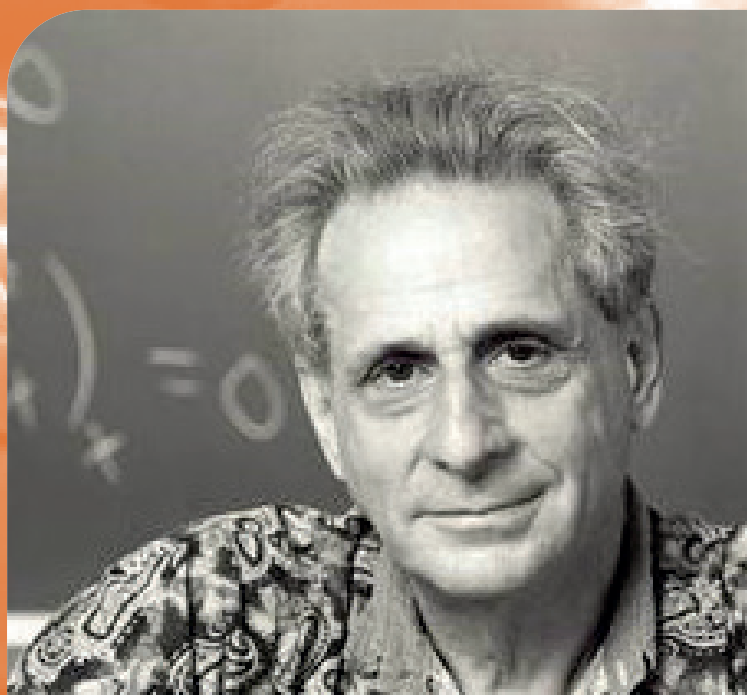


## CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE



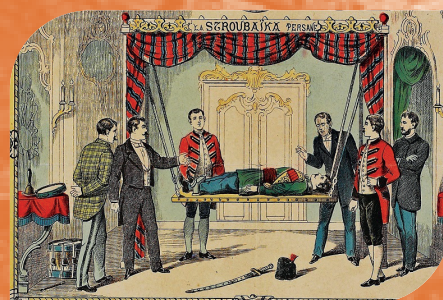
### Dossier le principe de Kruskal partie 1



Le monde de Tenyo : Tenyo et Nintendo



Tour : Un tour juste pour vous



Un peu d'histoire : La Stroubaïka persane



# Table des matières

Table des matières	2	Dossier Kruskal	20
Édito	3	Tours dossier	22
Un peu d'histoire	4	Dossier Kruskal	23
En images	10	La magie des allumettes	23
Vintage	11	Curiosités magiques	24
Technique	12	Vintage plus	25
Le monde de Tenyo	14	Tours	27
Antoine Salembier Perception	19	Agenda 2026	28



Fédération Française  
de Magie



# LE CHARDON MAGIQUE

## Directeur de la publication

Frédéric Denis

## Chroniqueurs

Joël Hennessy – Didier Morax – Antoine Salembier – Daniel Rhod – Romain Brilli - Gill Frantzi

## Contributeurs de ce numéro

Gilles Petermann – Armand Porcell - François Ziegler

## Photos

Tous les contributeurs des rubriques.

## Relecture

Isabelle Gouyon – Thierry Schanen - Fabienne Denis - Bernadette Denis et les membres du Cercle Magique de Lorraine.

## Anciens numéros

Retrouvez tous les anciens numéros du *Chardon magique* sur notre site :

[www.planetmagie.com](http://www.planetmagie.com)

Les articles publiés dans le bulletin n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs.

## Bureau du Cercle Magique

**ROBERT-HOUDIN et Jules DHOTEL de Lorraine**

Président d'honneur :

Frédéric Denis / 06 62 39 85 67

[cerclemagiquedelorraine@gmail.com](mailto:cerclemagiquedelorraine@gmail.com)

Président :

Tony Barbaro : [barbaro.antonio@neuf.fr](mailto:barbaro.antonio@neuf.fr)

Trésorier : Maxime Claudel / 06 52 89 33 80

[maxime.claudel54@gmail.com](mailto:maxime.claudel54@gmail.com)

responsable communication : Claire Denis :

[denisclairedenis@gmail.com](mailto:denisclairedenis@gmail.com)

Membres du bureau :

Pascal Bouché :

[pascalbouche54@gmail.com](mailto:pascalbouche54@gmail.com)

Dominique Heissat :

[domheissat@gmail.com](mailto:domheissat@gmail.com)

## Responsables sections

Nancy :

Maxime Claudel

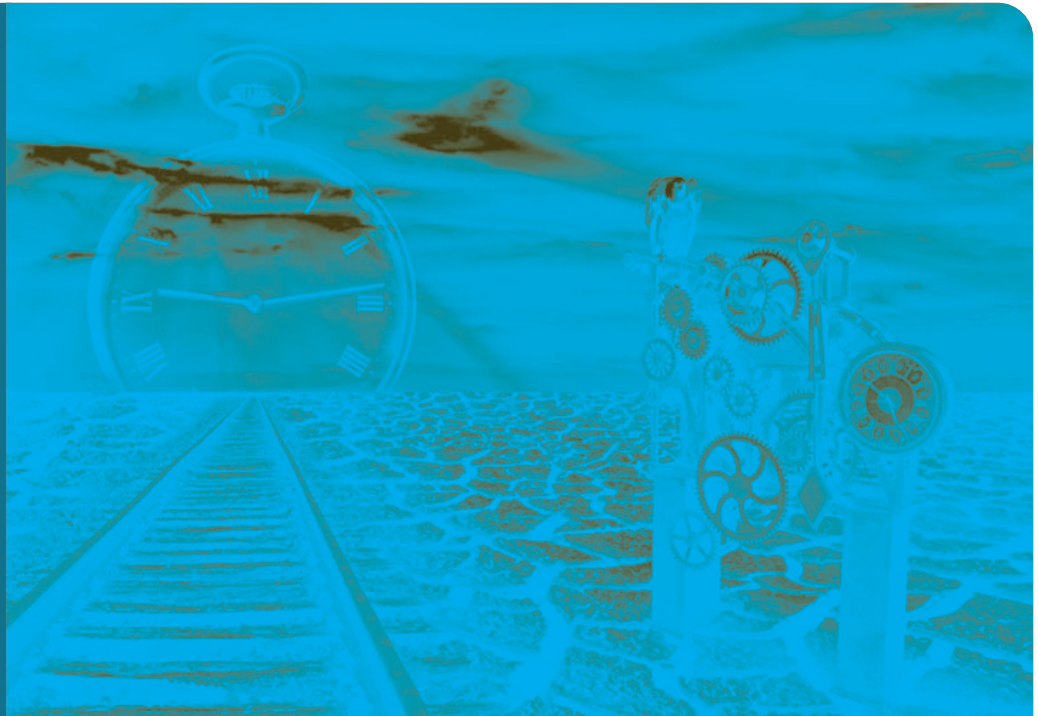
Pascal Bouché

Moselle :

?

Laxou :

Frédéric Denis



« Il n'est aucune chose qui aille plus vite que les années. »

Léonard de Vinci

Chères lectrices, chers lecteurs,

Toute l'équipe de la rédaction, tous les artistes qui participent au Chardon Magique, tous les membres du Cercle Magique de Lorraine, et moi-même vous souhaitons une bonne année 2026 ! Que cette nouvelle année vous apporte toute réussite à vos souhaits, personnels et professionnels ! Que la magie vous accompagne tous les jours ; et bien entendu que la santé soit des meilleures !

2026 s'annonce être une belle année pour la magie, de nombreux festivals s'organisent, se peaufinent pour offrir au grand public des moments merveilleux pleins de magie.

Pour Nancy, 2026 est l'année de la 29<sup>e</sup> édition des Portes d'Or Magiques de Lorraine. Cette soirée aura lieu le samedi 7 Mars.

29 ans déjà que toute l'équipe d'organisation propose un dîner spectacle à 240 convives. La soirée est composée d'un concours qualifiant pour les Championnats de France FFM, et de deux parties de spectacles sans oublier le close-up aux tables puisque la tradition est que les convives

É  
D  
I  
T  
O

magiciennes ou magiciens fassent des tours à 4 ou 5 tables chacun. C'est aussi l'ADN de cette soirée.

Les sélections pour le concours sont quasi terminées, cependant il reste une place en scène... avis aux candidates et candidats !!

Tout 2026 sera rythmé par différents événements magiques, je ne peux pas tous les citer ici, mais il est sûr que la magie sera dans l'air toute cette année.

Et en Septembre, le congrès FFM à Troyes : championnat de France, galas, conférences, achats auprès des marchands, encore de bons instants de partages magiques !

Je vous laisse découvrir ce premier Chardon de cette année 2026, encore riches de découvertes.

Bonne lecture à toutes et tous !

Fabienne DENIS





# An peu d'histoire

## « La Stroubaïka persane », modus operandi, par Arnould

Par Didier Morax



Notre camarade « Erix » alias Marcel Laureau avait fait un résumé des carnets de Duperrey que nous avons publiés récemment. Dans un autre booklet, il avait repris, dans les cahiers d'Arnould, toute la description du mode opératoire du grand truc monté par Georges Méliès, quand il devint propriétaire du Théâtre Robert-Houdin : « La Stroubaïka persane ».

Au tout début, en décembre 1888, ce fut Duperrey qui présenta cette routine, puis Harmington en 1889. Arnould reprit le flambeau en mai 1898. En décembre 1909 pour les fêtes de fin d'année, Méliès remet la Stroubaïka au programme et c'est Jules Legris qui la présente. Cette scénette est emblématique car, à l'origine, elle a déclenché un retour en masse du public qui avait un peu déserté le théâtre du boulevard des Italiens, sous la direction conjointe de Léonie Robert-Houdin et de Voisin.

Chut ! Laissons Arnould s'exprimer.

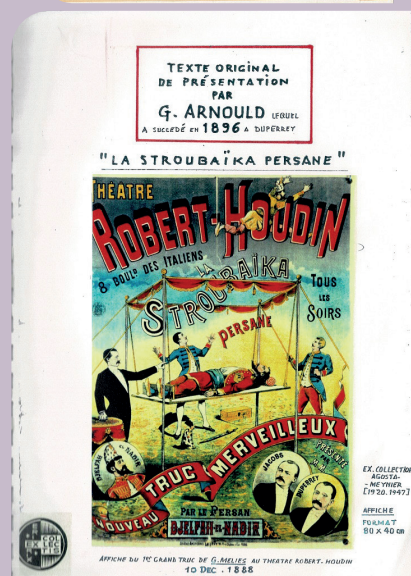
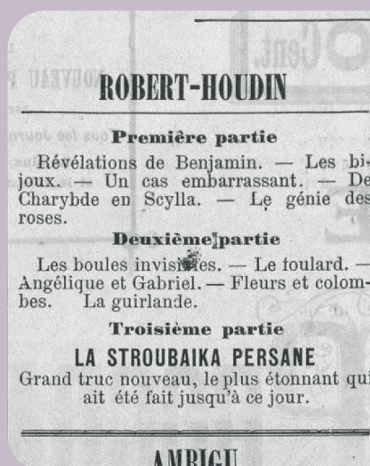
Mesdames et Messieurs

*Je vais avoir l'avantage de vous présenter le merveilleux truc auquel nous avons donné le nom de « Stroubaïka persane ». Ce truc créé ici même en 1888 a eu plus de 900 représentations consécutives et a fait le tour du monde.*

*Nous le reprenons aujourd'hui après l'avoir perfectionné, et nous pouvons dire que c'est le chef d'œuvre du genre.*

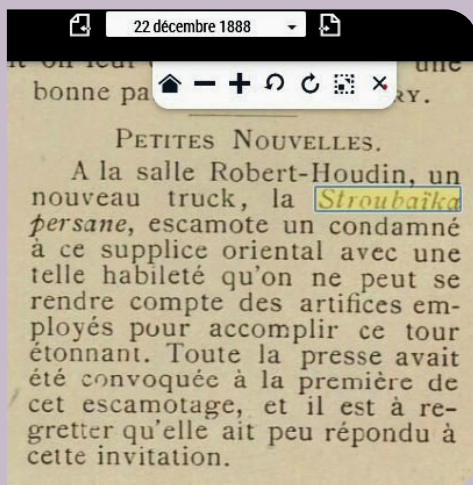
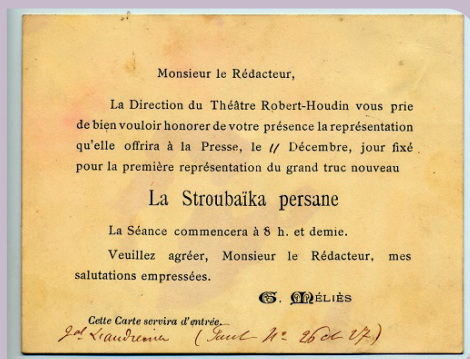
Le nom bizarre Stroubaïka nécessite une explication, la voici. Le supplice de la Stroubaïka existait en Perse dans les temps les plus reculés. Il prit naissance, dit-on, sous le calife Arun Al Rachid et a été supprimé par le Chah de Perse Nash-er-Eddin, père du Chah actuel. La Perse obéit comme toutes les nations au progrès de la civilisation.

L'appareil, dans ses grandes lignes, se composait d'une forte planche garnie de ferrures massives destinées à emprisonner le coupable et la punition était surtout appliquée aux soldats ayant commis quelques fautes graves contre la discipline. Du reste je vais vous présenter l'instrument de torture, mes explications n'en seront que plus claires.

