurden im Jahr 2009 von Joe Porper gefertigt. Einer dieser Chips lässt sich so klein falten, dass er in ein Glas, eine Plastikflasche oder durch einen Ring passt.



Casino Royal

Dieses Kunststück von Larry Becker ist der Klassiker schlechthin, wenn es um eine ausgetüftelte Mentalroutine geht. Es handelt sich nicht direkt um ein Chip-Kunststück, aber ohne die eingesetzten Chips wäre es nicht so erfolgreich geworden. Unter gleichem Namen hat die Firma Magic Wagon ein eigenes Kunststück erschaffen, bei dem der Vorführende errät, wie viele Chips ein Zuschauer aus der Kiste nimmt, während er sich dem Geschehen abwendet. Die Chips haben Werte von USD 50, 100, 500 und 1000 aufgedruckt. Das Kästchen aus Teakholz ist 10,0 cm breit, 6,8 cm hoch und 7.0 cm tief.

Double Miracle

Dieses Kunststück stammt von der Firma „Kreis Magic“. Der Vorführende lässt mit Hilfe einer Spielkarte, die ein Zuschauer verkehrt herum in ein Kartenspiel steckt, fünf Spielkarten wählen, die er verdeckt auf dem Tisch ausbreitet. Ein Zuschauer soll von fünf Metall-Chips einen nehmen und verdeckt auf eine der Karten legen. Die restlichen vier Karten werden weggelegt. Ein Vorhersage-umschlag, der die ganze Zeit auf dem Tisch lag, wird geöffnet. Die Zuschauerkarte und der Chip werden umgedreht. Es ist z.B. eine Kreuz 10 und der Chip ist grün. Wird der Umschlag geöffnet, befindet sich darin eine Herz 10, mit aufgeklebtem Grünen Punkt. Die Chips haben einen Durch-messer von 30 mm und sind 2 mm dick. Die Farben sind Blau, Orange, Weiß, Grün und Lila.



Rosewood Turnover Box

Bei diesem Kunststück, von „Tabman“ im Jahr 2003 veröffent-licht, handelt es sich um eine quadratische Okito-Box für Chips. Sie ist aus Palisanderholz gefertigt.



Wahl im Kloster in Tibet

Dass man Chips nicht nur für einfache Chip-Effekte nutzen kann, zeigt das Kunststück „Wahl im Kloster in Tibet“ von Alexander Römer. Beschrieben hat er es in seinem 5. Manuskript „Szenische Mikromagie II – Mythen, Märchen & Geschichten“ aus dem Jahr 2024. Hier sind die Chips Mittel zum Zweck, werden in der Beschreibung aber als „Zahlenscheiben“ beschrieben. Mit ihrer Hilfe wird während der Routine völlig banal eine Zahl forciert – mit der „Magician‘s Choice Methode“.

Zum Einsatz kommen wundervolle Requisiten, die dem Thema mehr als gerecht werden. Ein Podest, eine Würfelurne, sechs verschiedene Buddha-Figuren, eine kleine Truhe, in der die Zuschauer im Laufe der Routine eine Buddha-Figur verstecken sollen, eine größere Truhe, in der sich eine Vorhersage befindet und die besagten „Scheiben“. Bei der Geschichte geht es um die Wahl eines neuen Abts, da der alte gestorben war. Zur Vertiefung der Geschichte trägt jeder Buddha symbolisch etwas in der Hand, für das er im Kloster verantwortlich ist. Es handelt sich um einen Fächer (für die schönen Künste), eine Glocke (für den rechten Zeitpunkt), einen Gehstock (für den richtigen Weg), einen Würfel (für das Spiel), einen Schirm (für das Seelenleben), eine Kugel (für den Weitblick).

