

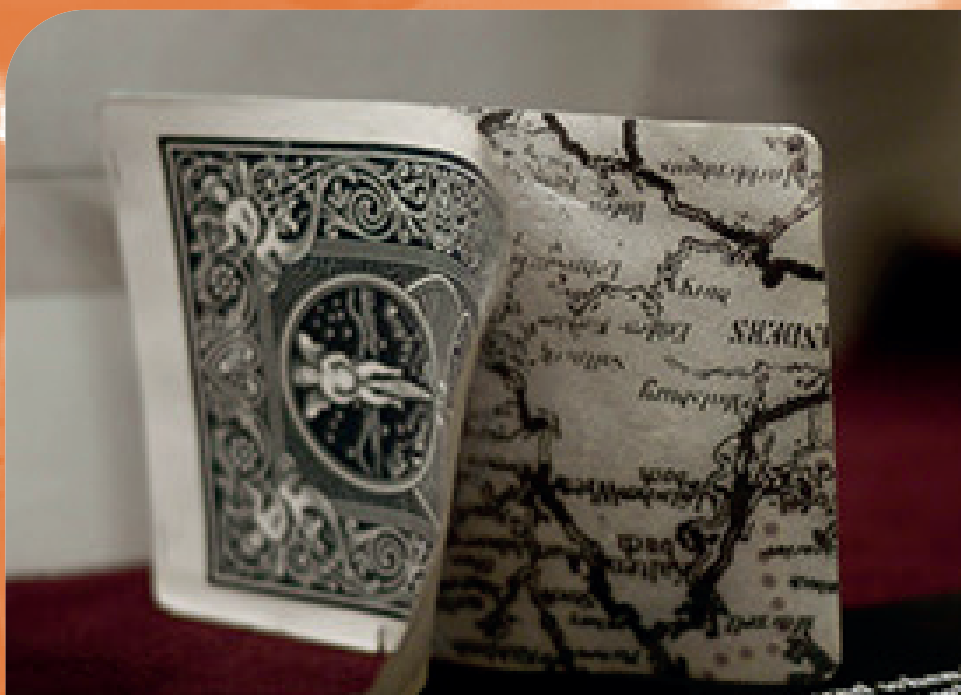
Le Chardon Magique

www.planetmagie.com

La revue des magiciens

Mars 2026- #257

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE



**Seconde guerre mondiale :
Les Jeux de Cartes d'Évasion
Quand la Magie sauve des vies !**



Où trouver les Tenyo ?



Vintage : Anarchy



Tour: sacré surprise

Table des matières

Édito	3	L'art magique : toute une histoire	15
Un peu d'histoire	4	L'art magique : toute une histoire	16
En images	6	Tours	19
Vintage	7	Curiosités magiques	21
Le monde de Tenyo	10	Tours	22
Antoine Salembier Perception	13	Revue d'antan	23
La magie des allumettes	14	Agenda 2026	24



Fédération Française
de Magie

LE CHARDON MAGIQUE

Directeur de la publication

FD

Chroniqueurs

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

Contributeurs de ce numéro

Gilles Petermann – Armand Porcell -

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

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

Président :

Tony Barbaro : barbaro.antonio@neuf.fr

Trésorier : Maxime Claudel / 06 52 89 33 80

maxime.claudel54@gmail.com

responsable communication : Claire Denis :

denisclairedenis@gmail.com

Membres du bureau :

Pascal Bouché :

pascalbouche54@gmail.com

Dominique Heissat :

domheissat@gmail.com

Responsables sections

Nancy :

Maxime Claudel

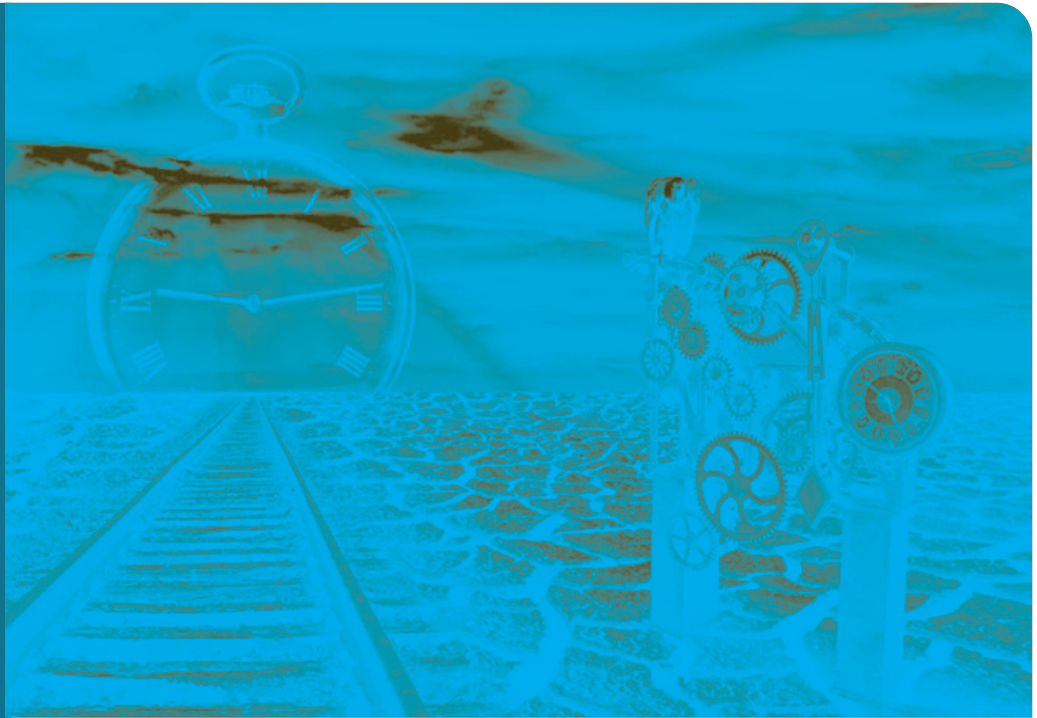
Pascal Bouché

Moselle :

?

Laxou :

Frédéric Denis



« À l'impossible nul n'est tenu »

Chères lectrices, chers lecteurs,

« À l'impossible nul n'est tenu » paraît-il... La citation de ce chardon viendrait d'un adage juridique latin : « ad impossibilia nemo tenetur » qui signifie que personne n'est tenu de réaliser un acte si celui-ci est impossible.

Et pourtant... Et pourtant, s'il y a bien un art où cette maxime n'est pas tout à fait vraie c'est bien l'art de la magie.

La magie c'est la liberté de s'affranchir du « Possible », donc de jouer avec « L'impossible », voire de le créer.

Le monde quotidien est régi par des règles strictes : la gravité, la permanence des objets, le passage linéaire du temps. Ces règles sont des chaînes invisibles. La magie est l'acte de déjouer, de se défaire de ces contraintes. En faisant léviter un objet ou en voyageant instantanément d'un point A à un point B, le magicien offre une liberté par procuration. Il dit au public : « Regardez, les murs que vous croyez infranchissables ne sont que des décors. »

Mais pour réussir à aller jusqu'à l'impossible, il faut, pour un artiste, avoir une discipline de fer. Le magicien s'enferme des heures pour maîtriser un geste. Ce geste, une fois maîtrisé, sera oublié, car il fera partie du magicien, il sera sien, il sera « lui ».

Il accèdera alors à une liberté totale sur scène, il maîtrisera tellement son art qu'il pourra rebondir sur n'importe quel imprévu, transformant

É
D
I
T
O

un incident en miracle.

Cependant, ces miracles de magie sont parfois expliqués, complètement décortiqués, dévoilant ainsi tous les arcanes du tour, le démystifiant. Rendant ainsi tout le travail du magicien, ou du créateur du tour, inutile. C'est ce qu'on appelle le débinage.

Que faire lorsque cela arrive ? Quelles questions doit-on se poser ? Qui doit réagir face à ces personnes qui détruisent ce que les artistes/ créateurs ont réalisés ?

C'est une question éternelle et compliquée dans l'art de la magie. Dans le monde industriel, des brevets protègent les inventions et permettent aux créateurs de celles-ci de se défendre. (NDLR : je fais simple pour permettre une plus simple compréhension du fond de ma réflexion).

Comme dans le monde de la magie, il n'y a pas de brevet (malheureusement), alors pourquoi est-ce que les créateurs eux-mêmes ne dialogueraient pas directement avec ces personnes qui débinent ? D'ailleurs c'est la seule possibilité pour les arrêter. Seul le créateur peut attaquer celui qui le débina (ou l'a copié).