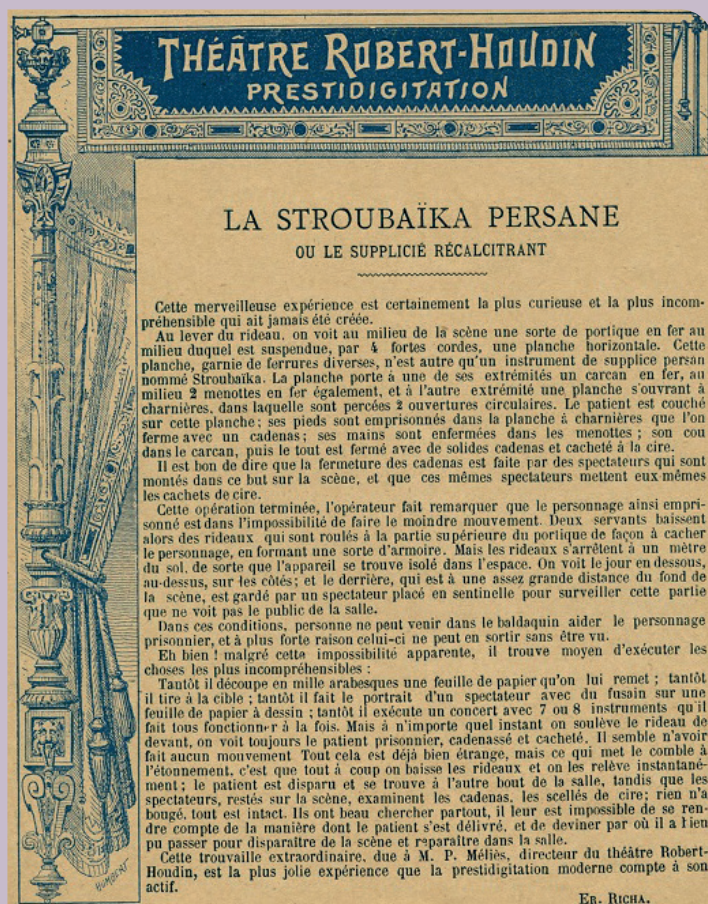
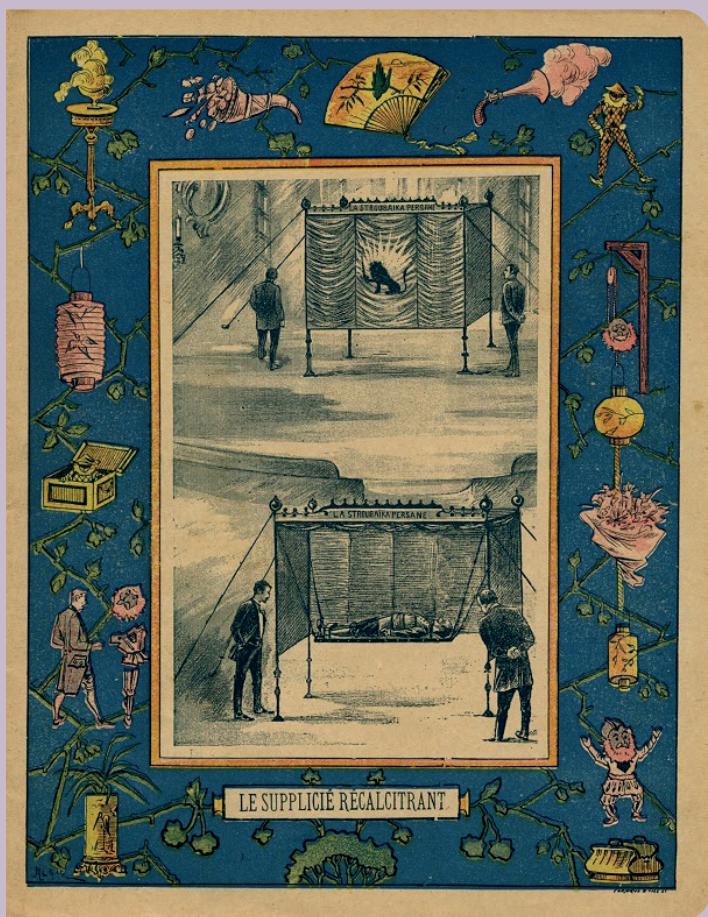
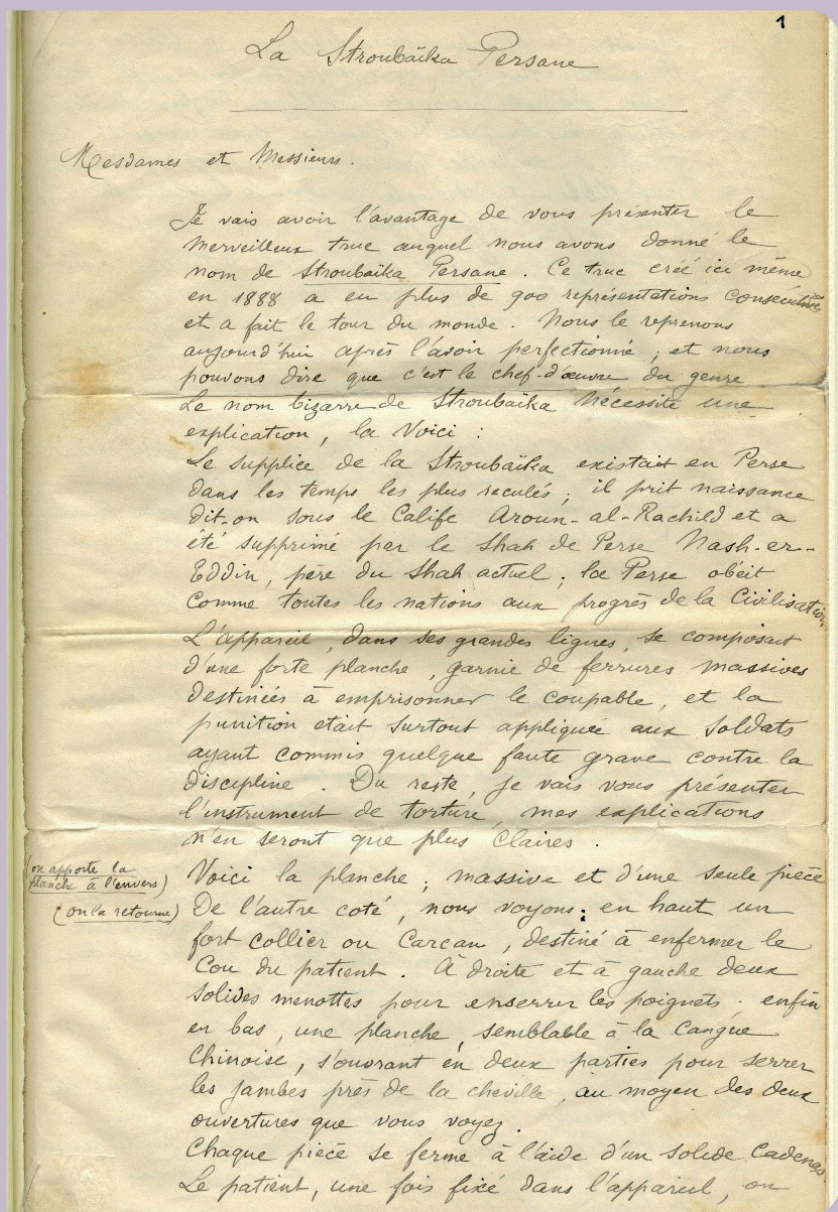




# An peu d'histoire



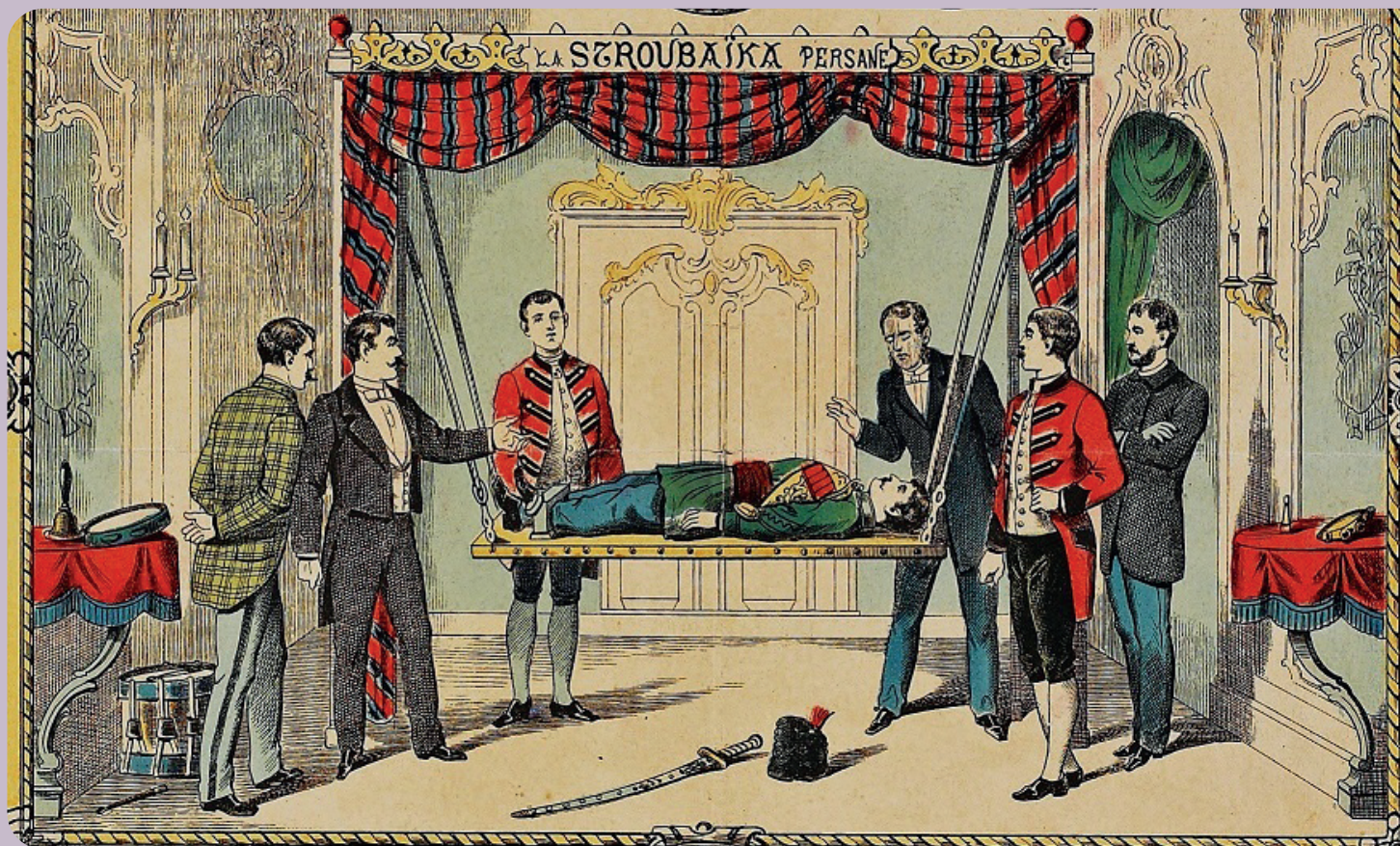
Document manuscrit d'Arnould





# Un peu d'histoire

Vignette tirée d'une image d'Épinal relative au théâtre Robert-Houdin



(On apporte la planche à l'envers, on la retourne).

Voici la planche massive et d'une seule pièce. De l'autre côté nous voyons en haut un fort collier ou carcan destiné à enfermer le cou du patient. À droite et à gauche, 2 solides menottes pour enserrer les poignets. Enfin en bas une planche semblable à la cangue chinoise s'ouvrant en 2 parties pour serrer les jambes près de la cheville au moyen des 2 ouvertures que vous voyez. Chaque pièce se ferme à l'aide d'un solide cadenas. Le patient une fois fixé dans l'appareil, on élevait la planche dans l'espace à l'aide des 2 anneaux que vous voyez en haut.

Le malheureux perdant pied était obligé de faire de terribles efforts des bras et des jambes pour empêcher le poids du corps de tirer sur le cou, ce qui l'aurait infailliblement étranglé. On le laissait là une heure quelquefois.

Je m'empresse de vous dire, pour atténuer cette sombre histoire, que notre opérateur n'étant pas un coupable, nous avons ajouté à l'appareil 2 autres anneaux en bas de la planche et que ces anneaux nous permettront de la suspendre horizontalement à l'aide de 4 cordages fixés à ce portique de fer. De cette façon il sera relativement à son aise ; je ne dis pas qu'il sera aussi bien que dans son lit car l'objet manque de rembourrage, mais enfin il ne souffrira aucunement c'est l'essentiel.

(Les servants suspendent la planche).

Une fois l'appareil suspendu, nous l'assujettirons même à chaque coin tout à l'heure par une cordelette pour éviter à l'opérateur tout balancement désagréable. Il n'aurait qu'à avoir le mal de mer !

Voici la Stroubaïka montée. Avant d'aller plus loin, je prierai 2 messieurs de bien vouloir monter près de nous pour examiner l'appareil en détail et contrôler scrupuleusement tout ce qui va se passer. Ce n'est qu'à cette condition que l'expérience sera extraordinaire. J'ajouterai même que la présence de ces 2 délégués est absolument indispensable.

Messieurs, donnez-vous la peine d'entrer. Nous avons justement ici un petit ascenseur d'un modèle ancien (escalier) mais pratique, ce n'est peut-être pas le dernier cri du genre et ça n'a rien d'hydraulique mais au moins on est sûr d'arriver en bon état, ce qui n'est pas toujours le cas avec des machines trop perfectionnées. Messieurs, examinez cette planche, assurez-vous que les ferrures sont solidement vissées. C'est massif et solide comme le Pont Neuf. Plus solide même car il s'est affaissé le Pont Neuf, et ceci c'est rigide comme la justice. Monsieur, voulez-vous placer votre poignet dans cette menotte ? Très bien, je ferme doucement. Je ferme le cadenas. Essayez de sortir la main : impossible n'est-ce pas ? C'est tout ce que je voulais vous faire constater. Examinez en même temps la planche qui emprisonnera les

jambes. Chaque partie est d'une seule pièce et solidement vissée comme vous pouvez voir. Rien d'anormal n'est-ce pas ? Il ne saurait y avoir là l'ombre d'une supercherie. Le fer est le fer, le bois est le bois, impossible de tricher avec un semblable engin. Vous n'avez pas d'observation à présenter non ? Alors messieurs veuillez-vous asseoir ici et là, à droite et à gauche de la scène. (Faire toujours asseoir près du piano le monsieur qui a la tête la plus caractérisée, autant que possible avec moustache, barbe, monocle ou lorgnon pour faciliter le portrait). (Faire examiner le décor du fond par un spectateur pour lui faire remarquer que personne ne peut venir par le fond aider l'opérateur).

Maintenant, messieurs, je vais vous présenter notre opérateur Djelfah-el-Nadir. Approchez ! Le voici. Déposez votre chapska et votre kaba ; et placez-vous sur l'appareil. Ne vous effrayez pas ; j'ai l'air de parler persan mais dans le fond je n'en connais pas d'autres mots que ces deux-là. Je les ai trouvés dans l'ouvrage de madame Dieulafoy la célèbre exploratrice de la Perse, la Chaldée et la Susiane. Maintenant messieurs, nous allons emprisonner Djelfah et cadenasser les ferrures. Assurez-vous que les cadenas sont réellement fermés. Nous allons même en boucher les serrures avec de la cire à sceller et vous prier de faire sur la cire une empreinte avec des cachets, clés ou pièce de monnaie. L'important est que vous



# An peu d'histoire

puissiez bien reconnaître ces empreintes. Voici d'autres cachets, mettez des scellés partout où vous voudrez etc etc. (Comme dans le Piloni), À la bonne heure, grâce à vous messieurs, l'expérience ne manquera pas de cachet.

C'est fait messieurs, reprenez vos places je vous prie (au servant : baissez les rideaux !)

Remarquez mesdames et messieurs que les trois stores qu'on baisse en ce moment sont destinés à intercepter toute communication entre le dehors et le sujet. Personne ne pourrait communiquer avec le persan qu'en les perçant. Rassurez-vous on ne le percera pas, c'était bon pour Darius de mettre en pièce tout ce qui touchait à la Perse. Aujourd'hui Les tonneliers font le contraire ils mettent les pièces... en perce ! Il n'est pas de moi vous savez. Remarquez que les rideaux viennent d'être attachés ensemble dans les angles, et fixés après les piliers. Ces rideaux ne descendent pas jusqu'à terre, les personnes placées dans la salle pourront constamment surveiller le dessous de l'appareil car il reste un mètre entre les rideaux et le plancher du théâtre. Les deux côtés sont visibles de toute la salle. Au-dessus, il reste un jour de soixante centimètres entre le plafond, qui d'ailleurs est massif, et l'appareil. Le fond est surveillé par ces deux messieurs placés sur la scène, l'isolement est parfait, personne ne peut venir en aide à l'opérateur sans être vu. Nous allons même placer à terre au fond une rampe électrique pour que l'on voit bien clair en dessous. Si quelqu'un s'approchait, on le verrait comme on voit en ce moment les mollets de Marius et ils sont beaux !

