

**Zeitschrift:** Pestalozzi-Kalender

**Herausgeber:** Pro Juventute

**Band:** 91 (1998)

**Artikel:** Magic : ein Kartenspiel erobert die Welt

**Autor:** Schuppli, Martin / Blumke, Alexander

**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-990038>

#### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

#### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

#### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 23.01.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

# MAGIC – EIN KARTEN- SPIEL EROBERT DIE WELT.

**M**agic (sprich Mätschig) heisst das wohl erfolgreichste und spannendste Kartenspiel der Welt. Erfunden wurde es vom amerikanischen Mathematik-Professor Richard Garfield (32). Die ersten zehn Millionen Karten gelangten im Herbst 1993 in die Läden. Und damit begann eine einmalige Erfolgs-story.

**D**ie Karten waren in sechs Wochen ausverkauft. Der Spielverlag «Wizard of the Coast» in Seattle an der amerikanischen Westküste handelte rasch und brachte neue Karten in Umlauf. Das Spiel boomte. Die raren Karten erreichten schon nach wenigen Wochen Spitzenpreise. Spielerfinder Richard Garfield hatte sein Ziel erreicht. «Ich tüftelte schon jahrelang an einem Sammelkartenspiel», sagt Richard Garfield in einem Interview mit dem Pestalozzi-Kalender. «Meine Idee war folgende: Das Spiel sollte ausbaubar sein und die Decks, mit denen man gegeneinander spielt, sollten individuell zusammengestellt werden können. Die Karten sollten wie Fussball-Bildli in kleinen Packungen verkauft werden. Und diese sollten immer viele gewöhnliche und wenige rare Karten enthalten, die man dann gegen andere eintauscht.» Erst Anfang der Neunziger Jahre fand Garfield einen Partner für sein Spiel: Peter Adkinson (34). Der unternahm,

roundliche Mann besass damals einen kleinen Verlag und war auf der Suche nach neuen Spielen.

Garfields Idee faszinierte Adkinson, und er bestellte ein ausführliches Konzept. Bereits drei Wochen später drückte ihm der Mathe-Professor eine Packung selbstgezeichneter Karten in die Hand und meinte: «Peter, that's magic!»

Adkinson war begeistert. Die beiden suchten Testspielerinnen und -spieler, feilten zwei Jahre lang am Spielmechanismus von Magic, veränderten die Regeln und entwickelten laufend neue Ideen. Garfields Ur-Konzept aber blieb bestehen: Zwei (oder auch mehr) Spieler sitzen sich mit je 60 Karten gegenüber und versuchen sich gegenseitig mit Zaubersprüchen und Kreaturen Lebenspunkte wegzunehmen. Wer seine 20 Punkte zuerst los ist, verliert.

Die Karten, das Deck, stellt sich jeder Spieler, jede Spielerin aus der eigenen Sammlung zusammen. Wer seine Karten kreativer und cleverer einsetzt, gewinnt öfter. Das Glück spielt zwar eine wichtige Rolle, die Karten werden ja vor dem Spiel gut gemischt, trotzdem gewinnt langfristig der, der die bessere Strategie hat.

«Dieser Mechanismus macht Magic so faszinierend», sagt Beat Liechti (39) vom Spiele-Fachgeschäft «Rien-ne-plus» an der Zürcher Oberdorfstrasse. «Man kann stundenlang ganz allein über den Sammelordnern brüten, sich eine Strategie oder eine Taktik ausdenken. Und es gibt Turniere, wo man viel Geld gewinnen kann.»

Die Schweizer Magic-Spieler Michael Suwald und Amiel Feldmann an der WM 1996 in Seattle.



An der Weltmeisterschaft 1996 sassen sich 125 Spieler (keine Spielerinnen!) aus 19 Ländern gegenüber und spielten um ein Preisgeld von 240 000 Franken. Weltmeister wurde Tom Chanpengh, ein Laote aus Australien. Der damals 19jährige Student reiste mit 30 000 Franken nach Hause.

Einer, der auch mit Magic Geld verdient, ist Alexander Blumke (28). Der Genfer Student gewann 1995 in Seattle die erste Magic-Weltmeisterschaft und gehört noch heute zu den 16 besten Spielern auf der Welt.