Cela est peut-être une utopie... car oui « À l'impossible nul n'est tenu » ...

Je vous souhaite, chères lectrices et chers lecteurs, une très bonne lecture de ce chardon, où vous pourrez retrouver le sens de notre citation du jour.

Fabienne DENIS



Un peu d'histoire

Réalités magiques de Ray Bradbury, maître de la science-fiction

Par Didier Morax



4 51 degrés Fahrenheit, c'est la température à laquelle le papier s'enflamme, soit l'équivalent de 230 degrés Celsius. Mais « Fahrenheit 451 » c'est aussi le roman culte de Ray Bradbury, adapté en 1966 par François Truffaut. Pas de cours de philosophie à l'époque sans l'évocation de ce roman.

Mais pour revenir à notre art de prédilection, savez-vous que Ray Bradbury a été un pratiquant puis un passionné de magie. Raymond Douglas Bradbury dit Ray Bradbury est né le 22 août 1920 à Waukegan dans l'Illinois et mort le 5 juin 2012 (à 91 ans) à Los Angeles en Californie.

Dans un texte qu'il a rédigé, il raconte brièvement son parcours.

C'est une rencontre avec un magicien qui a changé ma vie à jamais et qui a fait de moi un écrivain. Durant la semaine de la fête du Travail de 1932, un de mes oncles préférés décéda ; ses obsèques eurent lieu le samedi de la fête du Travail. S'il n'était pas mort cette semaine-là, ma vie aurait pris un tout autre cours car, en revenant de ses funérailles à midi ce samedi-là, j'aperçus un chapiteau de fête foraine au bord du lac Michigan. Je savais que là-bas, au bord du lac, dans son chapiteau habituel, se trouvait un magicien nommé Monsieur Electrico.

Monsieur Electrico était un créateur de merveilles. Chaque soir, il s'asseyait sur sa chaise électrique et subissait l'électrocution devant tous les habitants de Waukegan, dans l'Illinois, jeunes et vieux. Lorsque l'électricité le traversait, il levait son épée et adoubaient tous les enfants assis au premier rang, sous son estrade. J'avais assisté à la représentation de Monsieur Electrico la veille. Arrivé à ma hauteur, il pointa son épée vers ma tête et me toucha le front. L'électricité me parcourut le crâne, me hérissa les cheveux et des étincelles jaillirent de mes oreilles. Puis il me cria : « Vis éternellement ! »

Je trouvais l'idée formidable, mais comment avez-vous fait ?



street magician (1989)



Boîtes miniature (1990)

An peu d'histoire

Le lendemain, alors que mon père nous ramenait en voiture après les funérailles, j'ai contemplé les tentes de la fête foraine et je me suis dit : « La réponse est là. Il a dit : "Vivre éternellement", et je dois trouver comment faire. » J'ai ordonné à mon père de s'arrêter. Il a refusé, mais j'ai insisté. Il a fini par s'arrêter et m'a laissé descendre, furieux que je ne sois pas rentré pour assister à la veillée funèbre de mon oncle. La voiture partie, mon père enragé, j'ai dévalé la colline. Que faisais-je ? Je fuyais la mort, je courais vers la vie.

Quand je suis arrivé au carnaval, par Dieu, Monsieur Electrico était assis là, comme s'il m'attendait. Soudain, je suis devenu très timide. Impossible de lui demander : « Comment fait-on pour vivre éternellement ? » Heureusement, j'avais un tour de magie dans ma poche. Je l'ai sorti, je l'ai tendu à Monsieur Electrico et je lui ai demandé de me le montrer. Il me l'a montré, puis m'a regardé droit dans les yeux et m'a dit : « Aimerez-vous voir ces drôles de gens dans cette tente là-bas ? » J'ai répondu : « Oui. »

Il m'emmena sous le chapiteau des attractions foraines, le frappa de sa canne et cria : « Rangez plus ! » à la personne qui s'y trouvait. Puis, il souleva le pan de la tente et m'emmena rencontrer l'Homme illustré, la Grosse Dame, l'Homme squelette, les acrobates et tous les personnages étranges des attractions foraines. Il m'a ensuite emmené au bord de l'eau et nous nous sommes assis sur une dune. Il m'a parlé de ses petites réflexions et m'a laissé parler des miennes, plus importantes. À un moment donné, il s'est finalement penché en avant et a dit : « Vous savez, nous nous sommes déjà rencontrés. »

J'ai répondu : « Non, monsieur, je ne vous ai jamais rencontré auparavant. »

Il a dit : « Oui, tu étais mon meilleur ami pendant la Grande Guerre en France en 1918, et tu as été blessé et tu es mort dans mes bras lors de la bataille des Ardennes. Mais maintenant, ici et maintenant, je vois son âme briller dans tes yeux. Te voici, avec un nouveau visage, un nouveau nom, mais l'âme qui brille sur ton visage est celle de mon cher ami disparu. Bienvenue parmi nous. »

Pourquoi a-t-il dit cela ? Je ne sais pas. Était-ce lié à mon empressement, à ma soif de vivre, à mon envie de me lancer dans une nouvelle aventure ? Je n'en sais rien. Tout ce que je sais, c'est qu'il a dit : « Vis éternellement », et m'a offert un avenir, et par là même, un passé, des années auparavant, depuis la mort de son ami en France.

En quittant le parc d'attractions ce jour-là, je me suis arrêté près du carrousel et j'ai regardé les chevaux tourner en rond au son de « Beautiful Ohio ». Debout là, les larmes coulaient sur mon visage, car j'avais le sentiment qu'il m'était arrivé quelque chose d'étrange et de

merveilleux grâce à ma rencontre avec M. Electrico.

Je suis rentré chez moi et le lendemain, je suis parti en Arizona avec mes parents. Quelques jours plus tard, à notre arrivée, j'ai commencé à écrire à plein temps. Depuis ce jour, il y a 69 ans, j'écris chaque jour de ma vie.

J'ai perdu la trace de M. Electrico depuis longtemps, mais je souhaite qu'il existe encore quelque part dans le monde pour que je puisse courir vers lui, l'embrasser et le remercier d'avoir changé ma vie et de m'avoir aidé à devenir écrivain.

— Ray Bradbury (décembre 2001)

Bradbury est resté passionné, et il l'a prouvé en réalisant de nombreux petits objets très prisés par les collectionneurs du globe. J'ai la chance de pouvoir en admirer quelques-uns à mon gré.



En images

Réunion Février : Conférence Joseph Debever + samedi-Laxou + vendredi soir



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



Retour aux Vintages

Aujourd'hui, un petit vintage sorti d'outre-tombe ! Un clin d'œil à notre ami Jean-Pierre Hornecker de la maison Magix. Au-delà du marchand de trucs redoutable, Jean-Pierre est un magicien érudit qui possède une extraordinaire culture magique. Il a notamment développé des routines sur les cartes marquées ou le principe de Gilbreath remarquablement.

Il a écrit de nombreuses routines sur le principe CATO de Bob Hummer et je suis moi-même passionné par cette méthode très particulière de mélanger les cartes.

Bientôt sortira le CATO Système mais il faudra attendre encore un peu. Alors pour l'instant, apprécions ensemble l'ingéniosité de ce principe et la créativité de Jean-Pierre Hornecker.

Effet

Le magicien montre une vingtaine de cartes sens dessus dessous.



- Hier, lors de mon dernier spectacle, j'ai confié ce jeu à un spectateur maladroit. Il a laissé tomber par terre toutes les cartes et voilà dans quel état il me les a rendues.

- Difficile de faire un tour de cartes dans ces conditions chaotiques mais nous allons profiter de ce désordre pour tenter une petite expérience. On va même augmenter cette difficulté pour tenter un miracle impossible.

Le magicien mélange et coupe le jeu une ou deux fois supplémentaires.

- Vous allez vous aussi, à votre manière, contribuer à augmenter le chaos qui règne parmi ces cartes. Je vais vous montrer quelques cartes et vous me direz si je dois les poser faces en l'air ou faces en bas sur la table.

Quelle que soit la décision du spectateur, je pose les cartes par séries de quatre sur la table, tantôt à l'endroit, tantôt à l'envers en suivant les directives du spectateur. Il remélange encore les cartes.

- Mettons encore plus d'anarchie dans ce fatras de cartes !