Tout est prêt. Nous passons à la première expérience : Voici une feuille de papier et des ciseaux. Je place ces deux objets sur la poitrine de Djelfah. Baissez le Store !

Écoutez ! Vous allez entendre les ciseaux fonctionner et sans se détacher, notre persan va découper en quelques secondes le papier que nous venons de lui remettre. Entendez-vous, on se croirait à la censure. Et vous allez voir s'il est habile, le papier sera ajouré d'une façon délicate et artistique. Les ciseaux tombent ! Il a fini ! Ouvrez !

Rien n'a bougé. Messieurs examinez les cachets; voici le papier découpé formant un élégant dessin. Contrôlez, messieurs, contrôlez les scellés, regardez bien, tout est intact. Merci. Veuillez reprendre vos places respectives.

Je vous prie Mesdames ou Messieurs de me confier une bague. Voici un cordon ; je le passe dans la bague. Remarquez Monsieur que



Djelfah porte à chaque côté de sa veste un anneau bien cousu. J'introduis le cordon dans ces deux anneaux et je vous prie monsieur de nouer le tout solidement. Faites plusieurs nœuds. Voici de la cire, veuillez cacheter. Dans ces conditions il ne peut quitter sa veste. Remarquez mesdames messieurs que Djelfah porte sous son vêtement une chemisette de soie bleue. En voici une autre qui est rouge, je la place sur ses jambes.

Fermez le store !

En moins d'une demi-minute Djelfah va changer de chemise. Comment fera-t-il ? Je n'en sais rien car il ne communique son secret à personne, pas même à moi. J'ai essayé moi-même l'expérience en étant libre de tous mes mouvements et pour retirer mon habit, retirer la chemisette, remettre l'autre, réenfiler mon habit, j'ai toujours mis plus de temps que lui. Et il est attaché ! Si attaché qu'il ne peut faire aucun mouvement !





# Un peu d'histoire

Vous pourrez, messieurs, constater un instant que tous les cachets sont intacts. Ah c'est un diable d'homme ! Allez, tenez, la chemisette bleue qu'il portait va tomber à terre. La voici ouvrez le rideau ! Et voici sur lui la chemisette rouge que j'avais placée sur ses jambes. Tout cela exécuté en trente secondes et sans que sa veste ait été retirée. Voyez, le cachet est intact ! Nous passons à la troisième expérience. Ah celle-là est positivement stupéfiante ! Djelfah est un excellent dessinateur.

(Au monsieur du piano) cela vous déplairait-il, monsieur que notre persan fasse votre portrait ? Non ! Eh bien veuillez approcher et regardez le bien pour qu'il puisse fixer vos traits dans sa mémoire. Croyez-vous monsieur qu'il en a un coup d'œil ? Un œil de lynx ! Un œil perçant quoi.

Ça suffit ! C'est fait. Son œil est un appareil photographique. Voici une feuille de papier intacte des deux côtés, une planche à dessin, et un crayon « Conté » Nous placerons le crayon dans la bouche, la planche et le papier sur lui. Baissez le store !

Comment Djelfah va-t-il s'y prendre ? Je l'ignore. Il est venu ici de nombreux dessinateurs qui m'ont affirmé avoir essayé de dessiner dans cette position horizontale et n'avoir jamais rien pu obtenir. Et encore ils étaient libres de leurs mouvements. Eh bien Djelfah va faire le portrait de monsieur en soixante secondes. Voici monsieur, contrôlez avec ce chronomètre. Ah il est d'une habileté prodigieuse ! Remarquez que le portrait sera grandeur nature et parfaitement reconnaissable. Il est évident qu'en aussi peu de temps, il ne faut pas s'attendre à un chef d'œuvre où à la perfection d'une photographie, mais je le répète, je ne connais pas de dessinateur capable d'exécuter un portrait suffisamment reconnaissable en aussi peu de temps et dans sa position. (etc. Prolonger le boniment jusqu'au signal)

Voici monsieur je crois que tout le monde peut vous reconnaître, le portrait vous appartient. Monsieur, conservez-le en souvenir de l'expérience.

Passons à autre chose. Messieurs, visitez les attaches, assurez-vous que Djelfah est toujours dans l'impossibilité absolue de faire aucun mouvement et que tous les cachets sont intacts. Eh bien dans cette position, il va nous exécuter un concert à sa façon, un concert tunisien exécuté sur des instruments français (qui ont un son perçant). Nous allons lui remettre divers instruments de musique. Une sonnette, un collier de grelots, un tambour de basque, et une trompette de conducteur de train. Ah j'ai

oublié le plus important ! Son tambour. Il était autrefois tambour en Perse, aux Batignolles. Oh il en joue... À ravir ! Marius, placez le tambour à sa portée ainsi que les baguettes. C'est cela que vous appelez à sa portée ?

Enfin ça ne fait rien. Aussitôt le rideau baissé le tambour tambourinera, les grelots grelotteront, la cloche clochera, la trompette trompetera, et le tambour de basque, basquera. Baissez le store !

Un, deux trois ! À peine le store baissé, le concert commence. Oh ! Que c'est beau la musique. Il paraît que ça adoucit les mœurs. Voilà les grelots maintenant. Et la cloche ! Ah ! Quelle harmonie ! Nous nageons dans des flots d'harmonie ! On dirait une douzaine de chaudronniers tapant sur des casseroles. Allons bon ! Voilà qu'il fait des imitations maintenant ! Ah voilà le tambour. Quel coup de baguettes. Hein ! Écoutez-moi ça ! Assez Djelfah, ça suffit ! Assez ! vous dis-je. Oh ! vous nous étourdissez, voulez-vous vous taire ! Il est enragé. (Le bruit cesse)

Monsieur, quittez votre place et mettez-vous ici pour surveiller le fond de la scène. Vous monsieur, surveillez le dessus et vous mesdames et messieurs le dessous. (La musique recommence) Oh non non ! Assez Djelfah laissez-moi parler que diable. Vous allez tirer un coup de feu à mon commandement ! Attention un ! deux ! trois ! feux !

Ouvrez le store ! Plus personne ! Le voilà là-bas ! (Fond de la salle) Messieurs, examinez les scellés et les ferrures. Tout est intact ! Rien n'a bougé et malgré votre surveillance, Djelfah s'est éclipsé invisiblement.



Eugène Calmels (1862-1931), le créateur de cette grande illusion

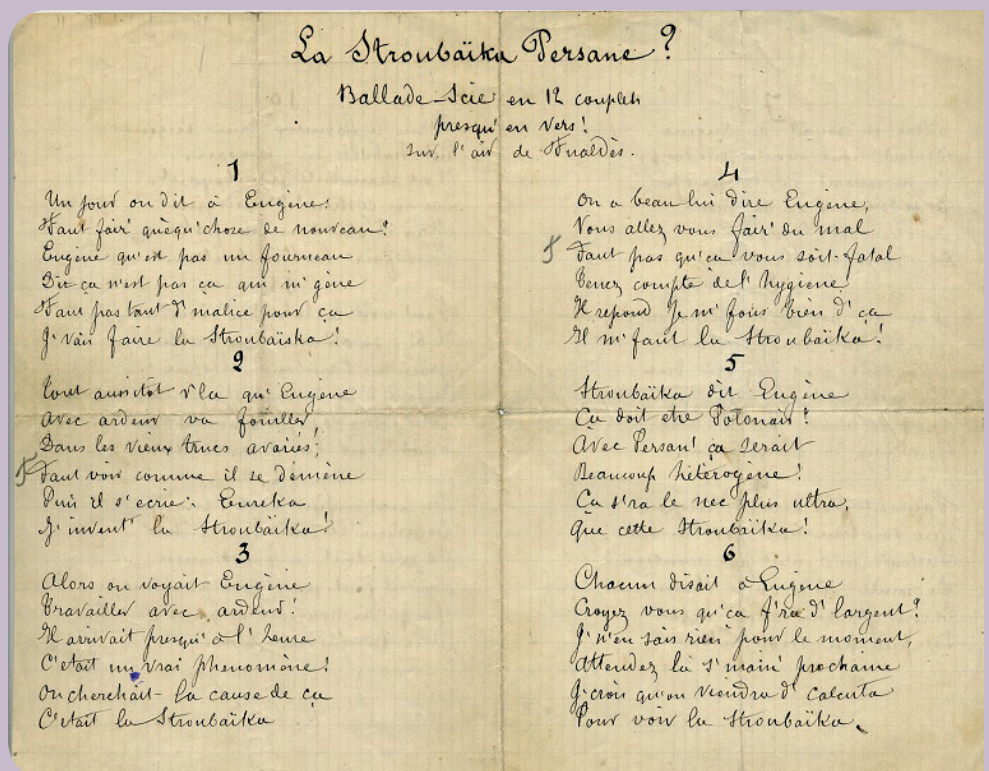
Et la preuve que c'est bien le même personnage, c'est qu'il porte encore à sa veste l'anneau de madame qui lui sert de preuve d'identité. Le voici, madame, avec tous mes remerciements. Et bien messieurs ; y avez-vous compris quelque chose ? Non ? Dans ce cas je compte sur votre discrétion pour ne dire à personne comment s'exécute l'expérience.

Messieurs je vous remercie infiniment de votre amabilité.

Chanson retrouvée dans les archives d'Agosta Meynier

La Stroubaïka Persane ?  
Balade Scie en 12 couplets.  
Presqu'en vers

La Stroubaïka  
Un jour, on dit à Eugène.  
Faut faire quequ'chose de nouveau !  
Eugène, qu'est pas un fourneau ?  
Dis, ça n'est pas ça qui me gêne.  
Faut pas tant de malice pour ça,  
je vais faire la Stroubaïka...





# An peu d'histoire

Comme de bien entendu, ce succès de Méliès a été repris par de nombreux magiciens dont Agoston en Allemagne ou Carl Hertz en 1892 en Nouvelle Zélande puis à Londres.

Une affiche « passe-partout » avec le nom du grand truc fut même vendue par les marchands pour permettre aux copieurs d'en faire la publicité lors de leur spectacle.

Dans un futur article, je vous ferai découvrir l'immense artiste que fut Arnould... Caroly lui a permis de narrer ses mémoires dans une série de numéros de l'Illusionniste. Une vraie friandise pour tous ceux qui aiment la magie du 19e siècle et ses artistes légendaires comme Moreau.

**Im kleinen Aubette-Saal, Kleberplatz.**  
**Samstag, den 15. Juli 1894**  
**Zwei große, brillante Gala-Vorstellungen**  
 des Illusionisten-Vollkünstlerpaars  
**Herrn und Frau AGOSTON**  
 Besitzer des weltbekannten Salons Agoston.  
**Spiritualismus | Magie | Klopfgelsterei**  
 Programm höchst interessant und sensationell!  
 Zum Schluß der Vorstellung:  
**Stroubaika, das mysteriöse Räthsel.**  
 Eintritt: Kleberplatz Platz Nr. 1.50. Saal Nr. 1., Stichplatz 50 Pf.  
 Billets im Vorverkauf in der Cigarrenhandlung von Herrn Heinrich  
 Strich und der Conditorei Elbier am Sackplatz.  
 Anfang: 1. Vorstellung, in welcher Schüler kalte Breie zahlen.  
 Nachmittags 4 Uhr. 2. Vorstellung: Abends 8 Uhr.  
 Abends-Eröffnung eine halbe Stunde vorher. [1877]

**Messti von Illkirch-Grafenstaden.**  
**Samstag, den 15. und Montag, den 16. Juli 1894:**  
**Große Volksbelustigungen u. Tanz**  
 in der Wirtschaft „Zum Stern“ in Jüttich und in der Wirtschaft  
 „Zum Girs“ in Grafenstaden. [1894]  
 Es ladet herzlich ein  
**Das Comité.**

**S.-V.-C. Sonntag, 15. Juli: Gauley Sengenbourg.**  
 Abfahrt 6 1/2 Uhr vom Schützenfährer über Weiskirchen.

**Amusements**  
**ROYAL PRINCESS THEATRE.**  
**ENORMOUS SUCCESS!**  
**ENORMOUS SUCCESS!**  
**ENORMOUS SUCCESS!**  
**CARL HERTZ,**  
**CARL HERTZ,**  
 Assisted by Madlle. D'ALTON,  
 And  
 Mr. GEORGE MUSCHOW'S EMPIRE  
 COMPANY.  
 Last night the public were electrified by Carl  
 Hertz's marvellous feats, and there was but one  
 opinion,  
**A WONDERFUL ENTERTAINMENT!**  
**N.E.—CARL HERTZ**  
 Has a world-wide reputation, and as remarked by  
 the Melbourne critics, he is far and away the  
 cleverest man in his line that has ever visited the  
 colonies.  
**GREAT RECEPTION ACCORDED**  
 to  
**MISS ROSE DEARING.**  
**MR. FRED MASON,**  
**THE FAIRY FOUR,**  
 In the extremely amusing musical absurdity,  
**PRIVILEGE.**  
 The performance will conclude each evening  
 with Carl Hertz's bewildering illusion.  
**STROUBAÏKA**  
**STROUBAÏKA**  
 The Greatest Wonder of the Age.  
**DON'T FORGET.**  
**LAST NIGHT BUT TWO.**  
 Prices of Admission—1s, 2s 6d, and 1s. Box

**MATINEES**  
 Dimanches, jeudis et fêtes  
 à 2 h. 1/2  
 par  
**M. ARNOULD**  
 —O—

**PREMIÈRE PARTIE**  
**SCÈNES HUMORISTIQUES**  
**DE PRESTIDIGITATION**  
 L'encrier du sorcier  
 La cible fantastique  
 La cuisine de l'avenir  
 L'oranger de Robert-Houdin  
 La corne d'abondance  
 Entr'acte, 7 minutes