Bevor's aber ans Kassieren geht, gibt ein angefressener Magic-Spieler viel Geld aus. «Wenn eine neue Edition erscheint, möchte der angefressene Sammler ja möglichst schnell alle neuen Karten besitzen», sagt Beat Liechti. «Dann kauft man halt nicht einzelne Booster- oder Starterpackungen, sondern gleich ganze Displays. Das sind 540 oder 720 Karten pro Schachtel. Wer zum Beispiel alle 350 Trugbilder-Karten besitzen wollte, hätte für rund 1500 Franken zwischen acht und neun Displays kaufen müssen.»

Es geht aber auch billiger: Auf dem Tauschmarkt! Clevere Magic-Spieler kaufen pro Edition höchstens drei bis vier Displays, die sie via Internet in Amerika bestellen. Sobald sie den Wert ihrer Karten aus den Fachmagazinen oder Internet-Quellen kennen, beginnen sie zu tauschen.

«Ich weiss, dass von den Trugbildern etwa 80 Displays so bestellt wurden», sagt Beat Liechti. Trotzdem ist der Spielladen-Besitzer zufrieden, wenn er sich seine Umsatzkurve anschaut. «Die Begeisterung ist ungebrochen. Jetzt sind nicht mehr die Studenten meine Hauptkunden, sondern Schülerinnen

und Schüler. Es gibt schon 11jährige, die sich bei mir mit Einzelkarten eindecken.»

Andere Schüler und Studenten kaufen sich einige Displays, ordnen die Karten und handeln dann damit an Turnieren und Clubabenden. So finanziert sich mancher die eigene «Kartensucht». Zufrieden mit dem Umsatz ist auch die «kleine Spielfirma» in Seattle. Adkinson und Garfield beschäftigen heute rund 300 Leute. Von ihrem Bestseller-Zauberspiel sind weltweit bald drei Milliarden (3 000 000 000 000!) Karten in Umlauf. Übersetzt in neun Sprachen.

«Macht Ihnen dieser Erfolg Angst?», wollte der Pestalozzi-Kalender vom cleveren Spielerfinder wissen. «Nein, im Gegenteil. Magic fasziniert die Studenten, es hat die Kids vom Computer weggeholt, neue Freundschaften sind entstanden. Auch wenn man nicht die gleiche Sprache spricht, kann man problemlos miteinander spielen. Voraussetzung ist, man kennt die Karten des Gegners und weiss, was sie anrichten können.»

Und was sagt der Mathematik-Professor zum Vorwurf, das sein Spiel süchtig macht?

«Das kann passieren», meint Richard Garfield. «Aber sehen Sie, bei Magic gewinnt man nicht mit den teuersten und rarsten Karten, sondern mit der kreativsten Strategie. Wer alle Karten besitzt, gewinnt noch lange nicht alle Spiele.»

Und was bringt die Zukunft den Magic-Fans? «Viele neue Karten!», sagt Garfield und grinst verschmitzt. «Bis im Sommer 98 wird es bestimmt über 3000 verschiedene Magic-Karten geben. Genug, um sich tagelang zu beschäftigen.»

MARTIN SCHUPPLI

PK96

## INTERVIEW MIT ALEXANDER BLUMKE

**Pestalozzi-Kalender:** Alexander Blumke, du bist einer der besten Magic-Spieler in der Schweiz. Was ist der Zauber, die Faszination bei Magic? Was unterscheidet das Spiel von anderen Strategie- und Taktikspielen?

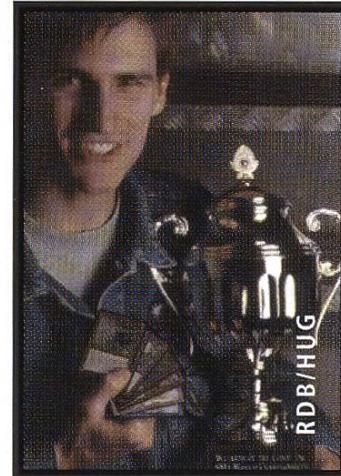
**Alexander:** Mehrere Dinge:

1. Die unbegrenzten Variations- und Kombinationsmöglichkeiten.
2. Man spielt mit Tausenden von verschiedenen kleinen Kunstwerken, und jedes Spiel entwickelt sich zu einer kleinen Kunstaustellung. Es entstehen Geschichten. Und die sind von Spiel zu Spiel sehr, sehr unterschiedlich.
3. Dass man diese kleinen Kunstwerke sammeln möchte, ist logisch. Und das ist in letzter Zeit sogar rentabler als das Briefmarkensammeln. Oder kennst du eine Marke, deren Wert innert dreier Jahre von ein paar Rappen auf 300 Dollar gestiegen ist?
4. Der Wettkampf: Wie bei anderen erfolgreichen Strategiespielen hat sich in der Magic-Szene ein Turniersystem entwickelt. Es existiert eine Weltrangliste, und man kann sogar Geld gewinnen.