Bei der ersten Handlung wird ein Zuschauer gebeten, einen der Mönche auszusuchen und ihn in die kleine Schatulle zu legen, den ein Mönch hatte die Wahl verschlafen. Während dessen hat sich der Vorführende abgewendet. Wendet er sich dem Geschehen wieder zu, kann er genau bestimmen, welcher Mönch „verschlafen hatte“. Danach folgte die eigentliche Wahl des neuen Oberhauptes. Mit Hilfe der Würfelurne, in der sich ein Würfel befindet, wählt ein Zuschauer die Nummer eines



Kandidaten aus. Die Wahl wird mit den Chips wiederholt. Beide Male kommt man zum selben Ergebnis, zum Beispiel 5. Wird das Testament aus der größeren Truhe vorgelesen, simmt der dort erwähnte Name mit der Wahl des Zuschauers überein. Bei den „Zahlenscheiben" wird die „Magicians Choice-Methode" angewendet. Scheinbar hat beim Eliminieren der Chips der Zuschauer eine freie Wahl.



Magician's Choice Methode

Diese Forciermethode nennt man auch „Equivoque" oder „die erzwungene Wahl" und wird meist dann verwendet, wenn ein Objekt aus mehreren forciert werden soll. Dabei wählt ein Zuschauer mehrere Objekte aus. Ist das zu Forcierende dabei, geht es mit diesen Objekten weiter. Bei den Handlungen zur Auswahl von Gegenständen lässt man die Zuschauer im Unklaren, was nach der Handlung passiert. So soll ein Zuschauer mehrere Objekte, die auf dem Tisch liegen, nach vorne schieben. Ist das zu forcierende Objekt dabei, werden die anderen, nicht gewählten Objekte weggelegt. Durch geschickte Formulierungen des Vorführenden werden so, bis zum Schluss, alle nicht benötigten Gegenstände „aus dem Rennen genommen".



Alexander Römer. 5. Manuskript „Szenische Mikromagie II – Mythen, Märchen & Geschichten" aus dem Jahr 2024.

Mit freundlicher Genehmigung von © Alexander Römer.

Das Forcieren von Farben

Sicherlich kann man die meisten Routinen mit den früher angebotenen Chips noch heute vorführen. Mittlerweile gibt es aber richtig schöne und moderne Jetons, zum Teil aus den Casinos dieser Welt. Da muss man schon Glück haben, um Shells für diese neuen Chips zu bekommen. Vereinzelnd werden sie auch angeboten, allerdings in Kombination mit einer Routine, für die man teures Geld bezahlen muss. Möchte man sich an eine moderne Chip-Routine heranwagen, bleiben beim Thema „Forcieren" meist nur die klassischen Methoden oder Hilfsmittel übrig. Hier sind „Equivoque", „Patheo-Force" oder die „psychologische Force" zu nennen.

Jochen Zmeck beschreibt in der ZAUBERKUNST eine Forciermethode, bei der ein Zuschauer eine Zahl von 1 bis 6 nennen soll. Dann wird ein Umschlag geöffnet, in dem sich eine Karte mit 6 verschiedenen Farbpunkten befindet. Die Zuschauerzahl fällt immer auf die Forcierfarbe. Dies wird möglich, weil der Umschlag passend zur genannten Zahl so „gedreht" wird, dass die Zahl mit der Farbe übereinstimmt. *(Zauberkunst, Heft Nr. 2 aus 2000, Seite 14)*. Er beschreibt in der ZAUBERKUNST eine weitere Methode. Dazu werden mehrere Karten benötigt, auf denen man farbige Punkt aufbringt sowie ein Glas. Mit Hilfe des Dublierens zweier Spielkarten wird eine Farbe notiert, um später als Vorhersage im Glas zu landen. *(Zauberkunst, Heft Nr. 2 aus 1976, Seite 12)*. Dann beschreibt er in der Magischen Welt eine teuflisch gute Methode, um eine Farbe zu forcieren. Er nutzt dazu einen Gummiring und eine halbe Karte mit einem Extrapunkt. *(Magische Welt, Heft Nr. 2 aus 1971, Seite 62)*.