Le magicien montre alors des groupes de deux cartes et demande au spectateur s'il doit les déposer faces en l'air ou faces en bas.

- Je les pose telles quelles sur la table ou je les retourne ?

Quelles que soient les réponses du spectateur, le magicien s'exécute chaque fois. Tout le jeu y passe. Le magicien mélange encore une fois le jeu de fond en comble avant de le distribuer en deux paquets (une carte à gauche, une carte à droite jusqu'à épuisement).

Deux paquets sont sur la table, chacun étant composé d'une dizaine de cartes sens dessus dessous.

Le spectateur retourne le paquet de son choix et le mélange en queue d'aronde dans l'autre.

Le magicien récapitule la situation et explique qu'il va tenter l'impossible : remplacer l'anarchie par l'ordre en claquant simplement des doigts. Le magicien étale alors les cartes en un ruban sur la table. Incroyable : toutes les cartes sont à présent faces en bas... sauf quatre cartes : les As précisément !



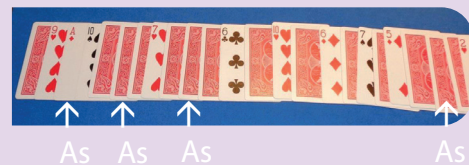
Matériel

Vous pouvez utiliser n'importe quel jeu de cartes même emprunté.

Préparation

Retirez du jeu 24 cartes quelconques dont les 4 As. Déposez les quatre As sur le côté. Alternez à présent les 20 cartes, une carte face en haut et une carte face en bas en un paquet sur la table. Faites un ruban sur la table.

Retirez tous les trois ou quatre couples de cartes une carte, et remplacez-la par un As placé à l'envers par rapport à votre alternance face en bas / face en haut. Cet As ira donc à contre-courant de votre montage initial.



Pour exemple sur l'illustration ci-dessus.

La première carte est face en bas, la deuxième est face en haut, la troisième, c'est-à-dire l'As de cœur devrait être normalement face en bas mais il est de ce fait face en haut ! On dira que l'As est à contre-courant. La sixième carte est elle-aussi à contre-courant car c'est aussi un As bien que face en bas.

Présentation

Première phase

Ramassez les cartes. Vous êtes prêt !

Racontez la petite histoire du spectateur maladroit qui vous a désorganisé votre jeu de cartes. Montrez son méfait en étalant les cartes sur la table. C'est le désordre le plus total. Les spectateurs pourront constater qu'il y a des cartes faces en l'air et d'autres faces en bas sans la moindre régularité.

Mélangez les cartes en utilisant un mélange Charlier et coupez le jeu à plusieurs reprises en veillant à toujours compléter la coupe. Ce faux mélange et ces coupes n'auront aucune incidence sur la mécanique de l'effet.

Vintage

Le mélange Charlier encore appelé mélange paysan donne l'illusion parfaite d'une mêlée inextricable de cartes positionnées en tous sens.

Invitez le spectateur à augmenter ce désordre. Présentez-lui les quatre premières cartes en désordre.

- Voulez-vous que je les dépose telles quelles sur la table ou désirez-vous que je les retourne avant de les poser ?

Quelle que soit la réponse du spectateur, faites ce qu'il vous dit.

Montrez les quatre cartes suivantes tout en posant à nouveau la question :

- Je les pose ainsi ou dois-je les retourner ?

Et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes. En prélevant chaque fois quatre cartes de votre paquet, vous n'en alternerez jamais leur ordre. La seule chose que vous pouvez faire, c'est de les laisser en l'état ou de les retourner.



Deuxième phase

Ramassez toutes les cartes en un bloc et remélangez-les en exécutant un mélange Charlier suivi de coupes complètes. Proposez d'augmenter encore davantage l'anarchie totale qui règne parmi vos cartes. Pour ce faire, présentez au spectateur les deux premières cartes du paquet en disant :

- Je les pose en l'état ou désirez-vous que je les retourne avant de les mettre sur la table ?



Anarchy

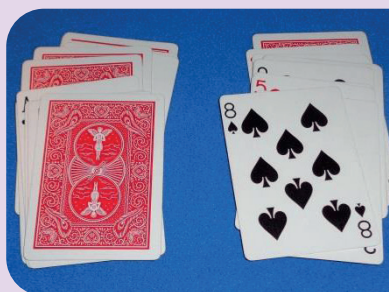
Quelle que soit sa réponse, faites ce qu'il vous ordonne. Puis présentez au spectateur le deuxième couple de cartes. Là aussi le spectateur décidera librement si vous déposez les deux cartes faces en l'air ou faces en bas. Toutes les paires suivantes subiront le même traitement.

Les cartes sont prises sur le paquet sens dessus-dessous comme elles viennent. Vous n'en altérez jamais l'ordre ! La seule chose à faire est de les poser telles quelles ou retournées !

Faites toutes ces actions négligemment et laissez tomber chaque fois les cartes d'une petite hauteur de la table. Cela renforcera le caractère nonchalant et décousu qui devra prévaloir tout au long de la routine. Vous pouvez encore réaliser quelques mélanges Charlier à votre convenance.

Troisième phase

Séparez les cartes en les distribuant alternativement une carte à gauche, une carte à droite, une carte à gauche, et ainsi de suite jusqu'à épuisement de toutes les cartes. Vous avez maintenant devant vous deux paquets d'une douzaine de cartes chacun. Toutes les cartes qui composent ces deux paquets se trouvent en parfait désordre.



Quatrième phase

Invitez le spectateur à choisir l'un des deux paquets.

Imbriquez l'un des deux paquets dans l'autre en queue d'aronde (mélange américain). Le spectateur peut lui-même réaliser ce mélange car il ne doit absolument pas être parfait. Le spectateur s'appliquera à effectuer une bonne imbrication ce qui renforcera sa certitude que désormais les cartes échappent à toute organisation.



Reprenez les cartes en main. Égalisez-les parfaitement et posez-les devant vous.

- Les cartes sont à présent mêlées, brassées et mélangées comme jamais aucun jeu ne l'avait été avant elles.

Claquez des doigts et étalez les cartes en un ruban sur la table.

Les spectateurs découvrent avec stupeur que toutes les cartes sont faces en bas à l'exception des quatre As ! Comment diable ont-elles fait pour se remettre dans l'ordre alors que les quatre As sont restés faces en l'air ?



Dernière réflexion

Si vous ne savez pas effectuer un faux mélange Charlier, vous pouvez vous contenter de simples coupes. Sinon vous pouvez trouver une explication de ce mélange dans le livre ESP Système aux éditions LPBDM.COM

Instants Magiques En Lorraine



**OLIVIER
PRESTANT**



**DANIEL
RHOD**

CONFÉRENCES

Olivier Prestant est un magicien belge expert en mentalisme. Sa conférence mêle tours anciens revisités, effets directs percutants et routines close-up/salon simplifiées pour maximiser l'impact sur le public sans technique fastidieuse.

Daniel Rhod est un magicien français expert en cartomagie, close-up et mentalisme.

Il est un pédagogue exceptionnel, auteur de nombreux livres, il nous présentera une sélection de ses meilleures routines. Venez plonger dans son univers magique.



CILM de LAXOU
(salle des banquets)
23 rue de la Meuse à Laxou



SAMEDI 13 JUIN 2026
DE 9H À 18H

Tarif : gratuit pour les membres du Cercle Magique de Lorraine

Non-membres du cercle : 25 €

Inscriptions et réservations : cerclemagiquedelorraine@gmail.com / 0662398567

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.

Où trouver des Tenyo ?

par Romain Brilli



Cet article aurait dû être dans les premiers numéros de cette rubrique, ça faisait longtemps que je voulais le traiter.

La rubrique Tenyo du dernier numéro était très dense, ce qui me donne l'opportunité de cette thématique maintenant, pour vous proposer un article plus léger et qui vous sera très utile pour acquérir de prochains Tenyo.

Pour illustrer cet article et lui donner un fil rouge, je vais prendre mon propre exemple, celui que je connais le mieux.

Jeune, j'ai eu quelques Tenyo, j'aimais déjà beaucoup. Mais c'est début 2019, en découvrant le site Tenyo Blogspot (décrit dans le n°244 – Octobre 2024 du Chardon Magique) que le virus m'a foudroyé et que j'ai complété la collection en une année seulement ! Heureusement car début 2020 le Covid et la fermeture des frontières arrivaient.