**PK:** Magic kann auch «süchtig» machen. Wie geht man mit dieser «Gefahr» um?

**Alexander:** Diese Frage kann ich erst beantworten, wenn ich einmal drei Wochen ohne eine einzige Magic-Partie hinter mir habe. Spass beiseite: Gefährlich wird es, wenn die «Magic-Sucht» in Beruf, Schule oder im Privatleben Auswirkungen hat. Wenn man merkt, dass es zu schlimm wird, gibt es nur ein Rezept: Willenskraft.

**PK:** Du besitzt alle Magic-Karten, auch die aus den alten, wertvollen Editionen. Wieviel Geld hast du in deine Samm-



lung gesteckt?

**Alexander:**

Inzwischen sind es um die 7000 Franken.

**PK:** Kann man auch ohne teure, seltene Karten ein guter Magic-Spieler werden?

**Alexander Blumke, erster Magic-Weltmeister 1995**

**Alexander:** Jeder Spieler hat die Möglichkeit, durch die verschiedenen einzelnen Karten, die er für sein Spiel auswählt, eine eigene Strategie zu entwickeln. Teure Karten, welche heute nicht mehr gedruckt werden, braucht es nicht unbedingt. Sie sind bei den meisten Turnieren ja gar nicht mehr zugelassen.

**PK:** Hat es einen Sinn, wenn man Fachbücher und -zeitschriften liest?

**Alexander:** Ja. Genau wie es für einen Schriftsteller Sinn macht, andere Bücher zu lesen oder für einen Journalisten die Tageszeitung. Alte Ideen helfen immer, neue Ideen zu entwickeln. Natürlich braucht man dazu auch praktische Erfahrung. Und darum muss man spielen, spielen...

**PK:** Was ist deiner Ansicht nach die erfolgreichste Spieltaktik?

**Alexander:** Dank der unbegrenzten Kombinationsmöglichkeiten hat man bei Magic die perfekte Gewinner-Kombination noch nicht gefunden. Die Frage kann ich auch nicht beantworten, weil sich die zur Verfügung stehenden Karten ständig ändern.

**PK:** Du wirst zu Profi-Turnieren nach Hongkong, Tokyo oder in die USA geladen. Kannst du mit Magic bereits Geld verdienen?

**Alexander:** 1996 habe ich an «Pro Tour»-Turnieren 6040 US-Dollar verdient. Der 18jährige Schwede Olle Råde, «Pro Tour Spieler des Jahres», hat über 30 000 US-Dollar kassiert. Ich würde aber eher von «Gewinn» als von «Verdienst» sprechen.

**PK:** *Magic hat weltweit einen Boom ausgelöst. Hält er an, oder verschwindet das Spiel bald wieder?*

**Alexander:** Im Mai 97 organisiert «Wizard of the Coast» ein Turnier in Tokyo, wo über 800 Teilnehmer spielen. Ich kann mir kaum vorstellen, dass von heute auf morgen Tausende von Spielern ihre Karten verstauben lassen.

**PK:** *Jährlich kommen über 1000 neue Magic-Karten auf den Markt. Macht das einen Sinn oder wird damit nur Geld verdient?*

**Alexander:** Spielerisch gesehen macht es Sinn: Jede neue Karte erneuert das ganze Spiel, da jede alte Karte eine neue Kombination mit ihr möglich macht. Natürlich wird damit auch viel, viel Geld verdient.

**PK:** *Die beste Spielpraxis holt man sich an Turnieren. Wie muss ein erfolgreiches Deck aussehen?*

**Alexander:** Es mag unfair klingen, aber ich bin der Meinung, es muss dem Gegner irgendwie das Spiel verderben, es ihm schwierig machen, seine Strategie durchzusetzen. Der Gewinner ist meistens der, der seine Strategie durchsetzen konnte.