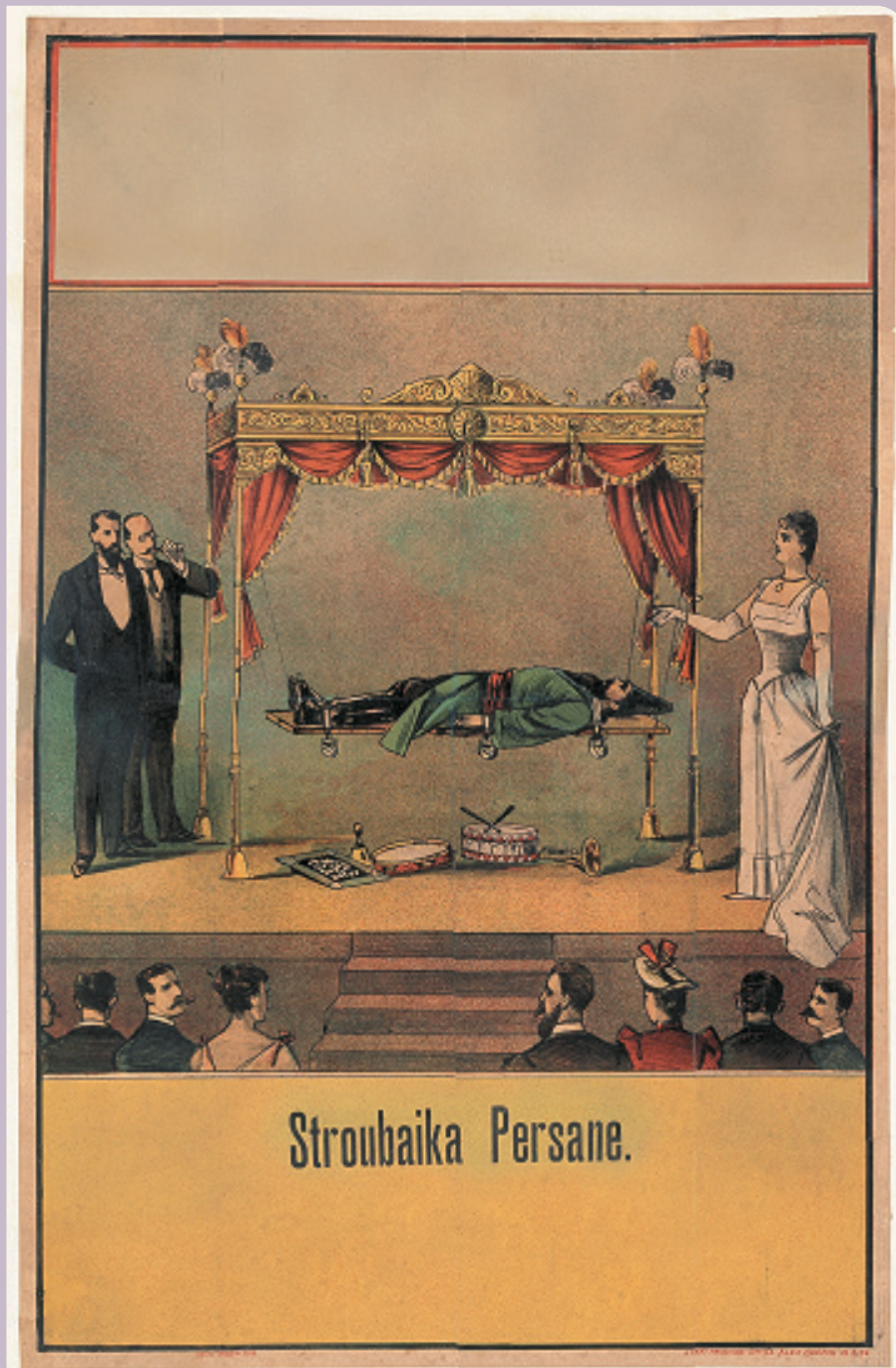
**LE PATISSIER DES ITALIENS**  
 merveilleuse pièce mécanique  
 construite par Robert-Houdin  
 distribution de gâteaux  
 et liqueurs  
 —O—

**DEUXIÈME PARTIE**  
**LE MYSTÈRE DE MEMPHIS**  
 ou  
**LA RÉURRECTION DE CLÉOPATRE**  
 Illusion fantastique égyptienne  
 de M. G. NÉLIÈS  
 —O—

**LES VUES ANIMÉES**  
 —O—

**LA STROUBAÏKA PERSANE**  
 grand truc extraordinaire  
 de M. G. NÉLIÈS  
 —O—

**SEANCES EN VILLE**





# En images

## Conférence Lionel Gallardo





## Duplicated Thought « Le viol du cerveau »

Voici la rubrique « Vintage » ou comment redécouvrir des merveilles avec des idées, des tours, des principes qui font partie du patrimoine magique et qui, souvent, ont été oubliés.

par Antoine Salembier



Je pense que c'est l'une des premières routines que j'ai achetée chez Mephisto-Huis avant d'y travailler comme vendeur. Elle m'a valu quelques difficultés dues à mon jeune, trop jeune âge à l'époque. En revanche le principe est très ingénieux et vous donnera matière à réfléchir, j'en suis sûr !

### Effet

On présente à un spectateur choisi au hasard une dizaine de cartes géantes sur lesquelles sont dessinées des figures géométriques de couleur. Le spectateur choisit librement une seule de ces cartes. On lui demande de recopier, sur une ardoise ou un bout de carton le dessin en question. Le mentaliste ne touche ni les cartes, ni l'ardoise, ne peut voir ni l'un ni l'autre, ni même le spectateur invité.



Le mentaliste est capable instantanément de reproduire sur une autre ardoise, ou un autre bout de carton, le dessin choisi par le spectateur.

Cet effet est très simple mais d'une efficacité remarquable. Vous aurez plaisir à le présenter. Il ne demande aucune application électronique ou appareillage compliqué ou faillible.

### Explications

Vous receviez à l'époque dix cartes sur lesquelles étaient dessinées des formes géométriques de couleurs différentes. Un petit pense-bête était fourni avec ces cartes

spéciales sur lesquelles on retrouvait les dix formes géométriques en question. Les spectateurs n'auront jamais connaissance de cette petite carte-clef.

Le secret réside dans le fait que cinq couleurs seulement sont utilisées : le rouge, le blanc, le jaune, le vert et le bleu et que seulement trois couleurs sont utilisées pour chaque dessin. Ces trois couleurs ne sont utilisées ensemble qu'une seule et unique fois pour une forme géométrique donnée. Mathématiquement, il n'y a dans ces conditions que 10 cartes possibles. Ces combinaisons de couleurs ont été réalisées avec des dessins assez simples et toutes sont représentées sur la carte-clef. Le pense bête rassemble les combinaisons possibles (voir tableau ci dessous).

### Présentation

Le mentaliste donne au spectateur une ardoise et une boîte contenant cinq craies de couleur. Le spectateur doit alors reproduire l'une des dix formes géométriques en respectant scrupuleusement les couleurs. Il peut prendre les cartes en main ou elles peuvent être étalées sur un présentoir. Avant le spectacle, vous avez pris soin d'utiliser des craies neuves ou de les tailler très proprement. Il suffit de les frotter sur une surface assez rugueuse. Le seul problème pour vous est de repérer, par l'état des extrémités des craies, les deux couleurs qui n'ont pas été utilisées. C'est le seul indice dont vous avez besoin.

Vous prenez vous-même une autre ardoise, avec, contre elle, la carte-clef invisible des spectateurs. Supposons que les deux craies non utilisées par le spectateur soient la rouge et la bleue. Vous devez juste repérer sur les bords de la carte-clef ces deux couleurs. Il suffit de parcourir la colonne de la couleur rouge jusqu'à la ligne de la rangée bleue. Le dessin à la rencontre de ces deux couleurs

est celui dessiné par le spectateur. Il s'agit ici du dessin représentant un triangle moitié jaune et moitié blanc, avec à l'intérieur un cercle vert. Il n'y a plus qu'à dessiner vous-même ce dessin sur votre ardoise.

Comment se débarrasser de la carte-clef ? Vous pouvez empalmer la carte-clef puisqu'elle est de la taille d'une carte à jouer, ou bien déposer un instant votre ardoise sur le bord de la table, « face en bas » le temps de récapituler devant les spectateurs tout ce qui vient de se passer. La carte-clef restera sur le bord de la table complètement ignorée. Vous pouvez encore utiliser un chiffon sous prétexte que vous vous êtes trompé dans votre dessin et profiter de ce chiffon pour vous débarrasser de la carte.

### Dernière réflexion

Vous remarquerez que les spectateurs oublient souvent de replacer les craies dans la boîte. Si cela vous arrive, votre travail sera encore plus simple, car vous n'aurez aucun mal à repérer dans la boîte les deux craies inutilisées.

Pour les démonstrations de salon, utilisez plutôt des crayons de couleurs, le spectateur et vous-même dessinant sur des cartes de format cartes postales.

Vous pouvez utiliser des crayons feutre. Arrangez-vous pour placer les chapeaux sur les crayons de telle sorte que leur ouverture (une petite marque) coïncide avec une des lettres du crayon-feutre. Le spectateur devra retirer ces chapeaux pour dessiner. S'il ne les remet pas sur les feutres, tout est parfait ! S'il les replace, il ne les mettra pas de la même manière que vous. Vous pourrez facilement, dans les deux cas, repérer les deux crayons non utilisés. Vous avez là un miracle à portée de main !

	Rouge	Blanc	Jaune	Vert	Bleu
Rouge					
Blanc	Figure J/V/B				
Jaune	Figure B/V/Bleu	Figure R/V/Bleu			
Vert	Figure B/J/Bleu	Figure R/J/Bleu	Figure R/B/Bleu		
Bleu	Figure B/J/V	Figure R/J/V	Figure R/B/V	Figure R/B/J	





# Technique La fausse coupe Pirandello

par Daniel Rhod



Cette technique est extraite de Techno Cartes 2 de Daniel Rhod.

Elle est extrêmement trompeuse et illustre parfaitement ce que j'appelle « le mouvement vrai » car elle donne l'illusion d'une vraie triple coupe en main.

Elle a été inventée par Jeff Semel et publiée en 1983 dans « Versatile Card Magic » de Frank Simon.

1- Au départ, le jeu est face en bas en main gauche en tenue de donne.

2- Amenez la main droite au-dessus du jeu et saisissez-le en position Biddle. L'index et le majeur droits sont devant et l'annulaire est placé près du coin extérieur droit. Vous allez effectuer une coupe-pivot.

3- Levez le tiers supérieur du jeu avec l'index droit (paquet 1) et faites-le pivoter vers la gauche (photo 1).

4- Saisissez le paquet dans la fourche du pouce gauche et écartez la main gauche vers la gauche.

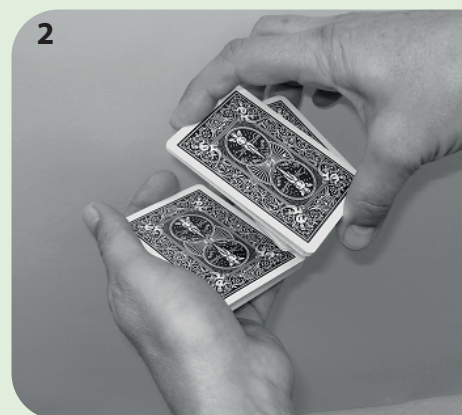
5- Levez un second tiers du jeu (la moitié du paquet restant) avec l'index droit et commencez à le faire pivoter vers la gauche (photo 2).

6- Rapprochez la main gauche comme pour saisir le second tiers.

7- Placez les deux paquets (paquets 2 et 3) décalés tels quels dans la fourche du pouce, mais en les faisant déborder à gauche du premier paquet (photo 3) du coin supérieur droit.

8- Emportez les deux paquets (paquets 2 et 3) vers la gauche (photo 4) en les laissant retomber et en les égalisant dans la main.

9- Pour terminer, la main gauche revient saisir dans la fourche du pouce gauche le paquet restant en main droite et l'emporte vers la gauche comme elle l'a fait avec les autres paquets.



## Défauts courants

Au début, vous risquez de rater l'accrochage du premier paquet lors de l'échange.

Rien d'anormal, il faut un minimum de pratique pour assimiler tous les paramètres inclus dans les mouvements et acquérir le bon timing.

Il s'agit, comme vous l'aurez compris, d'un filage des paquets 2 et 3 contre le paquet 1. Il ne faut pas hésiter à lancer les paquets lors de l'échange pour acquérir le rythme. Il ne doit pas y avoir de temps d'arrêt. L'échange peut être accompagné d'un léger déplacement vers le bas des mains, visant à masquer totalement le vol du premier paquet.

Commencez par vous imprégner de ce que j'appelle le mouvement vrai, c'est-à-dire ici une triple coupe pivot, et adaptez les mouvements, le rythme à cette fausse coupe pivot.

Une fois maîtrisée, il sera extrêmement difficile de la distinguer de la vraie.



29° Nuit de la Magie - Grands Salons de l'hôtel de ville de Nancy

**Alexandra  
DUVIVIER**

**Amaury  
GONZAGUE**

# Les Portes d'Or Magiques

## Diner spectacle



Au cours de cette soirée, vous aurez :

- ♦ Un dîner (apéritif et boissons compris)
- ♦ De la magie à votre table
- ♦ Un spectacle de scène (2h environ) avec :
  - Les magiciens du Cercle Magique de Lorraine
  - Alexandra Duvivier : magicienne
  - Amaury Gonzague : humoriste
  - Un concours qualifiant pour les championnats de France de magie FFM.

# 7 mars 2026

Grand Salon de l'Hôtel de ville de Nancy. à partir de 18h45.  
(repas, apéritif et boissons compris, spectacle)

Je réserve : ..... place(s) adulte(s) à 71 € ..... place(s) enfant(s) jusque 10 ans à 61 € Soit un montant total de ..... €

Nom ..... Prénom ..... Tél. ....

Adresse ..... Code postal ..... Ville .....

E-mail .....

Si possible être à la même table que .....

(Dans la limite des places disponibles - tables de 10 pers ou 11 si enfants - le placement se fera en fonction de la date du paiement. Il faut donc que les personnes avec lesquelles vous souhaitez être s'inscrivent à la même période que vous). La présence d'enfants de moins de 7 ans est déconseillée. Nous prévenir en cas d'allergies. Ce coupon et le règlement sont à envoyer de préférence par mail avant le 15 février 2026 (dans la limite des places disponibles) à :

Fabienne DENIS - 6 Rue de Fontenoy - 54200 - Villey Saint Etienne - E-mail : portesdor@gmail.com



# Le monde de Tenyo

Quelle est l'histoire de cette entreprise ? Comment est-elle devenue si créative ? Comment sont nés ses tours les plus bluffants ? Comment travaillaient ses inventeurs ? Comment est-elle arrivée à conquérir le monde ?

Vous obtiendrez les réponses à ces questions dans cette rubrique.

## Tenyo et Nintendo partie 1

par Romain Brilli



Grâce à Akira Yamada, dès les années 1960, Tenyo diversifie son activité. Le berceau de Nintendo et de Tenyo étant au Japon, il semblait évident qu'ils travaillent ensemble.

Fondé en 1889 par Yamauchi Fusajiro à Kyoto, Nintendo a très longtemps été spécialisé dans la fabrication d'Hanafuda, un jeu de cartes japonais, avant de se mettre aux jeux vidéo en 1977 avec la sortie de la Color TV-Game.



Color TV-Game de Nintendo



Yamauchi Fusajiro

Le plus connu des cartiers de hanafuda est Nintendo, qui a commercialisé des cartes hanafuda à partir de sa création en 1889. Leader du domaine au Japon, elle les exportait également aux États-Unis dans les années 1930.