Avant de commencer toute collection il est important d'être organisé afin d'effectuer un suivi de ses achats pour ne pas perdre de colis. Il faut aussi avoir une liste complète des tours de la série T. Aucune liste n'est malheureusement à jour sur internet. N'hésitez pas à m'envoyer un mail sur rbrilli@yahoo.fr, je vous enverrai la liste à jour.

Il faut aussi savoir où vous allez stocker vos Tenyo et établir une liste pour savoir où ils sont rangés, car on peut vite se faire déborder. Ça peut être une simple liste Excel où vous pouvez utiliser une application de stockage ou une application de rangement de livre, par exemple, ClassBook ira très bien.

Certains collectionneurs mettent les Tenyos dans des vitrines s'ils en ont la possibilité ou sur des étagères ; c'est le cas de Jacob CHAN de Hong Kong. D'autres ont rangé leur collection dans des tiroirs comme Hervé MORVAN. Enfin, beaucoup de collectionneurs utilisent des malles ou des boîtes, ce qui est mon cas, et le plus pratique quand on a peu de place et qu'on veut garder les boîtes.

Enfin, il vous faudra décider si vous collectionnez plutôt les packaging Japonais, ceux Américains ou pourquoi pas les deux ensembles ou indéfiniment. Les packaging Japonais sont les plus beaux mais aussi les plus durs à trouver. Les packagings Américains sont transparents à cause de la douane, pour ne pas avoir à ouvrir la boîte pour voir ce qu'il y a à l'intérieur. Ça m'est arrivé plusieurs fois que des boîtes japonaises venant du Canada ou des USA aient été ouvertes par la douane par le bas. Voici un exemple de ces différents packagings.



Collection Jacob CHAN



Collection Hervé MORVAN



T-183 Impossible Pen Packaging japonais à gauche et Américain à droite

Maintenant que la logistique est réglée passons à l'objet de cet article : où trouver ces précieux Tenyo ?

Dans des magasins de magie

On commence souvent sa collection en achetant des Tenyo dans les magasins de magie, bien sûr les magasins qui ont pignon sur rue pour faire vivre le commerce local. À Bordeaux nous n'avons malheureusement plus de magasins de prestidigitation.

Restent bien sûr les magasins en ligne, pour citer une liste non exhaustive des magasins en ligne Français qui vendent des Tenyo : CC Magique, Marchand de trucs, Magic Dream, le petit magicien, Big Magic, Merlin etc...

Ebay et autres sites de vente d'occasion

Ebay est un très gros marché sur lequel je me suis fourni au début de ma collection.

On peut y faire des recherches précises, se créer des alertes, et il ne faut pas hésiter à contacter les vendeurs pour leur demander s'ils n'ont pas d'autres Tenyo à vendre. On arrive ainsi à débusquer des pépites avant tout le monde.

À noter que le site picclick.fr vous permettra de mieux chercher sur eBay et d'avoir un accès à toutes les archives.

N'hésitez pas à fouiner sur d'autres sites similaires : Cdiscount, le bon coin, Rakuten, Vinted, etc.

Facebook « Tenyo France » ou « Tenyo Magic Collectors »

Ces deux groupes Facebook vous relieront à la communauté de collectionneurs Tenyo.

Le groupe francophone possède 584 membres à l'écriture de ce numéro. En plus de rencontrer de nouveaux collectionneurs, des annonces de ventes de Tenyo sont postées régulièrement. Acheter en France peut réduire significativement les coûts de transport et de douane.

Le groupe international possède 3200 membres à l'écriture de ce numéro. Il vous permettra de multiplier vos chances de trouver des Tenyo rares, et d'acheter des lots à bas prix.

Ces deux groupes vous donneront l'opportunité d'acheter en direct auprès d'autres collectionneurs. N'hésitez pas à leur demander ce qu'ils ont à vendre en message privé. Attention cependant aux arnaques.



Directement au Japon

Le meilleur moyen de se fournir en Tenyo, c'est d'aller directement à la source.

Mais, pour acheter au Japon, il vous faudra passer par un proxy, un service qui achète, pour vous au Japon et vous envoie la marchandise. De très nombreux proxy existent : From Japan, Neokyo, Doorzo, Jpfans, Buyee, Sendico, Remambo, etc.

Le seul que je pourrais vous recommander, car je l'ai testé, c'est Zenmarket.

J'ai reçu à ce jour 121 colis d'eux et tout s'est toujours bien passé. Ils m'ont même sauvé la mise un jour alors que je m'étais trompé dans mes paramètres d'envoi, j'avais des taxes de douanes de 500€. J'ai refusé le colis, ils l'ont récupéré et renvoyé avec les bons paramètres. L'interface de Zenmarket est en Français et si vous avez un problème, ce sont des Français qui vous répondront.

Avant tout achat, il faudra créditer votre compte. Plus vous ferez d'achats et plus Zenmarket vous accordera un crédit.

Vous pourrez alors acheter sur divers marchés : Yahoo Auction, Mercari, Rakuten, Amazon etc.

Suivant le site et le vendeur, l'achat peut être direct ou une enchère. Quand vous faites une enchère, vous avez la possibilité de faire une « enchère sniper », votre enchère sera alors placée seulement 5 minutes avant la fin de l'enchère.

Le plus gros marché pour le Tenyo est, sans nul doute, « Yahoo Auction. »

Vous pouvez rechercher « Tenyo » et vous trouverez plusieurs pages, mais, pour avoir les meilleurs résultats, vous devrez faire des recherches directement en Japonais.

Voici quelques mots qui vous seront utiles :

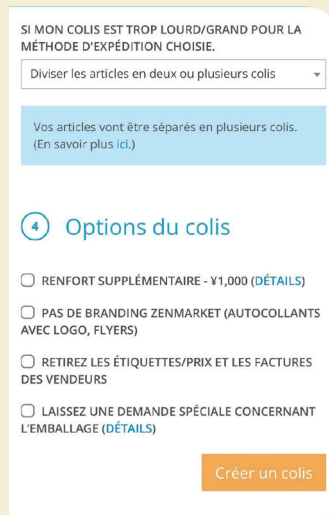
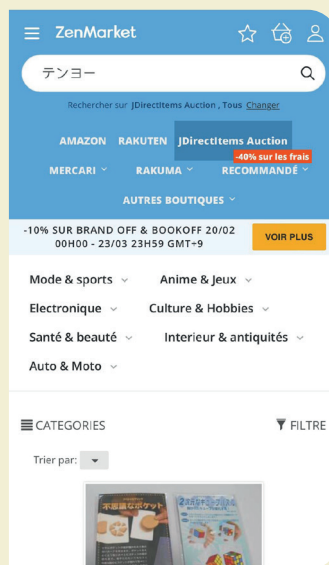
Magie : 手品

Tenyo : テンヨー

Mikame : 手品 ミカメクラフト

Tricks Co. Ltd. Japan : 手品 トリックス

Kreis Magic : 手品 クライス



Interface du proxy Zenmarket

Le monde de Tenyo

Ensuite à vous, suivant vos recherches, de faire des tests en décortiquant les caractères japonais et en regardant ce qui fonctionne bien pour trouver les caractères qui vous permettent de faire les meilleures recherches.

Voici quelques astuces importantes pour la partie colis. Sélectionnez tous les objets que vous souhaitez vous envoyer en France et sélectionnez « Airmail petit paquet », c'est le mode d'envoi où vous aurez le moins de risque d'avoir des frais de douane. Ensuite sélectionnez « Diviser les articles en deux ou plusieurs colis. »

Avant on pouvait baisser la valeur d'achat à déclarer en douane. C'était vraiment très pratique, mais ça c'était avant!

À noter que votre proxy peut vous acheter ce que vous souhaitez sur n'importe quel site japonais. Ceci étant votre terrain d'investigation sur tout l'internet japonais. Ça m'a permis de trouver des tours très rares, notamment pour la marque Japonaise Kreis Magic.

Pour effectuer un tel achat, aller dans « autres boutiques » dans la barre des marchés (en haut) et mettez « voir plus. » Il ne vous reste alors plus qu'à copier l'URL de ce que vous souhaitez qu'ils vous achètent et ils l'achèteront pour vous. Dans cette même section vous avez aussi l'option « Trouvez-le pour moi », où ils chercheront sur le web japonais ce que vous recherchez. Je n'ai jamais utilisé cette dernière option.

De nombreuses options de tris et de favoris vous aideront et vous faciliteront la tâche.