Eine sehr spannende Farben-Force bietet uns Rainer Binder-Mara in der Magischen Welt an, allerdings im Zusammenhang mit einem Buchtest. Vielleicht kann man diesen in Kombination mit einem Spiel-Chip nutzen. Er nutzt zur Identifizierung von verschiedenen Farben, die in einem Buch als Wort stehen, eine Tabelle, die aussagt, auf welcher Seite eines Buches die Farbe erwähnt wird, in welcher Zeile das Wort steht und als wievieltes Wort. *(Magische Welt, Heft Nr. 2 aus 1979, Seite 73)*. Hans-Joachim Oehlmann beschreibt in der Zauberkunst eine Methode, wie man mit farbigen Würfeln und einem Eierbeutel eine Farbe forcieren kann. Bei einer zweiten Methode nutzt er einen einfachen Beutel. *(Zauberkunst, Heft Nr. 2 aus 1993, Seite 98)*.



Hilfsmittel

Im Fachhandel gibt es ein Farbkarten-Board mit 24 Farben, für den Abgleich zur digitalen Farbkorrektur. Hier sind die wichtigsten Farben aufgeführt. Blau, Rot, Gelb, Grün, Violett und Weiß.



Farbkarten-Board

Mit Hilfe eines Forcier-Kreisels kann man bis zu sechs Farben forcieren. Dieses Requisit, von Wilhelm von Sury erfunden, wurde einmal in grüner Farbe in der Zauberbutike angeboten. Man findet ihn hier und da noch in anderen Farben. Dazu muss man sich eine passende Klebefolie anfertigen, die man z.B. zusätzlich mit farbigen Punkten bekleben kann.

Murphy's Magic hat vor geraumer Zeit „Easytones" veröffentlicht. Mit Hilfe dieses Spiels kann man mentale Routinen vorführen. Dies ist ein Kartenspiel, dass aus lauter Farbkarten besteht. Einige dieser Karten eigenen sich zum Forcieren von Farben.


Forcierkreisel mit Farbpunkten

Mit dem guten alten Forcier-Beutel kann man einem Zuschauer jede Chip-Farbe aufzwingen. Dieses Hilfsmittel sollte man aber nur dann verwenden, wenn man für seine Routine den passenden Chip benötigt. Im normalen Fach sind einige Farbchips versammelt, im Extrafach befinden sich dann die gleichfarbigen Jetons. Es macht allerdings keinen Sinn, fünf Chips in einer Reihe auf den Tisch zu legen, um dann mit Hilfe des Beutels den passenden Chip zu forcieren. Ähnlich wird es bei dem Kunststück „Bank Night verkehrt" von Eckhard Böttcher beschrieben. Hier ist der Beutel allerdings unpräpariert.



Easytones Farbkarten

Wie bei dem Kunststück „Psycho Chips" von Eckhard Böttcher werden farbige Überleger verwendet, um eine Übereinstimmung von Chip-Farben zu erzielen. In einer beschriebenen Zusatzroutine wird eine Vorhersage in einen Umschlag gegeben. Diese besagt, dass nur die Chips mit der Farbe Blau übereinstimmen. Mit der richtigen Anordnung der Überleger wird dieser Effekt erzielt.