Les Japonais ont découvert les cartes à jouer grâce aux Portugais au XVI<sup>e</sup> siècle. Le principe trop guerrier des cartes portugaises ne correspondait pas à la philosophie japonaise. Au lieu d'utiliser les thèmes qui régissent le combat, la fortune et l'amour, les Japonais ont fait évoluer leurs propres cartes vers une thématique plus culturelle : les fleurs.



Les cartes étaient produites à partir de la technique ancestrale d'impression sur bois, permettant d'appliquer des encres de différentes couleurs. Dans les années 1880, les premières presses lithographiques puis la photogravure permettent de développer au Japon une production industrielle.



C'est donc tout naturellement avec les cartes à jouer que la collaboration entre Tenyo et Nintendo a commencé.



# Le monde de Tenyo

## Tenyo et Nintendo partie 1

Shimada se rappelle : « Vers 1958, j'ai participé en direct à la toute première publicité télévisée pour Nintendo. À l'époque, Nintendo avait conclu un accord avec Disney pour produire des cartes à jouer avec des personnages Disney au dos. Nintendo a pensé que la meilleure façon de les commercialiser était d'y inclure un tour de magie. Tenyo a commandé les cartes à jouer à Nintendo, et a fait appel aux meilleurs magiciens pour écrire des tours de passe-passe. Tenyo a proposé ma candidature, et j'ai donc réalisé la publicité. Je me suis rendu à Osaka chaque semaine pendant trois mois avant Noël pour diffuser la publicité en direct à la télévision. »



Tenyo et Shimada



### T-41 Fanning Cards

Produit par Nintendo en 1972



Nintendo a créé de très nombreuses cartes pour Tenyo, voici quelques exemples de tours les plus connus.

### T-13 Kings and Aces

Créé en 1978/1971 par HIDEO KATO et AKIRA YAMADA et produit par Nintendo. Les Roi de Pique et de Trèfle sont présentés au spectateur. Après une passe magique, le magicien transforme ces deux cartes en Rois de Carreau et Cœur. Hélas, pendant la manipulation, les spectateurs vont se rendre compte qu'il y a en fait 4 cartes et pas seulement deux et ils ne se gêneront pas pour le faire remarquer au pauvre magicien démasqué. Pourtant, lorsque le magicien montrera les 4 cartes, celles-ci se seront transformées en 4 As et les Rois auront totalement disparu.



Ce tour, qui est une variante du tour « Haldeucination » du frère John Hamman, a été lancé pour la première fois en 1968 comme objet du coffret « You Are A Magician ». En 1971, il a été réédité au Japon sous forme de petit coffret, associé aux « Diminishing Cards ». Le titre était « K&A/Diminishing Cards ».

Les cartes à éventails de Tenyo furent vendues sous le titre Rainbow Trump (Cartes arc-en-ciel) au début des années 1960. Le nom fut ensuite changé en Fanning Cards et ajouté aux numéros T en 1972. Les cartes à éventails de Tenyo sont de qualité supérieure et présentent un joli dos décoré qui produit quatre jolis éventails. Le jeu est également, comme souvent, rayé, de sorte que la moitié des cartes effilées (qui changent de direction toutes les deux cartes) peuvent être retournées et tirées partiellement vers l'extérieur, créant ainsi des éventails à deux niveaux.

Les Fanning Cards et les jeux Svengali de Tenyo ont également été fabriqués par Nintendo (à l'exception de ceux du coffret « Monde Magique » de 2008, qui ont été fabriqués en Chine).



# Le monde de Tenyo

## T-174 Clyde Magic Rabbit

Créé en 1995 par Toru Suzuki

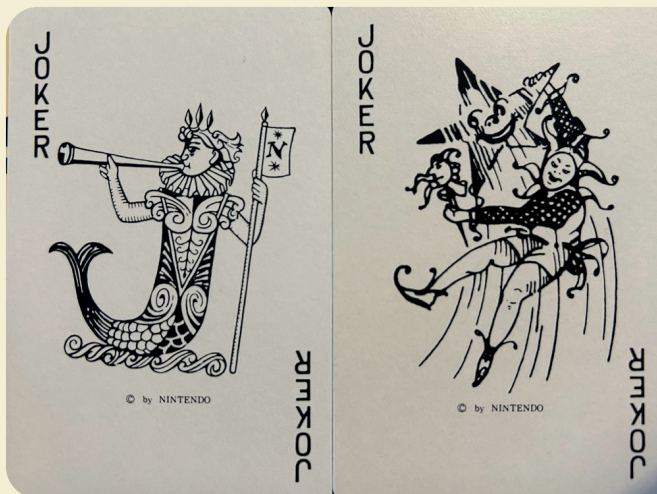
Clyde est un lapin qui sera l'assistant du magicien.

Ce coffret contient un lapin et un jeu de cartes truquées de manière très spéciale et ingénieuse, qui vous permettront de réaliser de nombreux tours de magie.



Le lapin bénéficie d'une qualité de fabrication remarquable (les coutures sont à peine visibles tout en étant très solides). Lorsque vous utilisez le lapin de la manière indiquée dans la notice, il est surprenant de voir à quel point ses mouvements sont réalistes, en fait il paraît presque vivant, alors qu'un faux gant noir fait que vous semblez ne pas le manipuler.

Grâce à leur longue collaboration, Tenyo est également grossiste en produits Nintendo depuis de nombreuses années, vendant des jeux vidéo et des logiciels Nintendo.



Les jokers présents dans le jeu du coffret Clyde Magic Rabbit

## Tenyo et Nintendo partie 1

### Super Mario Set

Malgré cette longue collaboration entre Tenyo et Nintendo, depuis les années 1950, il aura fallu attendre Janvier 2020 pour voir l'univers de Mario adapté en tours de magie avec cette magnifique boîte.



Le kit Super Mario contient 10 effets utilisant des effets classiques de Tenyo, comme T-22 Time Capsule, T-4 Dice Vision, T-20 Cubio, T-9 Funny Dog (avec des étoiles), T-2 Angel's Coins et Illusion Scale.



Un tour de cartes en haut à gauche est une variante du calculateur humain, mais avec des images au lieu de chiffres. Les cartes sont astucieusement marquées au dos de telle manière qu'aucun chiffre n'est visible.

Le tour de cartes en haut à droite consiste à montrer trois cartes et à demander au spectateur de choisir la carte du milieu, qui se transforme alors en une carte Mario.



Un labyrinthe où quelque-soit le tuyau utilisé, il vous mènera forcément à l'étoile. Et un tour de gobelets estampillé « Super Mario », à faire avec les étoiles.

La boîte contient un livret en japonais de 16 pages illustré de 82 photos en noir et blanc rendant facile et ludique l'apprentissage des tours.



# Le monde de Tenyo

## Tenyo et Nintendo partie 1

### Super Mario Art Bank

Créé en Septembre 2025



Inventés par Shigeru Sugawara en 1989, ces tirelires trompe l'œil sont un des plus gros succès de Tenyo avec plus de 4 millions d'exemplaires vendus à travers le monde.

Certains, comme moi, en auront très certainement eu une en leur possession dès leur enfance, sans savoir qu'il s'agissait d'un Tenyo. Ces tirelires possèdent un miroir placé en diagonale pour créer cette illusion. Une ouverture secrète et astucieuse de la tirelire permet de bien garder ce secret.

Ici 4 Art Bank ont été créés avec 4 éléments les plus connus de l'univers de Mario : la fleur, l'étoile, le champignon et la pièce.

De nombreux Art Bank ont été créés. Certains font office de taille crayon, d'autres les « Tenyo Double World » présentent deux univers différents comme Yoda et Dark Vador, par exemple. Certaines sont animées comme la « Space Satellite Art Bank ».



Dans les années 1990, Georges Proust en fit construire une version grandeur nature, présente dès l'ouverture du musée de l'Académie de Magie Georges Proust.

Vidéo de démonstration :

<https://youtu.be/d0jQ5kbLKtg?si=TbPszFWgmRO-INOg>

Vidéo de démonstration « Double World » :

[https://youtu.be/D\\_zUBPYNfWg?si=N\\_eEQV27etBFv4Hd](https://youtu.be/D_zUBPYNfWg?si=N_eEQV27etBFv4Hd)





# Le monde de Tenyo

## Tenyo et Nintendo partie 1

### Super Mario Magic Cube

Créé en Octobre 2025 - Notice en anglais disponible



Dans ce tour vous présentez 3 cubes et un tuyau. Vous aurez beau empiler les cubes, à chaque fois qu'ils seront recouverts par le tuyau, ils changeront d'ordre. De quoi en devenir fou !

Une seconde routine permet de faire disparaître un cube pour le final.



Tenyo nous a habitué à sortir de nombreuses versions de ce tour. Les premières versions avec des personnages de Disney, puis avec Olaf, Winnie l'Ours, etc.

Vidéo de démonstration :

[https://youtu.be/vAfD2nVUQTU?si=Zwb5yKN6i\\_NfhdtH](https://youtu.be/vAfD2nVUQTU?si=Zwb5yKN6i_NfhdtH)

**Sources :** Tenyoism – Tenyo Blogspot - Facebook Tenyo Magic Collectors – Wikipedia - Autres sites internet

### Super Mario Prophecy Bookmark

Créé en Octobre 2025 - Notice en anglais disponible

Ce tour est une prédiction dans le monde de Super Mario. Le spectateur choisit un des 4 symboles emblématique du monde de Mario et la prédiction se révèle toujours exacte.

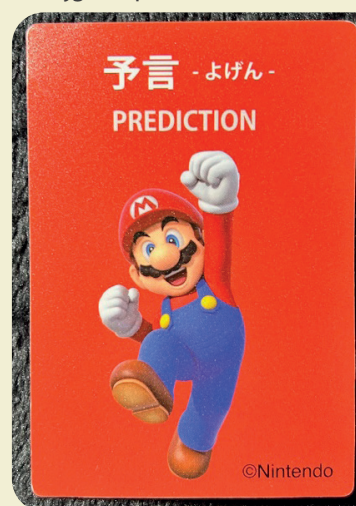


Le tour utilise 4 sorties différentes. Il y a, de plus, sur le décor du tour, un moyen mnémotechnique pour se rappeler des différentes sorties, ce qui est très pratique.

Ce tour peut très bien être combiné avec les 4 tirelres magiques qui présentent exactement les mêmes symboles.

Video de démonstration :

[https://youtu.be/MGjgk6zpnw?si=hHCNmU39TrCZU\\_Vp](https://youtu.be/MGjgk6zpnw?si=hHCNmU39TrCZU_Vp)



Cet article dresse un large tour d'horizon, non exhaustif, de toutes les collaborations qui ont pu être faites entre Tenyo et Nintendo. Il faudrait aussi citer les très nombreux tours dérivés de la licence Pokémon qui feront sûrement l'objet d'un prochain article.

Il en manque cependant une que les fins collectionneurs de Tenyo n'auront pas manqué de repérer. Une collaboration qui mène à un des projets les plus novateur, intéressant et singulier de la collaboration Tenyo/Nintendo et que je me propose de vous présenter, en détails, dans le prochain numéro du Chardon Magique.

D'ici là, très bon début d'année à tous !



## Aradia Revisited

Par Antoine Salembier



Voici la rubrique l'ASP (pour Antoine Salembier Perception).

Chaque mois nous déterrons une petite routine de cartes ESP méconnue, qui sort de l'ordinaire.

Grâce à ces petites idées, nous allons déverrouiller notre esprit pour affiner nos idées techniques et méthodiques.

Ces petites routines vont déclencher des mécanismes structurels pour mieux appréhender nos futurs effets de cartes ESP. Elles sont autant de portes ouvertes sur la rêverie et l'imagination. Bienvenue dans le monde des perceptions sensorielles et bon voyage dans le monde des cartes ESP !

« Aradia revisited » ouvre notre travail sur le système palindromique. Cette routine du professeur Nick Trost met en évidence quelques détails importants lorsque l'on veut construire des effets qui utilisent ce système. Cette routine s'inspire de l'effet « Aradia » de Peter Duffie paru dans son livre *Method in Effect* (1996).

### Effet

Trois spectateurs se prêtent à une expérience de télépathie. Un jeu de cartes ESP est mélangé et coupé.

Le premier spectateur choisit une carte et la met dans sa poche. Le jeu est alors distribué en deux piles de cartes. Les deux autres spectateurs retirent cinq cartes du dessus de l'une ou de l'autre des deux piles sur la table, comme ils le désirent.

Chaque spectateur prend connaissance de la carte supérieure de son paquet de cinq cartes puis mélange les cartes. Le mentaliste retrouve par la seule force de sa pensée les trois cartes choisies.

### Mise en place

Le jeu de cartes ESP est préparé en système cyclique.

### Présentation

Effectuez le protocole d'usage.

Tendez le jeu au spectateur A et demandez-lui de couper le jeu une dernière fois, de compléter la coupe, et de choisir la carte supérieure ou la carte inférieure du jeu. Il place la carte dans sa poche sans la regarder.

Reprenez le jeu et distribuez douze cartes une à une en une pile, faces en bas sur

la table. Faites une double coupe pour transférer la carte supérieure du dessus du paquet restant sous celui-ci. Déposez ce paquet faces en bas à droite de la première pile distribuée.

Le deuxième spectateur choisit cinq cartes une par une, en retirant aléatoirement les cartes supérieures de chaque paquet. Il doit retirer au moins une carte de chaque pile. Il ne peut pas retirer les cinq cartes d'une seule même pile.

Le troisième spectateur retire lui aussi aléatoirement cinq cartes comme le deuxième spectateur. La même règle s'impose ; il doit au moins retirer une carte de chaque paquet. Il ne peut pas prendre les cinq cartes de la même pile. Remplacez la pile de droite sur la pile de gauche et posez ce paquet sur le côté.

Demandez aux spectateurs de prendre connaissance de la carte supérieure de leur paquet respectif et de mélanger ensuite les cinq cartes.

- Je vais tenter de deviner le symbole auquel vous pensez en utilisant la seule force de mon esprit.

Prenez le paquet du troisième spectateur et faites un éventail faces vers vous. Cherchez les deux symboles identiques parmi les cinq cartes. Il ne peut se trouver que deux symboles correspondants. Retirez l'un de ces symboles et déposez-le devant le troisième spectateur. Déposez le reste des cartes sur la pile de défausse.

Répétez la même procédure avec le deuxième spectateur. Cherchez les deux symboles identiques parmi les cinq cartes. Prenez l'un des symboles et déposez-le devant le deuxième spectateur. Déposez les quatre autres cartes sur la pile de défausse.

Le premier spectateur a toujours une carte dans sa poche. Prenez la pile de défausse et faites un éventail faces vers vous. Regardez les quatre cartes inférieures et déduisez-en le symbole manquant (le cercle par exemple) dans la séquence normale. Retirez un cercle de la pile de défausse et placez-le face en bas sur la table devant le premier spectateur.

Demandez au troisième spectateur d'annoncer le nom de son symbole et retournez la carte qui se trouve devant lui. La carte correspond exactement à son symbole. Faites de même avec le deuxième spectateur.

Retournez la carte qui se trouve devant le premier spectateur et révélez le cercle. Demandez-lui de retirer la carte qu'il n'a jamais vue de sa poche. La correspondance est une fois de plus exacte ! Les deux symboles sont identiques ! Il s'agit bien là, d'un acte de clairvoyance.