Enfin, voici un dernier coup de pouce, avec ce lien, sur le site AmiAmi, vous pourrez précommander vos Tenyo avant même qu'ils soient sortis. Ce site est aussi très utile pour connaître les prochains Tenyo qui vont être mis sur le marché.

https://www.amiami.com/eng/search/list/?s_keywords=tenyo+magic

Voilà, vous êtes maintenant armés pour compléter votre collection Tenyo !

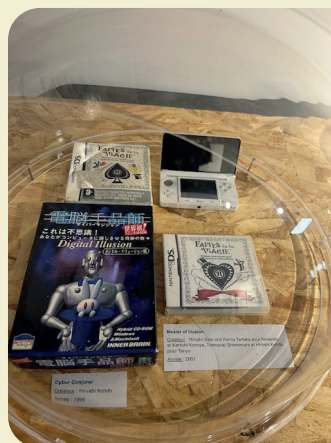
Pour finir, quelques photos de la soirée Tenyo qui a eu lieu le Samedi 7 Mars au Casino Viking des Sables-d'Olonne dans le cadre du salon des créateurs de magie, « International Create Illusion. »

Ludo, de Marchand de Trucs, qui était venu avec de nombreux Tenyo nous a révélé deux scoops qu'on ne peut, malheureusement, pas encore partager mais qui vont rendre heureux bon nombre de collectionneurs Tenyo francophones mais aussi internationaux.

Une prochaine soirée sera organisée à l'Académie de Magie Georges Proust, sûrement en Juin.

Thierry Rouden (collectionneur Tenyo) et Ludo (Marchand de Trucs).

Où trouver des Tenyo ?



Thierry Rouden (collectionneur Tenyo) et Ludo (Marchand de Trucs)

Test de recrutement

Ou vrai miracle ?

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 !

Bon nombre de petites activités individuelles virent le jour et le docteur Rhine se félicitait de ces petits tests en tout genre : exercices d'autoévaluation, autotests appropriés, exercices « à blanc », tests de correspondance simplifiés ou protocole de mémorisation inconsciente.

Colman Cooper n'était pas aussi brillant que Linzmayer ou Pearce, mais il dégagait une empathie naturelle. Lorsqu'il ne travaillait pas avec son observateur, Colman aidait le docteur à recruter de jeunes étudiants sur le campus de l'université de Duke à Durham. Toute la semaine, il agrafait des petits tracts sur les panneaux d'affichage invitant les jeunes étudiants intéressés par la parapsychologie ou possédant des capacités mentales à se rendre au laboratoire, pour quelques petits tests d'aptitude télépathiques.

Mise en place

Cette routine est une adaptation de « Puzzling ESP Pairs » du professeur Nick Trost, elle-même inspirée de la routine « Court Card Connexion » de Al Smith dans son livre *Cards on Demand* (1980). Le concept que vous découvrirez dans cette routine est très important.

Classez un paquet de seize cartes par paires à partir du dessus du jeu : deux cercles, deux croix, deux vagues, deux carrés, deux étoiles, deux cercles, deux croix et deux vagues. Retournez ce paquet faces en bas et transférez la carte supérieure du paquet sous celui-ci.

Posez les deux cartes du dessus, ensemble, sans en changer l'ordre, faces en bas sur la table. Distribuez sur cette paire, les cartes restantes par paires jusqu'à épuisement du

paquet. Déposez ce paquet faces en bas sur les neuf cartes restantes.

Présentation

- *Chaque premier samedi de chaque mois, Coleman s'installait au laboratoire de parapsychologie, s'asseyait sur la chaise d'ordinaire réservée au docteur Rhine et sortait sa liste de postulants. Après avoir bu son café, il appelait chaque candidat qui attendait dans le couloir.*

- *L'entretien durait une bonne demi-heure. Coleman posait les questions d'usage qu'il consignait sur des petites fiches et testait les aptitudes mentales du sujet offrant une première expérience avec le jeu de cartes ESP : le test de mémorisation inconsciente.*

- *J'imagine que vous connaissez déjà les cartes du professeur Zener. Nous les utilisons dans nos différentes expériences.*

- *Je vais vous montrer les cartes deux par deux pour constater qu'elles sont toutes différentes et qu'elles ne respectent aucun ordre.*

Retournez le paquet faces en bas. Prenez les deux cartes supérieures du paquet sans modifier l'ordre et montrez que la paire est formée de deux symboles différents. Posez cette paire, faces en bas, sur la table. Répétez cette même procédure en montrant les paires suivantes une à une et posez-les sur la première paire déposée pour former une pile.

- *Vous remarquerez que chaque paire de cartes est composée de symboles différents. Vous avez vu ?*

- *Vous allez maintenant sélectionner un symbole en choisissant un nombre compris entre un et seize.*

Retournez le paquet et tenez-le faces en bas en position donne de la main gauche. Vous allez transférer ce nombre de cartes une à une du dessus du paquet sous celui-ci.

Si le nombre est pair, transférez ce nombre du dessus du jeu sous celui-ci et distribuez la carte suivante sur la table.

Si le nombre est impair, distribuez la dernière carte comptée, celle qui correspond au nombre du spectateur, sur la table.

- *Vous avez choisi une carte au hasard. En revanche, en vous montrant préalablement les cartes par paires, vous avez eu l'occasion de visualiser leurs positions respectives. Votre inconscient les a mémorisées bien malgré vous. Vous allez pouvoir vous servir instinctivement de cette information pour modifier l'ordre des cartes.*

- *Je vais distribuer les cartes une à une lentement et vous me direz stop à chaque fois que vous souhaitez permuter deux cartes.*

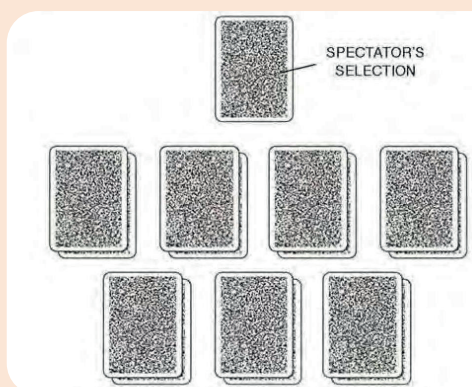
Effectuez le Swindle Move de Paul Curry sur l'ensemble du paquet une première fois en respectant les choix du spectateur puis une deuxième fois.

- *Vous avez réarrangé les cartes dans un ordre qui vous semble aléatoire. Inconsciemment, si vous possédez des capacités parapsychologiques, votre esprit a cherché tout naturellement à restructurer le jeu pour faire émerger une carte en particulier.*

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.

Test de recrutement

Des cartes restantes, distribuez sept paires de cartes en deux rangées sur la table, sous la carte choisie par le spectateur. Il ne vous restera qu'une seule carte en main (Fig. 1).



- Votre inconscient a trié en quelque sorte ces cartes, pour n'en garder qu'une seule au final. Cette carte en particulier...

Servez-vous de cette carte comme une pelle pour retourner la carte du spectateur face vers le haut puis la dernière.

- Ces deux cartes correspondent exactement. Leurs symboles sont identiques. Votre esprit a vu juste !

- J'ai eu l'occasion d'auditionner un étudiant talentueux qui est maintenant devenu un ami. Son esprit réordonna toutes les paires spontanément. Cette prouesse tenait du prodige.

- Il s'appelle George Zirkle et c'est l'un de nos meilleurs sujets aujourd'hui.

Retournez l'ensemble des paires pour révéler les symboles identiques de chacune d'elles (Fig. 2).

- Mais je vois que ce n'est plus le seul à posséder ce don de mémorisation inconsciente. Je vous en félicite. Votre cas impressionnera certainement le docteur Rhine...