**PK:** *Welche Fehler bei der Deck-Zusammenstellung können Anfänger vermeiden?*

**Alexander:** Den Manamangel. Packt also immer genügend Mana in eure Decks. Oder spielt nicht mit zu komplizierten oder zu schwachen Kombinationen. Und wer nichts im Deck hat, um

sich den Strategien des Gegners zu widersetzen, verliert auch. Ein grober Anfängerfehler ist zudem, dass man nur teure, starke Kreaturen einsetzen will. Und dann gibt es noch hundert andere Fehler...

**PK:** *Welches sind deine Lieblingskarten?*

**Alexander:** Der «Ivory Tower». Er symbolisiert für mich Wissen, und «Spirit Link», sie symbolisiert Freundschaft.

**PK:** *Welche noch erlaubte Karte ist deiner Ansicht nach im Moment die stärkste?*

**Alexander:** Balance.

**PK:** *Warum wird Magic nur von wenigen Frauen gespielt?*

**Alexander:** Ich denke, Frauen spielen generell weniger mit Karten. Aber warum das so ist, weiss ich nicht. Vielleicht sind Frauen seriöser?

**PK:** *Du wurdest 1995 erster Magic-Weltmeister der Geschichte. Was hat dir der Titel gebracht?*

**Alexander:** Viele neue Bekanntschaften, sogar Freunde, und weite Reisen. Ich spielte Magic in Seattle, Essen, New York, Stockholm, Hongkong, Tokyo...

**PK:** *Alexander Blumke, besten Dank für das Gespräch.*

(Dieses Interview machte Martin Schuppli für den Pestalozzi-Kalender Ende März 1997 mit dem Genfer Wirtschafts-Studenten und Bankpraktikanten per e-mail.)

blumke8@uni2a.unige.ch

## HEISSE LINKS FÜR INTERNET-FANS:

<http://www.swiss-magic.ch>

<http://www.wizards.com>  
(Homepage von Wizard of the coast;  
englischsprachig)

<http://www.ee.ethz.ch/~obrigman>  
(deutschsprachige Homepage von Zürcher  
Magic-Enthusiasten, heisses Magic-Programm  
für den PC zum runterladen)

# EIN PAAR BESONDERE MAGIC-KARTEN:

## WIEDERGEBURT STURM IFRIT QUOZAMULETT

Diese drei Karten gibt's in portugiesischen Editionen nicht. In Brasilien ist das Spiel um Einsatz verboten!



## UNHEILIGE STÄRKE

Das brennende Pentagramm auf der Unheiligen Stärke musste «Wizard of the Coast» in späteren Ausgaben rausretuschieren. Konservative Kreise in den USA sahen in dieser Illustration eine satanische Botschaft.



## ENERVATE

Mel Gibson-Fans glauben, ihr Idol zu erkennen.



## PRISMATISCHER STRAHL

Hast du sie erkannt? Merlene Ottey, die jamaikanische Sprinterin.



## PAVEL MALIKI

Ist er's? Schau auf dem Fünfliber nach.



## STURMSCHAMANE

Das ist doch unser Matterhorn.



## PRESENTA DEL MAESTRO

Einstein. Den kennt jeder.



Signierte Karten, bei Sammlern besonders begehrt:

## HYPNOTISIERENDES GESPENST

Das fiese Gespenst half mit, dass Alexander Blumke die Weltmeisterschaft 95 gewann.



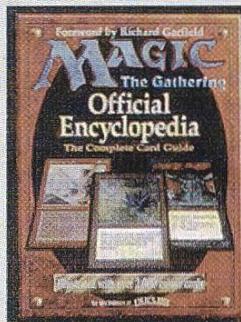
## TUNDRA

Doppeländer sind sehr gesucht. Dieses ist unterschrieben von Richard Garfield und Peter Adkinson, anlässlich der WM 1996 in Seattle, USA. Den Namen des Besitzers hat Garfield witzig mitverewigt.



## FACHBÜCHER:

Wer sich intensiv mit Magic auseinander setzen möchte, wird um Fachliteratur nicht herumkommen. Hier die drei wichtigsten Bücher:



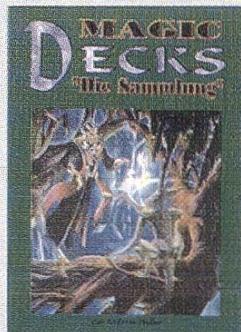
Die 222 Seiten starke «Official Magic Encyclopedia» (Fr. 29.90) ist ein Muss für jeden Fan, der einmal alle alten Magic-Karten sehen möchte. Bis und mit der im Sommer 96 erschienenen

Erweiterungs-Edition «Alliances» (Allianzen) können sämtliche der über 2000 verschiedenen Karten bewundert werden.