N'hésitez pas à vous procurer le livre ESP Système et son cahier d'exercices sur le site de la petite boutique des Merveilles : LPBDM.COM

**Rappel du protocole d'usage :** Avant chaque expérience, il est nécessaire de bien battre les cartes en utilisant un mélange Charlier et de couper plusieurs fois le jeu en veillant à bien compléter la coupe entre chacune d'elles. L'illusion du mélange sera d'autant plus parfaite que vous exécuterez ces actions avec nonchalance. Avant le début de chaque expérience, le spectateur peut couper le jeu lui-même en veillant à bien compléter la coupe.



# Dossier

## Le principe de Kruskal, et ses dérivés partie 1

par François ZIEGLER



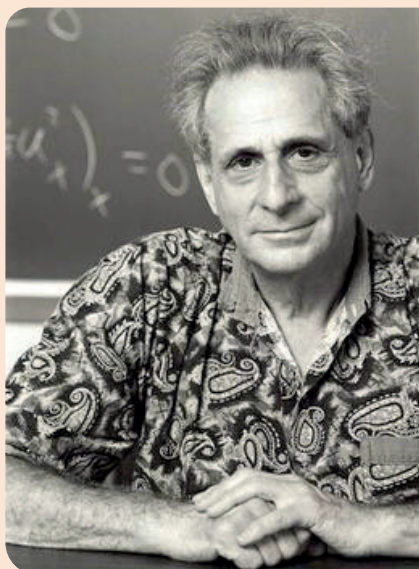
### 1. Introduction

Cet exposé va porter principalement sur deux sujets, le principe de Kruskal (et sa variante le principe de Kraus), qui est méconnu, et le tour du paresseux (Lazy Man's Card Trick) qui lui est bien connu chez les amateurs de tours automatiques.

Bien que le Lazy Man's Card Trick n'utilise pas le principe de Kruskal, sa finalité est quand même un peu la même et les deux choses sont souvent associées dans la littérature magique, c'est pourquoi je les relie aussi ici. Dans les deux cas il s'agit d'utiliser la valeur d'une ou plusieurs cartes obtenues de manière aléatoire pour arriver à une carte cible.

### 2. Le principe de Kruskal

Martin Kruskal (1925-2006) était professeur de mathématiques à Princeton aux États-Unis quand il découvrit ce principe au début des années 1970, et c'est Martin Gardner qui le porta à la connaissance du monde magique (Pallbearers Review de Karl Fulves, juin 1975).



Le principe est le suivant : (NDRL : merci à Armand Porcell pour sa contribution)

Prenez un jeu de cinquante-deux cartes et mélangez-le. Puis tenez-le, faces en bas, en main gauche dans la position de la donne. Choisissez un nombre entre un et dix et distribuez autant de cartes que le nombre choisi, en une pile sur la table tout en les retournant faces en l'air. Cela ne change pas

l'ordre du jeu. Supposons que vous ayez choisi le chiffre trois.

Vous distribuez les trois premières cartes faces en l'air. À ce moment-là, la carte qui vous fait face est le cinq de Carreau (photo 1).

Vous distribuez alors sur la pile, et toujours faces en l'air, cinq cartes de plus et vous arrivez au deux de Pique (photo 2).

Vous distribuez deux cartes de plus et arrivez au trois de Cœur. Et vous continuez, ainsi de suite en distribuant, toujours faces en l'air, un nombre de cartes égal à la valeur de celle sur laquelle le compte précédent s'est arrêté.

Vous arriverez à un moment où vous allez retourner une carte (par exemple le neuf de Carreau) alors qu'il ne va plus vous rester assez de cartes pour continuer (il va, par exemple, ne plus vous rester que quatre cartes en mains, photo 3).

C'est de cette carte dont vous allez vous souvenir. Puis vous placez les quatre cartes qui vous restent en main gauche, faces en l'air, sur le paquet qui est sur la table et vous reprenez les cinquante-deux cartes faces en bas en main gauche. Vous allez répéter la même procédure en partant d'un autre choix, par exemple le sept.

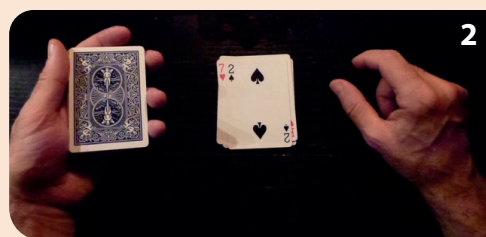
Vous constaterez que vous allez là encore finir sur le neuf de Carreau. Vous pouvez recommencer autant de fois que vous le désirez (maximum dix fois, bien évidemment) en passant tous les nombres de un à dix, vous finirez toujours sur la même carte, étonnant non ?

Statistiquement vous aurez 5 chances sur 6 d'arriver à la même carte cible à la fin.

Ceci est une statistique, et donc pas sûr à 100%. C'est pourquoi il est difficile de l'utiliser telle quelle en magie où il vaut mieux que le tour marche à tous les coups !

Les magiciens se sont donc penchés sur des moyens d'améliorer le principe et le rendre plus sûr.

La première amélioration consiste à allonger le nombre de cartes cibles. En effet, plus ce nombre est grand plus les chances d'arriver à la même carte seront grandes.



- Augmenter le nombre de cartes du jeu : avec 2 jeux, soit 104 cartes, vos chances sont pratiquement de 100%.

- Diminuer le nombre de grandes valeurs des cartes cibles : si vous considérez que les figures valent 10 au lieu de 11, 12 ou 13, vous augmenterez les chances de réussite. Vous les augmenterez encore plus si vous considérez que les figures valent 5, ou même 1.

- À noter que Kruskal lui-même suggérait de distribuer les premières cartes du jeu faces en haut et de ne commencer à compter qu'à partir de la carte la plus basse parmi les premières (par exemple si les premières cartes sont un 10, un 7 et un 2, commencer le comptage avec le 2).

Les tours que l'on peut faire avec ce principe sont quand même assez limités.

Le plus simple est de faire vous-même le principe, avant la présentation, pour arriver à la carte cible finale qui vous noterez comme prédiction. Faites un faux mélange du jeu et donnez-le au spectateur pour qu'il exécute la procédure. Il arrivera à la carte de prédiction.



## Le principe de Kruskal, et ses dérivés partie 1

Vous pouvez aussi utiliser deux jeux, un premier spectateur va arriver à la carte cible 1 avec le jeu 1, et un deuxième spectateur va arriver à la carte cible 2 avec le jeu 2. Donnez ensuite le jeu 1 au spectateur 2 et le jeu 2 au spectateur 1. À la fin de la procédure, chacun aura retrouvé la carte de l'autre.

On ne va guère plus loin avec le principe tel quel, et même d'ailleurs malgré les améliorations que l'on verra ultérieurement. Cela reste quand même « léger » comme effet, et in fine c'est une procédure longue et tirée par les cheveux pour faire la prédiction d'une carte parmi 12 car la carte cible sera une des 12 dernières ! Il existe quand même une infinité de méthodes pour retrouver une carte parmi 52 avec une carte choisie de manière beaucoup plus naturelle...

Néanmoins voici quelques idées de présentation dues à Edward Marlo (Linking Ring décembre 1976) :

- Vous expliquez la procédure et dites que vous allez penser à un nombre de départ (entre 1 et 9, en fait vous pensez à 3), puis continuer jusqu'à la carte cible. Remettez le jeu faces en bas, sauf la carte cible que vous laissez face en l'air. Donnez le jeu au spectateur et dites-lui que vous allez l'influencer pour penser au même nombre de départ. Il exécute la procédure en commençant par son nombre, et arrive à la même carte que vous. C'est qu'il a effectivement pensé au même nombre que vous !

- Le jeu étant mélangé par le spectateur, vous prétextez de vérifier que le jeu est complet et vous exécutez la procédure en posant les cartes faces en haut jusqu'à la carte cible finale, ou, mieux, vous prenez le jeu faces en haut et inversez les cartes en main pour les compter, tout en faisant le comptage Kruskal. Vous donnez le jeu au spectateur, tournez le dos et lui faites exécuter la procédure Kruskal. Vous devinez la carte cible comme un mentaliste. Si vous avez échoué, rattrapez-vous en regardant les premières cartes du jeu côté faces et en allant à la pêche.

- Vous pouvez vérifier que le jeu est complet comme dans la méthode précédente, mais en débutant le comptage à la 9e carte (le 4K dans la photo 4). Vous aurez, dans l'exemple, le 9T comme carte cible, la

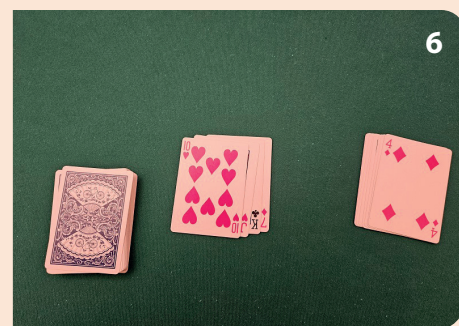
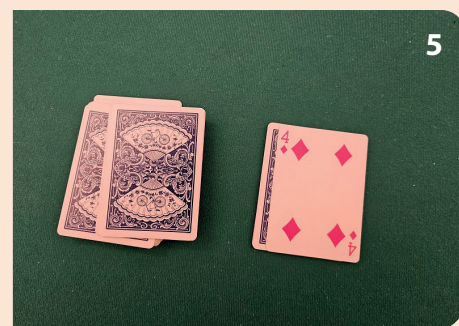
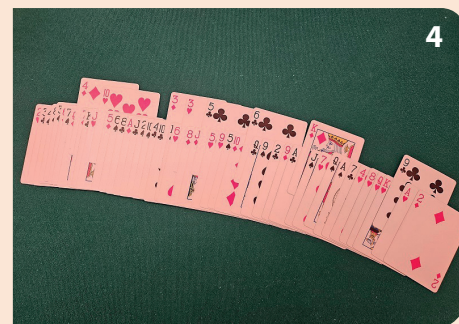
carte avec laquelle vous ne pourrez plus aller plus loin dans le comptage qui suivra (évidemment, les cartes sont comptées en une pile, l'étalement est juste pour montrer la position des différentes cartes impactées par le comptage de Kruskal.)

Vous allez ensuite forcer cette 9e carte comme carte de départ quand le spectateur va exécuter la procédure à son tour. Dans ce cas la méthode est sûre à 100%.

Pour forcer la 9e carte comme carte de départ, procédez comme suit : demandez au spectateur de vous donner un nombre entre 10 et 20. Il compte ce nombre de cartes faces en bas en les inversant. Faites-lui additionner les deux chiffres du nombre (par exemple, si 14,  $1+4=5$ ) et poser ce nombre de cartes depuis le dessus du petit paquet sur le jeu, en inversant. La carte supérieure du paquet restant est retournée face en haut, c'est votre carte de départ, celle que vous aviez mémorisée (le 4K) (photo 5). En commençant le comptage avec le gros du jeu à partir du 4K, vous allez arriver au 10C, etc (photo 6).

- Vous faites comme avant pour déterminer la carte cible et vous la retournez face en haut, disant qu'elle représente la terre. Vous donnez ensuite le jeu au spectateur en expliquant que les scientifiques qui font des expériences sur l'atome craignent une réaction en chaîne qui va détruire la terre. Demandez au spectateur de vous désigner un jour de la semaine, et ce jour déterminera la carte de départ de l'expérience (si lundi, 1ère carte, mardi 2e carte, mercredi 3e carte...) À la fin la réaction atomique atteint la terre qui explose (!!!) (NB : je ne suis pas l'inventeur de ce scénario apocalyptique, c'est Marlo !)

Charles Hudson a eu l'idée suivante : quand vous avez effectué le comptage Kruskal sous prétexte de vérifier que le jeu est complet, faites une double-coupe d'une ou deux cartes de la face du jeu dessous (la coupe doit être faite entre la carte cible et la face du jeu). Si la carte cible et la carte de comptage qui la précède sont très proches de la face du jeu, vous pouvez aussi couper entre ces deux cartes pour faire de cette dernière carte de comptage la nouvelle carte cible.



Si la carte cible à laquelle le spectateur arrive n'est pas celle que vous aviez prévue, vous pouvez aller à la pêche pour la trouver. En supposant que les valeurs attribuées aux figures sont inférieures ou égales à 10, regardez les 10 premières cartes depuis la face du jeu, en comptant 1 pour la carte de face, 2 pour la suivante, 3 la suivante, etc. Si la valeur de la carte est égale ou plus grande que le nombre correspondant à sa position, ce sera une carte cible potentielle. En moyenne vous aurez 5 cartes parmi lesquelles vous devrez pêcher la bonne.



## Double coïncidence (application du principe de Kruksal)



par Armand Porcell

Voyons un cas précis qui s'est passé il y a quelques années déjà, du temps où nous étions une quinzaine à aller manger au restaurant après nos réunions de club. Ce soir-là nous nous retrouvons donc une grande tablée et j'ai le plaisir de revoir mon ami Vincent SOULAT que je n'avais pas vu depuis plusieurs mois. Vers la fin du repas, notre discussion porte sur les tours que l'on peut réaliser sans toucher aux cartes. Après quelques effets, je lui en propose un dernier... vous devinez lequel ?

« Tu peux prendre ton jeu et le mélanger bien à fond s'il te plaît ». Je me retourne vers un autre ami et lui demande s'il veut bien me prêter à son tour son paquet. Ce qui m'intéresse c'est que le paquet de Vincent est à dos rouges alors que celui de Laurent a des dos bleus.

« Laurent, j'aimerais que tu mélanges ton jeu bien à fond également, de manière à ce que je ne puisse connaître l'emplacement d'aucune carte ».

Si vous ne l'avez jamais expérimenté, faites mélanger deux jeux par deux personnes différentes au cours d'un repas et vous verrez qu'en quelques dizaines de secondes les regards vont tous se porter sur vous.

« Laurent, je ne vais jamais toucher aux cartes, mais j'aimerais que tu donnes au moins la moitié de ton jeu à Vincent. Lorsque tu jugeras l'avoir assez mélangé bien évidemment. Vincent, tu vas mélanger les cartes de Laurent aux tiennes, et tu t'arrêteras lorsque tu penserai que personne ne peut connaître la place d'aucune carte. En attendant, nous allons former deux équipes. Ceux qui sont à droite de la table (autour de Laurent) formeront l'équipe de Laurent et ceux qui sont à gauche, l'équipe de Vincent. »

Voilà comment d'un coup j'implique tous les gens autour de la table. Lorsque Vincent me dit être sûr que son paquet est bien mélangé, je lui demande de le tenir en main gauche, dans la position de la donne et je lui explique la procédure à suivre en utilisant le demi-paquet non utilisé de Laurent.