Retrouvez les aventures du docteur Rhine dans le livre ESP Système aux éditions LPBDM : LPBDM.COM

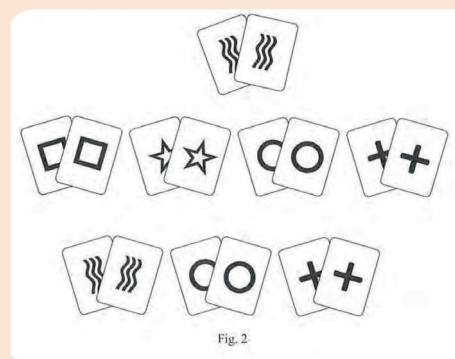
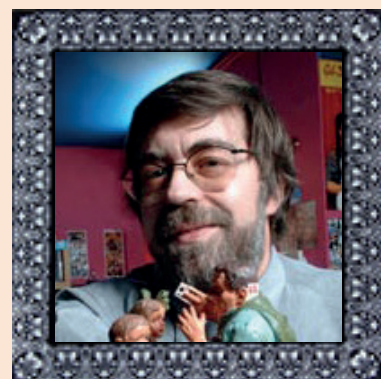


Fig. 2

La magie des allumettes

Apparition d'une pièce de monnaie

par Mann Peter

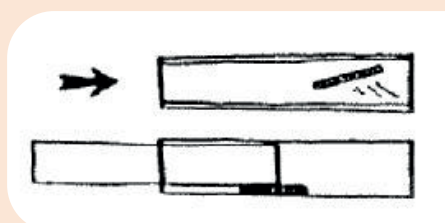
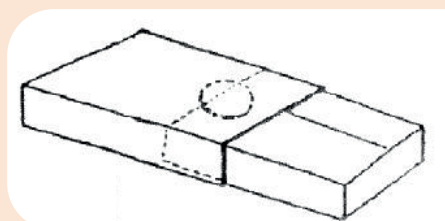


Effet

Vous présentez à votre public une boîte d'allumettes ouverte aux deux tiers. Puis vous la videz de ses allumettes et la montrez vide. Refermez la boîte et secouez-la. Vos spectateurs entendront distinctement bouger quelque chose à l'intérieur. Ouvrez la boîte : une pièce de monnaie s'est matérialisée.

Explication

Au départ, une pièce de monnaie est coincée entre le bout du tiroir et le dessus de la boîte. Il vous suffira de refermer d'un mouvement assez rapide la boîte pour que la pièce tombe à l'intérieur.



L'art magique : toute une histoire

Les Jeux de Cartes d'Évasion : quand la Magie sauve des vies

par Frédéric Denis



Pour nous autres magiciens, un jeu de cartes est d'abord un objet de mystère, de techniques, de détournement d'attention et un outil pour tous nos tours. Pendant la Seconde Guerre mondiale, il est pourtant devenu bien plus qu'un simple accessoire de spectacle : il s'est mué en un véritable outil d'espionnage, dissimulant au cœur même du carton des itinéraires d'évasion destinés à sauver la vie de prisonniers alliés.

Derrière ce miracle très réel se cache une histoire méconnue où se croisent services secrets, créativité technique et... une entreprise de cartes à jouer.

1. Un jeu de cartes dans les tranchées

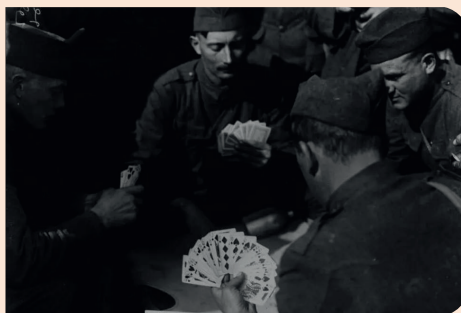
Depuis la Première Guerre mondiale, les cartes à jouer font partie du bagage ordinaire du soldat. Elles servent à tromper l'ennui, maintenir la camaraderie et offrir quelques instants de normalité au cœur du chaos.

L'United States Playing Card Company (USPCC), future star de notre univers avec sa marque Bicycle, l'avait bien compris en produisant des jeux bon marché spécialement pour les militaires.



The United States
Playing Card Company

Lorsque survient la Seconde Guerre mondiale, la coopération entre l'armée américaine et le fabricant de cartes s'intensifie. Au-delà du simple divertissement, les cartes vont devenir un véritable vecteur d'information secrète, intégré à un vaste programme d'évasion orchestré par les services de renseignement alliés.



2. Prisonniers, Croix-Rouge et faille dans la Convention de Genève

Les prisonniers de guerre alliés dispersés dans les camps allemands, comme le fameux château de Colditz en Saxe, se retrouvent enfermés dans des forteresses réputées inexpugnables. La Convention de Genève leur garantit pourtant quelques droits minimaux, dont celui de recevoir des colis de la Croix-Rouge contenant nourriture, vêtements... et jeux de loisirs.



Pour les gardiens, un jeu de cartes n'est qu'un passe-temps inoffensif. Pour les services secrets alliés, c'est une opportunité en or : un objet banal, attendu, qui franchit sans difficulté les contrôles et peut devenir un cheval de Troie idéal.

C'est cette faille – l'impossibilité d'interdire complètement les colis humanitaires – que vont exploiter l'OSS américain, le SOE britannique et surtout le MI9, la branche britannique spécialisée dans l'évasion.

3. MI9, Bicycle et la naissance d'un « jeu truqué »

Créé le 23 décembre 1939, le MI9 reçoit pour mission d'aider les militaires capturés à s'évader et à éviter la capture. À sa tête technique, Christopher Clayton Hutton se montre d'une inventivité digne des plus grands créateurs de gimmicks de close-up. Sous sa houlette, les services alliés

concluent une collaboration avec l'United States Playing Card Company et sa marque Bicycle, déjà renommée auprès des soldats. L'idée est simple dans son principe, mais prodigieuse dans son exécution : dissimuler des cartes géographiques d'évasion dans des objets de loisir, à commencer par le jeu de cartes.



ceinture truquée contenant une carte



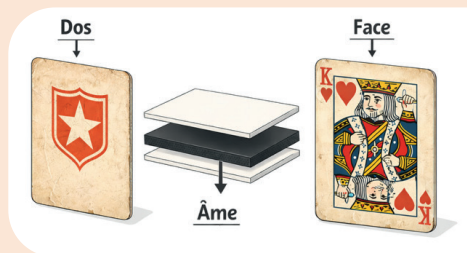
Christopher Clayton Hutton

L'art magique : toute une histoire

Les Jeux de Cartes d'Évasion : quand la Magie sauve des vies

4. Anatomie d'une carte à jouer... pas comme les autres

Une carte à jouer moderne est généralement formée d'un dos imprimé, d'une face imprimée et d'une âme centrale (souvent en « black core » pour l'opacité). Cette structure standardisée remonte au XIXe siècle et à l'essor de l'industrialisation.



Pour les « escape map cards », les ingénieurs adaptent l'âme, en une troisième couche cachée entre le dos et la face imprimée : une fine feuille de papier ou de soie portant un fragment de carte d'évasion très détaillé. Cette feuille intermédiaire est fixée avec une colle hydrosoluble. Il suffit donc de tremper la carte dans l'eau pour dissoudre la colle et séparer délicatement les trois couches, révélant la carte secrète sans la déchirer. Le support, souvent en soie, rayonne ou papier spécial, résiste à l'eau, se plie sans bruit et reste lisible après trempage.



Les fragments sont numérotés et se chevauchent d'environ 5 à 7 mm pour permettre un assemblage précis en une carte régionale continue. Dans chaque jeu, 48 cartes contiennent des segments de la carte principale.

Les quatre As (pique, cœur, carreau, trèfle) ne contenaient pas de fragments de la carte principale, mais des microcartes – de toutes petites cartes réduites à l'échelle 1:500 000 ou similaire. Ces vues d'ensemble montraient par exemple :

- La région complète (ex. : Saxe pour Colditz, sud de l'Allemagne).
- Les frontières proches, rivières principales, routes majeures.

- Zones à éviter ou passages prioritaires (Suisse via Schaffhouse).

Comme un plan général dans un livre de géographie, elles donnaient le contexte avant de plonger dans les détails des 48 fragments des autres cartes.

Les deux Jokers étaient la clé de montage, avec des instructions précises :

- Ordre des couleurs : Piques en haut à gauche → carreaux → trèfles → cœurs (sens horaire ou linéaire).
- Orientation : Numéros des fragments et chevauchements (5-7 mm) à aligner.
- Légende : Symboles (routes, fer, points d'eau), nord magnétique, échelle.



Réproductions de ce que cachaient les jokers

5. Comment reconstituer la carte : une routine de survie

Les prisonniers initiés savaient que certaines livraisons de la Croix-Rouge n'étaient pas tout à fait comme les autres. Un détail subtil – un sceau de cellophane apposé volontairement de travers – indiquait qu'ils avaient entre les mains un paquet « spécial ».

Une fois les cartes trempées et décollées, commençait un travail minutieux de reconstitution. Les instructions codées demandaient par exemple d'étaler d'abord toute la couleur de pique, puis les carreaux, les trèfles et enfin les cœurs, en alignant les fragments pour reconstituer progressivement une large carte de la région : routes secondaires, voies ferrées, rivières, reliefs, frontières, points de repère...