Ohne «Spieler-Handbuch» (Fr. 19.90) kommt eigentlich kein Magic-Fan aus. In diesem 300 Seiten starken Buch sind die komplexen Spielregeln detailliert erklärt. Zudem werden alle Karten der 4. Edition vorge-

stellt sowie einige heiße Karten-Kombinationen verraten.



Im Buch «Magic-Decks, Die Sammlung» (Games-In Verlag, München; Fr. 17.90) stellt Andreas Huller über 80 verschiedene Turnier-Decks vor. Die spannende Sache hat nur einen Haken: Wer

die Decks nachbauen will, braucht viele rare Karten. Und das kann teuer werden. Trotzdem: Wer eigene Decks konstruieren möchte, findet unzählige Ideen. (Ganz neu auf dem Markt: Band 2)

**MAGIC-ANFÄNGER:**

Hier findest du Spezialisten und kriegst ein Geschenk.

**GLÜCKSRAD**

Karten verkaufen ist eine Sache, die gute Beratung für verzweifelte Zauberlehrlinge eine andere. Der Pestalozzi-Kalender hat recherchiert. In den folgenden Läden findest du garantiert angefressene Magic-Spezialistinnen und -Spezialisten:

**AFFOLTERN A/A ZH:**

Büchi Optik, Alte Dorfstrasse 21

**BASEL:**

Spielhuus AG, Eisengasse 8

**BERN:**

Drachenäscht, Rathausgasse 52

**BRUNNEN SZ:**

Spielerei, Bahnhofstrasse 23

**LOCARNO TI:**

Sogni di Carta, Piazza di San Antonio 4

**LUZERN:**

Zwimpfer Spielwaren AG,

Pilatusstrasse 26

**NEUCHÂTEL:**

Octopus Computer Service Sàrl,

Av. de la Gare 1

**OBERENTFELDEN AG:**

World of Games, Untere Holzstrasse 21

**RAPPERSWIL SG:**

Harrys Fungame Shop, Halsgasse 39

**SION:**

Le Maitre de jeux, Place du midi 30

**SOLOTHURN:**

Spielhimmel, Landhausquai 13

**ST. GALLEN:**

Comedia Buchhandlung,

Katharinengasse 20

**WIL SG:**

Merlin Spiele, Marktgasse 47

**WINTERTHUR:**

T & T Magic Card Shop, Feldstrasse 10

**ZÜRICH:**

Spiellädeli Nordliecht,

Shopville Passage

Rien-ne-va-plus, Oberdorfstrasse 34

Games World, Josefstrasse 73

Neue Bücher AG, Gotthardstrasse 49

**Übrigens:** Wenn du deinen Pestalozzi-Kalender in eines der aufgeführten Fachgeschäfte bringst, das Glücksrad abstempeln lässt und deine Adresse hinterlegst, kriegst du ein Boosterpäckchen der 5. Edition geschenkt. Dieses Angebot der Carletto AG, Wädenswil ZH gilt bis 28. Februar 1998.

**FACHZEITSCHRIFTEN:**

Wer Ambitionen hegt und Turniere spielt, kommt um die Infos in der Fachpresse (findet man in Magic-Geschäften) kaum herum. Die beste, umfangreichste und wichtigste deutschsprachige Magic-Zeitschrift ist der «Kartefakt». Er erscheint alle zwei Monate und kostet Fr. 7.80.

Wer englisch versteht, ist natürlich mit dem «Duelist» (erscheint alle zwei Monate) noch besser bedient. Das über 100 Seiten dicke Fachheft wird von den Küstenmagiern selber herausgegeben. Im «Duelist» liest man die Tips und Tricks aus der Magic-Welt logischerweise zuerst. Einzelheft Fr. 7.50. (Interessante Abo-Kombination: Legend-Mitgliedschaft. Damit erhältst Du auch Infos aus der Schweizer-Szene, Turnier-Daten etc. sowie «Kartefakt» und «Duelist» für 75 Franken pro Jahr.)