« Toi et ton équipe allez choisir un nombre entre un et dix, mais comme Laurent va devoir faire la même chose et pour éviter que par pure coïncidence vous ne choisissiez le même, je vais te demander d'en choisir un impair. Surtout, ne le communique à personne. »

*Laurent, j'en profite pour te demander la même chose, mais avec un nombre pair bien évidemment. »*

À ce moment-là, j'utilise le demi-paquet non utilisé de Laurent pour expliquer la procédure qu'ils vont devoir appliquer par la suite. Mon exemple s'arrête à la fin du petit paquet que j'ai en main. Cela me permet de donner un exemple et que ce dernier ne dure pas trop longtemps. Une fois l'exemple donné, je m'assure que les deux équipes ont bien compris la procédure et je demande à Vincent et à son équipe de bien vouloir s'isoler et commencer. Lorsqu'ils ont abouti à leur carte, ils la mémorisent et reconstituent le paquet.

« Vous êtes donc cinq ou six à connaître l'identité de cette carte et nous serons tous d'accord pour dire que si tu avais choisi un autre nombre de départ elle aurait été complètement différente ». Je tends alors ma main gauche à Vincent, paume vers le haut tout en regardant le paquet qu'il tient en main. « Je vais maintenant demander à Laurent et à son équipe de bien vouloir faire la même chose ». Automatiquement Laurent va placer son paquet dans ma main sans que j'aie besoin de le lui demander. Je me déplace vers Laurent à l'autre bout de la table et avant d'arriver à son niveau, environ vers le milieu... »

Il n'est pas inutile de remélanger un peu ce paquet. Croyez-le ou pas, mais à ce stade du tour si vous mélangez réellement les dix ou douze premières cartes du paquet, cela ne changera en rien le résultat final.

Donc si vous connaissez un faux mélange partiel qui ne change l'ordre que des premières cartes c'est le moment de le placer. Personnellement j'utilise une version modifiée du faux mélange total de Pablo Domenech qui me laisse la latitude de vraiment mélanger les premières cartes.

Une fois le paquet « mélangé » et mon déplacement terminé, je le donne à l'autre équipe.

« Laurent, tu as bien compris ce qu'il faut faire ? Tu as ton chiffre de départ en tête ? Alors au travail ! Vincent, pendant ce temps-là, peux-

tu écrire s'il te plaît le nom de votre carte au dos de cette carte de visite ». Je lui tends en me déplaçant vers lui une de mes cartes de visite.

Lorsque l'équipe de Laurent me dit avoir terminé, avoir reconstitué le paquet et avoir leur carte en tête, je leur demande de bien vouloir à leur tour mélanger le paquet et le rendre. À ce moment-là, j'y ajoute le demi-paquet non utilisé qui m'a servi pour l'exemple du début et je mélange les deux jeux.

Je tends une autre carte de visite à Laurent en lui demandant de bien vouloir écrire à son tour le nom de sa carte. C'est bien le diable si aucune des deux fois vous n'avez pu prendre connaissance du nom de la carte choisie. Dans la mesure où il s'agit de la même, vous pouvez aussi ne prendre que des bribes chez l'un et chez l'autre.

À ce moment-là personne ne sait, mis à part moi, où je veux en venir. Je fais donc défiler les cartes faces vers moi et cherche deux fois la carte choisie, l'une à dos rouge et l'autre à dos bleu. Puis je place les deux cartes faces en bas au centre de la table et je demande à Vincent et à Laurent de bien vouloir me tendre les cartes de visite.

Dernier coup d'œil à ce qui y est écrit au cas où. Je place ces dernières faces en bas à côté des deux cartes à jouer comme si le tour consistait à retrouver les deux cartes. Lentement je retourne la carte de visite de Vincent pour y lire le nom de la carte choisie et je lui demande de retourner celle que j'ai posée à côté. À ce moment-là j'ai un petit regard en coin jubilatoire du côté de Laurent et de son équipe, car si pour Vincent l'effet s'arrête là, pour Laurent il vient d'aller un cran plus loin. Puis je prends la carte de visite de Laurent et je la retourne pour y lire le nom de sa carte... surprise c'est la même ! La carte à jouer correspond bien évidemment à ce qui est écrit sur la carte de visite et là c'est au tour de Vincent et de son équipe de se rendre compte de ce qui vient de se passer.

Essayez ce tour, ainsi présenté, au moins une fois et jubilez en regardant les regards interrogateurs de vos amis !



**Pour aller plus loin. Comment ça marche ? par Armand Porcell**

Il faut pour cela s'intéresser à un mathématicien russe, Andreï MARKOV, bien connu pour ses travaux sur la théorie des probabilités qui l'ont amené à mettre au point les chaînes de MARKOV, qui ont permis de le faire connaître au monde entier. Les chaînes de MARKOV sont des suites de variables aléatoires ( $X_n, n \in \mathbb{N}$ ) qui permettent de modéliser l'évolution dynamique d'un système aléatoire ;  $X_n$  représente l'état du système à l'instant  $n$ . La propriété fondamentale des chaînes de MARKOV, pour faire simple, est que son évolution future ne dépend du passé qu'au travers de sa valeur présente. Les applications des chaînes de MARKOV sont innombrables en génétique des populations, réseaux, mathématiques financières, gestion de stock, simulations diverses... et même des tours de cartes.

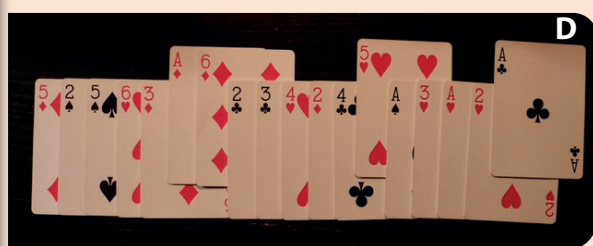
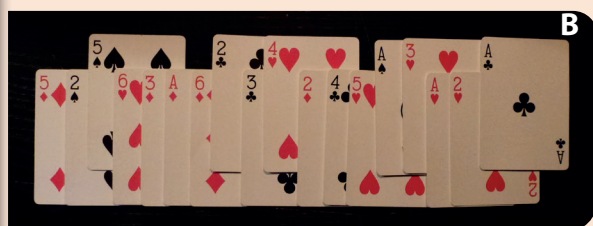
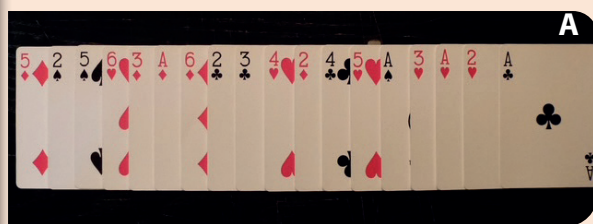
Napoléon Bonaparte disait qu'un bon croquis vaut mieux qu'un long discours, voyons donc par l'exemple comment et pourquoi cela fonctionne. Imaginons la série de dix-huit cartes suivante, choisie volontairement très courte (photo A).

Nous allons imaginer que le spectateur choisisse le chiffre trois pour commencer (photo B).

Puis le deux (photo C), puis le six (photo D). Comme vous pouvez le constater, nous aboutissons toujours à l'As de Trèfle.

Pour en arriver à cette carte, nous avons créé une chaîne composée de plusieurs séries partant chacune de la carte nous servant à compter jusqu'à la suivante. Si à un moment donné deux séries coïncident, alors toutes les séries suivantes vont aussi coïncider nous amenant à la même carte. Calculer la probabilité exacte pour que le principe fonctionne et nous amène au même résultat serait trop long et trop fastidieux pour cette petite étude.

Mais nous pouvons facilement imaginer que plus nous allons allonger la chaîne et plus la probabilité va se rapprocher de un. Dans l'exemple ci-dessus, vous constaterez qu'il n'y a pas de figure ni de carte haute, et cela a été fait sciemment. Plus nous allons introduire des valeurs élevées et plus nous aurons besoin d'allonger la chaîne pour arriver au même résultat. Dans un jeu de cartes, il faut donc tenir compte des cartes hautes et des figures qui nous obligent à aller jusqu'à treize. Ce qui va nous contraindre à augmenter la taille de la chaîne pour travailler avec une probabilité quasi égale à un.



## La magie des allumettes

### Matérialisation d'une cigarette

#### Effet

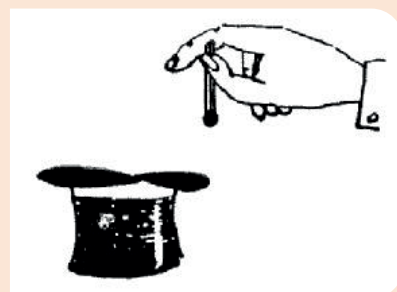
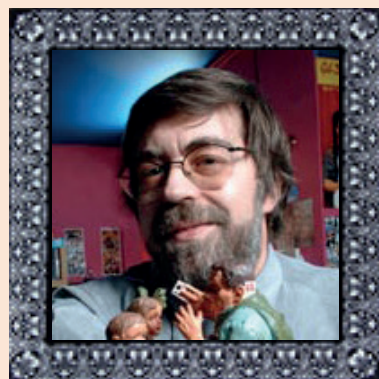
Vous semblez cueillir dans les airs des allumettes imaginaires et les jetez les unes après les autres dans un chapeau.

#### Explication

Collez avec un morceau de ruban adhésif une allumette, tête en bas, à la hauteur de la 2e phalange de l'index. L'allumette sera invisible lorsque vous présenterez au public le dos de votre main allongée. Mais si vous fermez le poing, l'allumette se redressera et apparaîtra entre le pouce et l'index !

En faisant semblant de jeter dans le chapeau l'allumette ainsi « capturée », faites-la glisser le long de votre index avec le pouce tout en allongeant la main. Et vous voici prêt à en cueillir une nouvelle...

par Mann Peter





# Curiosités magiques

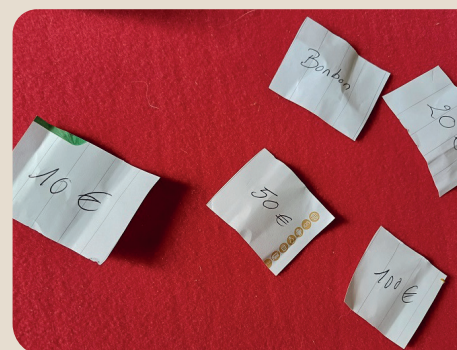
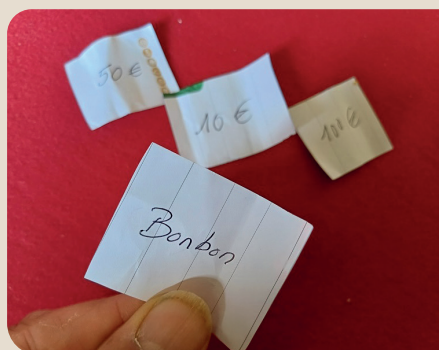
## Choice Box

par Joël Hennessy

*Depuis de nombreuses années, dans les congrès ou réunions magiques, je recherche des objets de collections. Ce ne sont pas des objets rares ou anciens, mais plutôt des accessoires magiques basés au minimum sur le même thème : il faut que ce soit en bois naturel, avec une fonction magique. Frédéric m'a demandé de vous en présenter quelques-uns.*



On présente une boîte, de dos, en annonçant qu'il y a 4 prédictions permettant de gagner un lot. Le spectateur choisit librement un chiffre de 1 à 4. On retourne la boîte et on déplie la prédiction. Lui ne gagne qu'un maigre lot, alors que les trois autres possibilités étaient plus intéressantes.



La boîte est astucieusement truquée. Il y a en fait cinq prédictions, mais celle qui sera choisie est placée à un emplacement précis.

En retournant la boîte de telle ou telle manière, on amènera cette prédiction au chiffre choisi.

Pour faire cela, il y a des pièces amovibles dans la boîte qui permettent de réaliser ce miracle.





# Vintage plus

## Magic Balthazar

Vintage + est une rubrique dédiée à la redécouverte des accessoires magiques anciens, souvent oubliés ou mal expliqués. La magie d'antan n'a rien perdu de sa puissance... il suffit juste de dépoussiérer un peu !

Grâce à Gill, nous allons pouvoir redécouvrir en dessins et en illustrations les vintages qui ont fait la joie et le bonheur et des magiciens et des spectateurs ravis.

par Antoine Salembier  
& Gill Frantzi

## Le dé baladeur

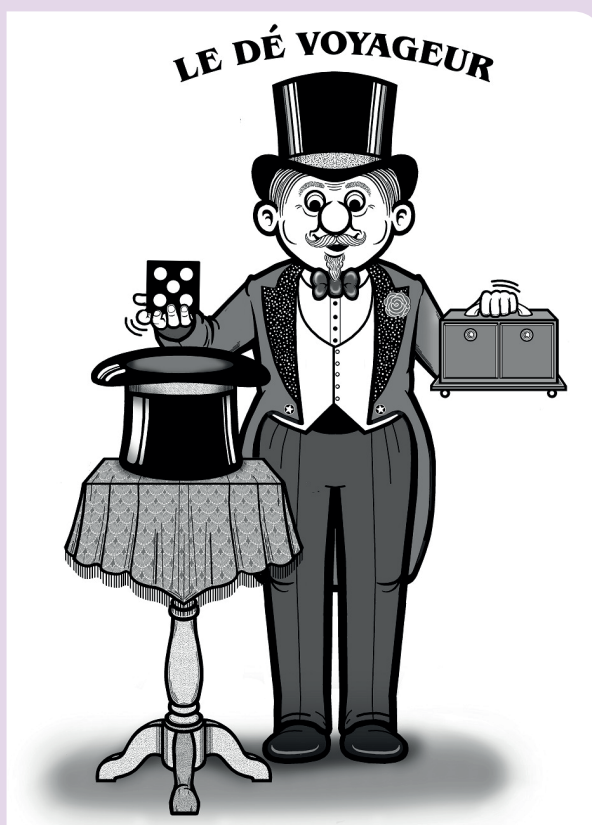
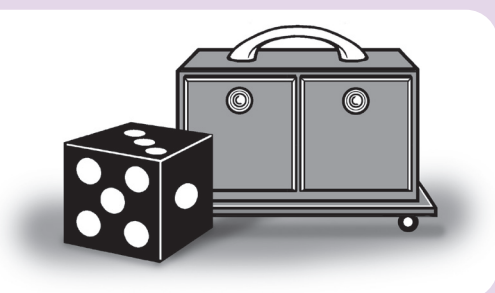
Un classique incontournable !

### Effet

Le magicien montre un gros dé à jouer et demande au public s'il préfère le voir disparaître visiblement ou invisiblement. Evidemment, le public préfère la manière visible. Le magicien place alors le dé visiblement dans un chapeau. Il devient ainsi invisible pour le public.

Le public n'est absolument pas convaincu. Le magicien propose de faire disparaître le dé de manière invisible. Il retire le dé du chapeau et l'introduit dans une boîte à deux compartiments. Chacun des compartiments est muni d'une porte à l'avant et une porte à l'arrière. Le magicien ouvre ensuite les deux portes du compartiment dans lequel le dé a été placé et le dé a disparu ! Une fois encore les spectateurs ne sont pas convaincus parce qu'ils ont entendu glisser le dé vers l'autre compartiment.

Le magicien referme les portes du premier compartiment et ouvre celles du second. Là encore, le dé a disparu ! Cette petite comédie consistant à montrer tour à tour le compartiment de gauche puis celui de droite continue jusqu'au moment où les spectateurs demandent d'ouvrir les quatre portes en même temps. Le magicien ouvre les quatre portes et le dé a complètement disparu ! Il est passé invisiblement dans le chapeau.