Les As fournissaient une vue d'ensemble, et les Jokers jouaient le rôle de « plan de montage ». Sans eux, impossible de savoir où placer chaque segment.

Pour certains secteurs, les annotations allaient jusqu'au conseil tactique.

Les prisonniers évadés d'Allemagne du Sud lisaient ainsi dans les annotations que les évasions vers la Suisse avaient de bonnes chances de réussir en passant par le canton de Schaffhouse, avec une mise en garde contre la région du lac de Constance.

D'autres inscriptions invitaient à repérer des pylônes électriques de 70 pieds portant sept câbles, à suivre certaines crêtes ou à éviter des plaines trop visibles.



photo issue de l'international spy Museum de Washington

L'art magique : toute une histoire

Les Jeux de Cartes d'Évasion : quand la Magie sauve des vies

5. Colditz : la forteresse où les cartes faisaient s'évader les hommes

Le château de Colditz, en Allemagne, abritait les prisonniers alliés les plus difficiles à garder : récidivistes de l'évasion, officiers de haut rang, fortes têtes. La propagande allemande le présentait comme une prison d'où il était impossible de s'échapper.

C'est pourtant là que les jeux « d'évasion » ont produit certains de leurs effets les plus spectaculaires. Les sources convergent pour attribuer à ces cartes au moins 32 évasions réussies à Colditz, et plus de 300 à 316 tentatives à travers divers camps. Les cartes permettaient soit de guider des pilotes et officiers vers les frontières des pays neutres, soit de les aider à sortir du périmètre de recherche immédiat et à rejoindre des réseaux de résistance ou des filières MI9 déjà en place.

Même si les récits individuels détaillés restent rares, pour des raisons de secret et de documentation incomplète, tous les historiens s'accordent à voir dans ces jeux un outil concret de plusieurs dizaines d'évasions, et un puissant catalyseur de centaines d'autres. Pour un magicien, imaginer qu'un simple paquet de cartes posé sur une table de baraquement cache en réalité une chance de liberté donne un tout autre poids au simple geste de le mélanger.

<https://www.dailymotion.com/video/xk4az8>
(on parle des colis à la 19e minute)

7. Monopoly truqué, disques piégés et autres « gimmicks » du MI9

Les cartes à jouer ne furent qu'un élément d'un vaste arsenal d'objets truqués imaginés par le MI9. John Waddington Limited, fabricant britannique de Monopoly, produisit des plateaux contenant des cartes de soie cachées dans le carton, différenciés par de subtils codes d'impression (par exemple un arrêt complet après « Mayfair » pour certaines zones géographiques).

Les autres aides à l'évasion du MI9 étaient des objets du quotidien modifiés en secret pour cacher des cartes géographiques, de l'argent ou des outils, expédiés via la Croix-Rouge sans éveiller les soupçons des gardiens.

Jeux de petits chevaux (appelé jeu de Ludo),



Château de Colditz

Snakes and Ladders (Serpents et Échelles), dames, backgammon, échecs, fléchettes : des plateaux ou boîtes contenaient des cartes imprimées sur soie, glissées dans des compartiments cachés du carton. Exemple : Monopoly avec cartes norvégiennes cachées après la case « Mayfair ».

www.youtube.com/watch?v=f1o4PD8ynPA&t=57s

Les disques EMI « Smash-Hit » : Disques de gramophone modifiés. EMI laminait 4 couches supplémentaires sous le vinyle noir, cachant cartes + devises. Le prisonnier devait casser le disque (d'où le nom ironique Opération Smash-Hit) pour accéder au trésor. 1300 disques produits, avec Beethoven/Wagner (pas de musiques qui auraient pu être confisquée par les nazis).

Le MI9 produisit aussi plus de 240 cartes sur soie : 240 modèles différents de cartes géographiques (plans d'Europe, Allemagne, frontières suisses, etc...) En tout ce fut 1,75 million d'exemplaires produits au total pendant la guerre : chaque modèle a été fabriqué en milliers d'unités pour équiper un maximum de prisonniers.



Ces mini-cartes (10x15 cm pliées en carré de 3 cm) étaient cousues ou insérées dans : des coutures d'habits (revers de veste, ourlets de pantalon), raquettes de squash/ses ping-pong (creusées dans le manche), crayons évidés, limes à ongles (double fond).



Au cours de la guerre, le MI9 a dû continuellement générer de nouvelles méthodes ingénieuses pour cacher les cartes et d'autres aides, notamment parce que les gardiens de camp allemands ont découvert certaines des premières cachettes.

8. Un secret bien gardé... parce qu'illégal

Si cette histoire est restée longtemps confidentielle, ce n'est pas seulement par goût du secret, mais aussi parce qu'elle constituait une violation flagrante de la Convention de Genève. Glisser des aides à l'évasion dans des colis humanitaires revenait à détourner une loi internationale.

Après la guerre, les alliés ont donc choisi de garder ces opérations classifiées pendant plusieurs décennies, afin d'éviter des controverses juridiques et de préserver des méthodes encore potentiellement utiles. Ce n'est qu'à partir des années 1970 que les détails ont commencé à émerger, et encore

L'art magique : toute une histoire

Les Jeux de Cartes d'Évasion : quand la Magie sauve des vies

aujourd'hui, personne ne sait précisément combien de jeux ont été produits, combien existent encore ni combien d'évasions leur doivent le succès.

On sait en revanche que deux jeux originaux seulement sont aujourd'hui présentés au public au International Spy Museum de Washington, l'un intact et scellé, l'autre disséqué, révélant notamment un Six de Trèfle ouvert. Il n'y aurait pas d'autres jeux connus à ce jour.

Un jeu, appelé Bicycle Escape Map Playing Cards a été réédité en 1990 pour montrer ce type de jeu.

www.youtube.com/watch?v=s2-lZ9kaXdY

Dans cette édition, les cartes ont été imprimées avec le plan sur le recto.

9. Bicycle, de la Seconde Guerre mondiale au Vietnam

La collaboration entre Bicycle et l'armée ne s'est pas arrêtée en 1945. Pendant la guerre du Vietnam, la marque a produit, à la demande d'un officier, mille jeux composés uniquement d'As de Pique, utilisés dans des opérations psychologiques en étant laissés sur les corps des soldats ennemis.

Aujourd'hui encore, les cartes Bicycle figurent dans le kit de nombreux militaires américains en opération, moins pour l'espionnage que pour ces moments de repos où un simple jeu fait office de lien social. La même firme qui fabrique les paquets que nous utilisons, nous magiciens, au quotidien, a donc contribué, par deux fois, à des opérations où le symbole de la carte dépasse largement la symbolique de l'amusement.

10. Ce que cette histoire nous dit, à nous magiciens

Pour nous magiciens, l'histoire des cartes d'évasion dépasse la curiosité historique.

Elle rappelle que la vraie force d'un secret n'est pas sa complexité technique, mais le contexte qui le rend invisible. Qui irait soupçonner un jeu de cartes de Noël d'être un plan d'évasion complet ?

Elle illustre l'ingéniosité de ses créateurs, une construction minutieuse. Ces jeux s'appuyaient sur un design millimétré (chevauchements, ordre des couleurs, cartes clés, codage discret).



reproduction en édition limitée réalisée en avril 1990.



Elle montre que l'objet le plus banal peut devenir spectaculaire dès qu'on lui ajoute une fonction cachée. Un simple paquet de cartes devient un gimmick qui peut, littéralement, sauver des vies.

Enfin, cette histoire peut nous aider dans nos numéros, nos story telling. Pourquoi ne pas imaginer, pour une routine mêlant narration historique et gimmicks modernes : une carte trempée dans l'eau qui révèle un plan, un puzzle de cartes reconstituant une carte ancienne projetée, un final où le spectateur réalise qu'il tenait depuis le début la « clé » de l'évasion ?

Je n'ose imaginer l'état d'esprit que devait être celui des prisonniers au moment où ils plongeaient leurs cartes dans un seau pour faire apparaître des routes, des pylônes et des frontières, ils réalisaient une forme de magie très particulière : celle qui transforme un jeu en espoir. Et si, en tant que magiciens, nous n'avons pas toujours le pouvoir de sauver des vies, nous partageons avec ces inventeurs du MI9 une même conviction : derrière un objet apparemment ordinaire peut se cacher un secret capable de changer le cours d'une histoire.