Index

A

Aces forever Plus 88

AMAZING CHIP 26

Aromatic Divination 77

Art Prediction Kaifu Wang 80

B

Bank Night „verkehrt“ 34

Becher und Poker-Chips 48

Black & White Surprise 37

Black and White Surprise 42

Borettis Chinatown Chip 16

C

Casino Chips, Würfel und Zylinder 89

Casino Royal 90

Chamäleon Chips 32

CHAMELEON-CHIPS 26

Check Mate 89

China Tunnel 48

Chinese Casino Coins 88

Chinese Sting 78

Chinesisches Horoskop 49

Chink-a-Chink 17

Chip Ahoy 16

Chip and Coin Monte 43

Chip Shot 86

Chip Switch 77

CHIP TO COIN 26

CHIP TRANSPO 24

Chip Trick 72

Chip Übereinstimmung 50

Chip- und Würfeltrick 15

Chip-Combo 17

Chip-Expansion 17

Chip-Finale 33

Chip-Hellsehprogramm 51

Chip-Lift 62

Chip-off 17

Chip-Sinfonie 31

Chips & Mentaldose 50

Chips Total 31

Chips-Würfel-Kombination 32

Choin 41

Cigarette through Chip 41

Climax-Färbechips 15

COIN COCLTAIL 26

Color Chip Choose 51

Color Chips elektronisch 76

Color Divinition 76

Color Wise 87

COME AND GO CHIP 26

D

Das Geheimnis Neros 58

Die Chip-Kappe 15

Disc it 15

Dizzy Chips 45

Double Miracle 91

E

Es beginnt mit einem Chip 30

ESP Chip-Sational 68

ESP Chips 46

ESP-Chips 70

ESP-Chips Kaifu Wang 71

ESP-Chips von Astor 69

F

Farb-Pokerchip-Kapriolen 52

Farbchip-Voraussage 52

Farben der Poker-Chips 53

Fire and Ice 29

Fliegender Chip 53

FLYING SAUCERS 26

Folding Casino Chip 90

Folgsame Chips 54

Fumble Chip 36

G
Geisterhaft 16
GIANT CHIP 26
Gozinta plus plus plus 17
Gravity Flipper Poker-Chip 90
H
HANKY CHIPS 26
Holey Chip Miracle 44
Hong Kong Paddle Deluxe 73
J
Joe Bluffs Wandernde Chips 14
Joros Casino Chips 55
K
Kasinosurprise 54
L
Liebenows Chip Gigant 16
Liebenows Chip-Lift 16
Lucky Combination 37
M
M-Chip 16
Magic Colour 55
Magic Signs 70
Magician At the Casino 28
Magiros Super-Chips 61
Matchmaker 44
Menta Chips 85
Mental Chip-Domino 56
Mental Chips Kaifu Wang 80
Mental ESP 69
Mental-Chips 33
Mentale Poker-Chips 56
Mentales Glücksspiel 57
Miracle Chip 85
Monochrome Überraschung 79
Monte Carlo 34
Mord in Arizona 55
Multi-Jetons 17
Mystery of the High Hat 81
P
Penetra-Chip 17
Per Clausen Chips 38
Phantastische Chips 59
PHANTOMCHIPS 24
Poker Chip Bluff 14
Poker Chip Prediction 85
Poker Poker-Chips 59
Poker Predict Deluxe 84
Porper Chips 75
Prediction Chips 41
Psy-Chip 84
Psychic Chips 66
Psycho-Chips 60
R
Radar-Chips 14
Rainbow Chips 28, 64
Reflect-O 45
Reflektor 60
Riesenchip-Produktion 14
Rosewood Turnover Box 91
ROTATING CHIP 26
ROUGE ET NOIR 24
S
Schach Chip 42
SEVEN UP 26
SH-Chip 15
Signal Chips 61
Spielerei mit Chips 16
Sucker Punch 83
Super Chip Set 16
Super Chip-Lift 35
Super De Luxe Mental Vision 74
Super Psychic Chips 28

T

The Four Elements 83

The Las Vegas Coin 40

The Moons of Jupiter 81

Traffic Chip 45

Tricks with Chips 40

Tsengs merkwürdiges Testament 32

U

Ultimate Mental Boxes 82

Ultimate Transposition 82

V

Verrücktmacher 15

Verschwundener Gedanke 75

Virus Prediction Kaifu Wang 80

Vorhersage Chips 39

W

Wahl im Kloster in Tibet 92

Werrys Chip Chip Hurra 14

Werrys eigenartigster Trick 15

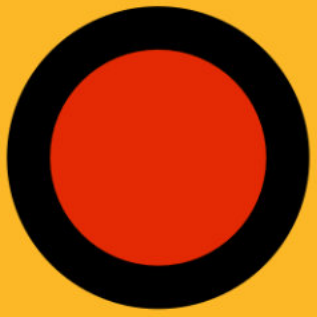
Werrys Freiwahl-Forcier-Chips 15

Z

Zahlenchips 34









Chips

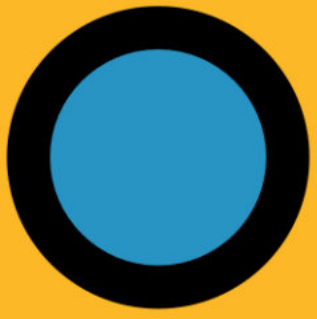
Von Chips, Shells und Überlegern











GEORG WALTER