### Explications

Le matériel se compose d'une boîte à deux compartiments. Chacun d'eux possède deux portes, une avant et une arrière. Le dé se compose d'un gros dé et d'une coquille avec une face pouvant se rabattre.

Pour les boîtes les plus sophistiquées, il existe un dispositif, qui, lorsqu'on incline la boîte, imite le bruit que ferait le dé en allant d'un compartiment à l'autre.

Pour ces mêmes boîtes, une des portes est munie d'un aimant. Par conséquent, lorsque vous ouvrez cette porte au cours de la performance, la face de la coquille pouvant se rabattre restera « collée » contre la porte et pourra s'ouvrir automatiquement en même temps que la porte.

Il vous faudra aussi un chapeau haut de forme.





### Présentation

Montrez le dé recouvert de sa coquille et demandez si le public préfère le voir disparaître « visiblement » ou « invisiblement ». Forcez la réponse « visiblement » et placez alors lentement et visiblement le dé dans le chapeau où il devient « invisible » pour les spectateurs.

La disparition n'est pas vraiment satisfaisante et tient davantage de l'effet comique.

Vous allez faire disparaître le dé invisiblement maintenant.

Retirez le dé du chapeau. En réalité vous laissez le vrai dé dans le chapeau en déchaussant et en sortant uniquement la coquille que vous placez dans le compartiment de droite. Attention ! La coquille ne peut rentrer que par l'un des deux côtés du coffret.

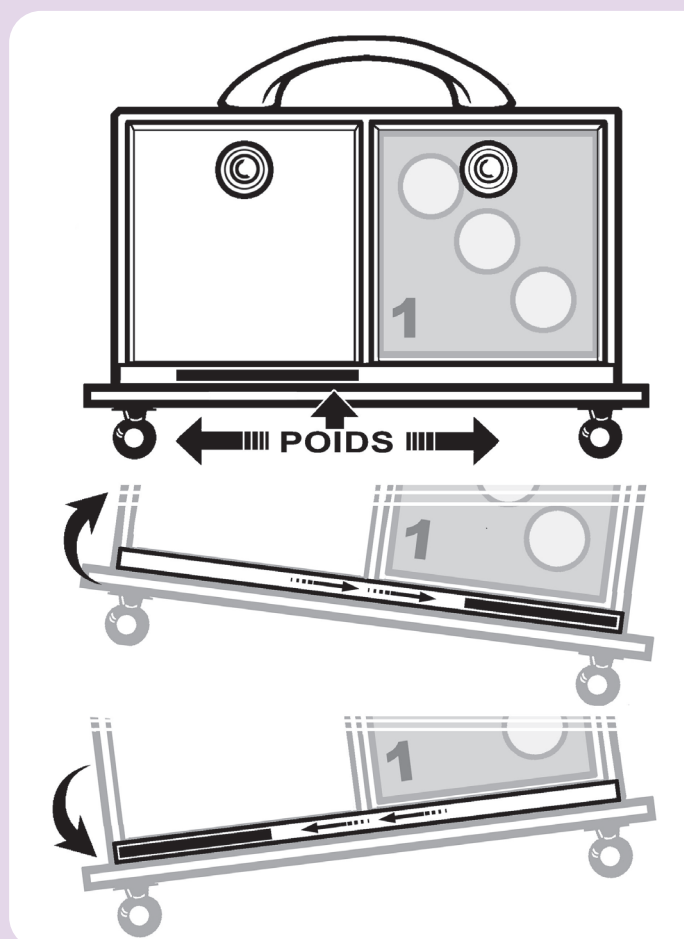
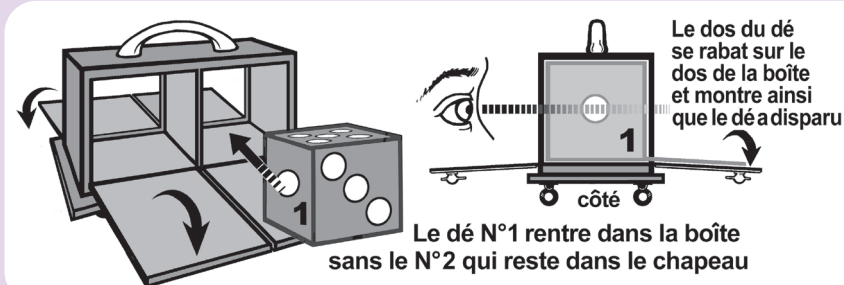
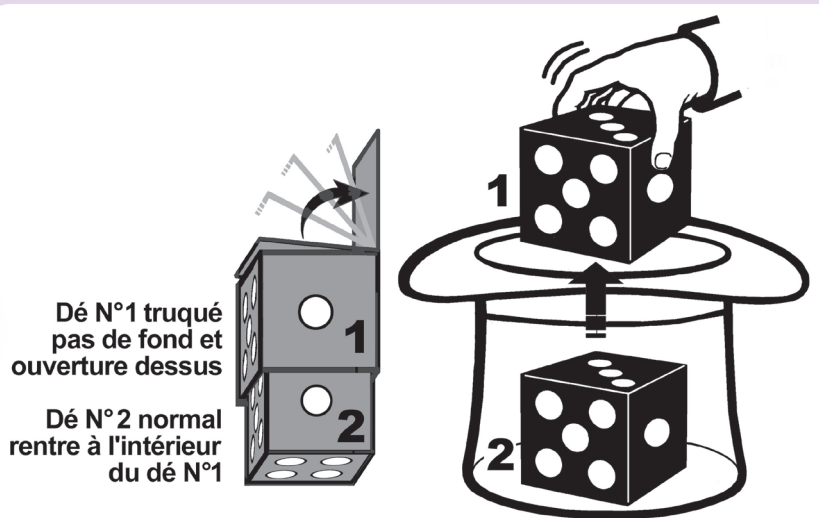
Fermez la porte et retournez la boîte d'un demi-tour afin que le côté arrière se trouve maintenant en face des spectateurs. La coquille qui a été introduite dans le compartiment de droite se trouve désormais à gauche.

Ouvrez les deux portes du compartiment de droite (toujours la porte avant suivie ensuite de la porte arrière) et montrez que le dé a disparu ! Le public dit évidemment que le dé se trouve dans l'autre compartiment.

Fermez les deux portes du compartiment de droite (d'abord la porte arrière), inclinez la boîte vers la droite (le public entend éventuellement le dé glisser de gauche à droite ou le suppose) et ouvrez les deux portes du compartiment de gauche. Le dé a disparu !

Cette petite comédie peut être répétée de nombreuses fois, en alternant l'ouverture du compartiment de droite ou celui de gauche. Le public demandera d'ouvrir les quatre portes en même temps.

Ouvrez les quatre portes et le dé a maintenant vraiment disparu ! En faisant cela, la face de la coquille se rabat automatiquement contre la porte. Montrez finalement que le dé est réapparu dans le chapeau !





# Tours

## VIETMAN (et non pas Vietnam qui lui est de Dai Vernon !)

Jean Claude était un lecteur assidu du Chardon Magique. Il nous a quitté le 12 juillet 2023. Il nous avait proposé de diffuser la totalité des tours qu'il a décrits. C'est notre manière à nous de lui rendre hommage en publiant régulièrement ses tours.

par Jean Claude Chaudron

### Effet

Le magicien donne un jeu à mélanger à un spectateur.

Le magicien fait une prédiction. Pour cela il sort deux cartes du jeu et les met faces en bas à l'écart. La prédiction ne sera révélée qu'à la fin de l'expérience.

Le spectateur coupe le jeu en deux paquets. De l'endroit où il a coupé, il prend 10 cartes. Le magicien se retourne et le spectateur mélange ses 10 cartes. Il coupe son paquet en deux où il veut. Il choisit un paquet et repose l'autre sur le jeu.

Le spectateur compte les cartes qui lui restent sans le dire et les cache, par exemple dans sa poche.

Le magicien compte 10 cartes sur le paquet restant. Il présente ses cartes une à une au spectateur.

Le spectateur devra retenir la carte qui correspond au nombre des cartes qu'il a cachées.

Le magicien compte, à haute voix, les cartes de 1 à 10.

Le spectateur laisse passer les 10 cartes sans rien dire, puis il mélange ces 10 cartes entre elles, avec celles cachées dans sa poche et le reste du paquet.

Le magicien dit qu'il va essayer de retrouver sa carte. Il étale son jeu devant lui et dit que cela va être difficile. Il montre les deux cartes de prédiction : l'une représente la famille (pique, cœur, trèfle ou carreau) et l'autre la valeur.

Le spectateur confirme l'exactitude du choix. Les valeurs des deux cartes de prédiction sont additionnées. Le spectateur reprend le jeu en main et compte autant de cartes. Cette carte est celle qu'il avait mémorisée. Elle correspond également à la prédiction.

### Explication

Le jeu est mélangé par le spectateur. Le magicien reprend le jeu en main et, sous prétexte de faire une prédiction, il regarde la carte que le hasard a mis sur le jeu. Dans notre exemple, ce sera le 2 de Pique. Il sort alors une carte représentant la famille, par exemple un 8 de pique et une représentant la valeur, par exemple un 2 de carreau (photo 1).

Le spectateur coupe le jeu en deux et prend 10 cartes sur le paquet de coupe - paquet de droite.

Le paquet restant est remis sous l'autre paquet. Le 8 de Pique est donc toujours sur le paquet (photo 2).

Le spectateur prend le paquet de 10 cartes, le coupe et en met une partie en main gauche et une partie en main droite. Il abandonne un des deux paquets qu'il pose sur le jeu. Il compte les cartes restantes à l'abri du regard du magicien et les met dans sa poche (photo 3).

Le spectateur se souviendra du nombre de cartes mises dans sa poche (cachette).

Le magicien compte 10 cartes sur le gros paquet en les inversant (photo 4).

Il présente les 10 cartes une à une, en les comptant à haute voix, sans les inverser, de 1 à 10.

Le spectateur laisse passer les 10 cartes sans rien dire. Il prend ce petit paquet qu'il mélange avec le gros paquet et celui resté dans sa poche.

Le magicien fait défiler les cartes devant lui. Il devra couper son paquet de façon à ce que le 2 de pique se trouve en 10e position à partir du dessus du jeu (Ceci correspond à l'addition des 2 cartes de prédiction 2 et 8). (photo 5).

Sous le 2 de pique (1), as de pique (2), roi de trèfle (3), 2 de trèfle (4), 3 de carreau (5), roi de cœur (6), valet de pique (7), 10 de trèfle (8), 5 de trèfle (9) et valet de carreau (10). Toutes les cartes après le Valet de Carreau seront mises sous le jeu.

Pour terminer, le magicien affirme qu'il a du mal à retrouver la carte du spectateur. Il retourne les deux cartes de prédiction. Une indique la famille : le 8 de pique et l'autre la valeur : le 2 de carreau.

Le spectateur additionne la valeur des 2 cartes, ici :  $8 + 2 = 10$ . Il compte 10 cartes sur le paquet restant.

La carte correspond en tous points à celle qu'il a vue.

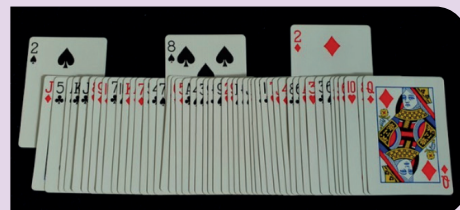


Photo 1



Photo 2



Photo 3

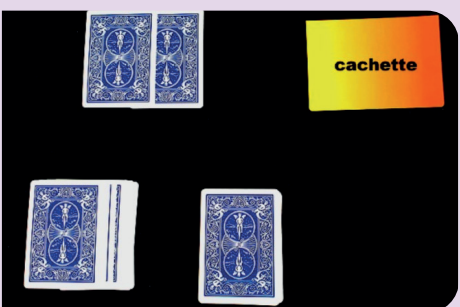


Photo 4

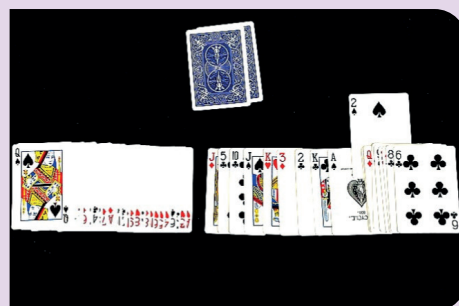


Photo 5



# Agenda 2026

## PORTES D'OR MAGIQUES 2026 DE LORRAINE

**Samedi 7 mars**

Dîner Spectacle

**Dimanche 8 mars**

Conférence - 14h30

Alexandra Duvivier

domaine de l'Asnéee

### GALA PUBLIC DU CLUB

à prévoir



**Thème**

Libre

**Laxou**

Samed 10- AG - Foire aux trucs et galette - Cilm Laxou

**Nancy**

Jeudi 29 - Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 25 - Lieu à définir



**Thème**

Effets  
de révélations

**Laxou**

Samedi 14 - Cilm Laxou

**Nancy**

Jeudi 26 - Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 22 - Lieu à définir



**Thème**

Les pièces

**Laxou**

Pas de réunion

**Nancy**

Jeudi 26 - Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 29 - Lieu à définir



**Thème**

Cardistry  
en tout genre

**Laxou**

Samedi 11- Cilm Laxou

**Nancy**

Jeudi 30- Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 26 - Lieu à définir



**Thème**

Pas de cartes

**Laxou**

Samedi 16 - Cilm Laxou

**Nancy**

Jeudi 28 - Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 31- Lieu à définir



**Thème**

à la plage

**Laxou**

Vendredi 12 - IMEL

Samedi 13 - IMEL

**Nancy**

Jeudi 25 - Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 28- Lieu à définir



**Laxou**

Pas de réunion

**Nancy**

Pas de réunion

**Metz**

Pas de réunion



**Thème**

avec des objets  
d'écoliers.

**Laxou**

Samedi 12 - Forum des Assos

**Nancy**

Jeudi 24 - Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 27 - Lieu à définir



**Thème**

Forçages

**Laxou**

Samedi 10 - Cilm Laxou

**Nancy**

Jeudi 29 - Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 25 - Lieu à définir



**Thème**

Tours sur le thème  
de Noël

**Laxou**

Samedi 14 - Cilm Laxou

**Nancy**

Jeudi 26 - Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 29 - Lieu à définir



**Laxou**

Pas de réunion

**Nancy**

Pas de réunion

**Metz**

Pas de réunion

## Remarques :

Les dates peuvent être changées en cours d'année. Les réunions sont ouvertes aux membres à jour de leur cotisation et ponctuellement aux magiciens de passage dans la région.





Lithographie 19e siècle (entre 1882 et 1888)

Publicité, Le prestidigitateur Djelfah-el-Nadir vêtu d'un costume perse est allongé sur une planche sous un dais, à gauche: le prestidigitateur Célestin François Duperrey (1843-1913), dans des vignettes : portraits des prestidigitateurs Jacobs, Duperrey et Djelfah-el-Nadir

Collection musée Carnavalet