Tours

SACRE SURPRISE

Je n'ai pas oublié les inconditionnels de la magie impromptue avec le tour qui va suivre. L'idée de cet effet m'est venue en 1978 en lisant Volte-face Magnétique, dans le très bon ouvrage « The Very Best of Harry LORAYNE ». Je voulais arriver au même résultat sans avoir à préparer mon paquet à l'avance.

Je continue à présenter le tour le Lorayne (c'est dire que je n'ai pas encore trouvé la solution) mais au cours de mes multiples heures de recherches a surgi cet effet qui est aussi à mon répertoire depuis de nombreuses années et que je n'ai expliqué que très rarement. C'est l'archétype du tour impromptu.

Effet

Vous empruntez un jeu, si vous avez des collègues magiciens dans la salle, ou vous utilisez le vôtre dans la plupart des cas. Vous demandez à un spectateur de bien vouloir le mélanger consciencieusement. Une fois cela fait, il vous le rend. Vous en enlevez les Jokers et faites choisir deux cartes à deux personnes du public, l'une à votre droite et l'autre à votre gauche. Les cartes ne sont même pas sorties du jeu. Puis ce dernier est remélangé et coupé un nombre incalculable de fois. Vous extrayez une carte, pensant que ce puisse être l'une des deux choisies. Comme ce n'est pas le cas, vous laissez cette carte face en l'air au milieu du jeu et remélangez ce dernier encore deux fois. Lorsque vous étalez le paquet en ruban, faces en bas, bien évidemment la carte face en l'air y est toujours. Mais en comptant autant de cartes que de points qu'elle représente, vers la droite et vers la gauche, vous tombez sur les deux cartes choisies.

Présentation

Quelle que soit la provenance du jeu, il doit être mélangé par au moins un spectateur. Puis, sous prétexte d'enlever les Jokers, vous le faites défiler faces vers vous. Deux solutions s'offrent à vous : soit vous avez laissé les Jokers dans votre paquet et auquel cas il vous faudra effectivement les en retirer, soit vous les avez ôtés avant, et vous vous contenterez de la petite manœuvre qui va suivre.

Dans tous les cas, le jeu est étalé entre vos mains, faces vers vous et vous essayez de

repérer un quatre, peu importe sa famille, vers le milieu du paquet (Fig. 1).

Une fois ce repérage effectué, vous bloquez les cartes qui sont sous le quatre avec les doigts de votre main gauche sous l'étalement, et la main droite continue à étaler les siennes (n'oubliez pas que ce sont les Jokers que vous recherchez) (Fig. 2).

Personnellement, je travaille avec un jeu sans Jokers, donc arrivé à la phase de la figure 2, je sépare le jeu en prenant le quatre sous le paquet de la main gauche, je referme mes paquets et je les fais pivoter faces vers le bas, en plaçant le paquet tenu en main gauche sur celui tenu en main droite (Fig. 3).

Cette photo vous montre la tenue des paquets, index repliés sur les dos, majeurs, annulaires et auriculaires sur les faces. Les pouces n'ont été utilisés que pour l'égaillement des paquets et n'interviennent pas dans le retournement de ces derniers. Vous reconstituez le jeu et avez ainsi un quatre comme première carte.

À ce stade, vous pouvez refaire un mélange en queue d'arronde en conservant ce dernier dessus. Ne faites pas de ce mouvement une passe, ce n'est pas un saut de coupe (quoi que).

« Je vais tout d'abord enlever les Jokers du paquet pour le tour suivant... vous étalez le jeu et repérez le quatre... Ah non, il n'y en a pas dans celui-là... coupe retournée ». Cela va très vite.

Si vous avez laissé les Jokers, vous pouvez opter pour une série de deux ou trois coupes, en jetant ces derniers sur la table tout en amenant un quatre sur le dessus du paquet.

Nous partons du principe que vous avez les spectateurs en face de vous. Vous tenez le jeu en main gauche, dans la position de la donne et vous le redressez faces vers les spectateurs, tout en le biseautant légèrement vers la droite. L'index droit vient se positionner dans l'angle supérieur droit et effeuille les cartes de la face du paquet vers les dos (Fig. 4) jusqu'à ce que le spectateur a qui vous l'avez demandé vous dise stop. Prenez un spectateur placé à votre gauche.

Armand PORCELL



Au stop de ce dernier, vous ouvrez légèrement plus le paquet pour lui permettre de voir la carte sur laquelle il vous a arrêté (Fig. 5).

Puis vous relâchez la pression de l'index et laissez filer la carte vue, tout en marquant une brisure à l'auriculaire gauche, au-dessus de cette dernière. Au moment de relâcher les cartes, et donc perdre celle vue par le spectateur, seul l'index droit lâche son paquet dans un bruit caractéristique d'effeuillage rapide. L'auriculaire gauche, pour sa part, se contente de se détendre légèrement. Ainsi il garde un break au-dessus de la carte vue, sans mouvement suspect.

Tours

SACRE SURPRISE

Vous refaites la même chose avec un spectateur qui cette fois doit se situer à votre droite. Si ce n'est que cette fois-ci vous allez légèrement accélérer l'effeuillage de manière à ce que ce deuxième spectateur vous arrête après le break de l'auriculaire. Les mouvements sont à peu près les mêmes que précédemment. Mais c'est l'annulaire qui maintenant va conserver le break sous la carte vue et dans le mouvement de relâcher toutes les cartes (Fig. 6).

Vous tenez donc deux breaks, l'un avec l'auriculaire sur la première carte vue et l'autre avec l'annulaire sous la deuxième carte vue.

Vous allez maintenant dans le mouvement de ramener le jeu de la droite vers le centre du tapis, effectuer une coupe glissée en coupant le paquet au break de l'annulaire (Fig. 7).

Pour faire ce mouvement rapidement, de manière fluide et sans accrochage, il suffit de relâcher la pression du pouce gauche et de maintenir celle de l'auriculaire et de l'annulaire. Ainsi le jeu se coupe seul au break, sans que vous ayez besoin de regarder vos mains.

Lorsque le jeu est revenu devant vous, vous avez un paquet sur la table dont la dernière carte est celle vue par le spectateur de droite, et la main gauche tient un autre paquet constitué environ des deux tiers du jeu, avec un break à l'auriculaire. Vous effectuez alors et dans le même tempo, c'est-à-dire sans marquer de pause, une deuxième coupe glissée en plaçant le paquet coupé sur celui qui est déjà sur le tapis. Puis vous reprenez le dernier paquet tenu en main gauche et le placez sur le tout.

Le jeu est ainsi reconstitué avec comme première carte notre Quatre repéré précédemment, en deuxième position la carte du spectateur de gauche et en dernière la carte du spectateur de droite.

Vous pouvez maintenant effectuer un autre mélange en queue d'arronde en conservant les deux premières et la dernière carte à leurs places. Ce qui n'est vraiment pas compliqué. Une fois le mélange terminé, vous égalisez le jeu en main gauche et allez initier une série de coupes « bordéliques » qui achèveront de convaincre vos spectateurs que vous ne risquez pas de contrôler quoi que ce soit.

Le jeu est donc tenu en main gauche dans la position de la donne. La main droite vient s'en saisir pour effectuer une coupe pivot d'un petit paquet (Fig. 8), suivie d'une deuxième avec un très gros paquet cette fois-ci. L'auriculaire gauche garde un break entre ces deux paquets.

La main droite repose son petit paquet sur la table. En fait, elle le jette plus qu'elle ne le lâche. Puis, elle vient se saisir de quelques cartes du paquet de la main gauche et les jette sur celles de la table. Elle fait cela à plusieurs reprises et dans un rythme soutenu (personnellement j'arrive à faire huit à neuf coupes) jusqu'à arriver au break.

À ce moment-là, vous continuez le même mouvement mais en ne prenant qu'une seule carte (notre quatre) que vous lâchez sur le tas qui est sur le tapis de manière à savoir où il se trouve. Puis la main droite vient se saisir du talon et le jette à son tour sur le tout. À la fin, vous devriez avoir un « tas » qui ressemble à celui de la photo 9. Je m'arrange toujours pour lâcher le quatre légèrement vers la gauche.

« Croyez-vous qu'il me soit possible de retrouver vos deux cartes ? Commençons par la première ! ».

Votre main gauche s'empare du quatre par la grande tranche extérieure gauche et s'en sert comme d'une pelle pour déposer toutes les cartes qui sont dessus à droite du gros du paquet. Puis vous retournez magistralement la carte face en l'air sur le petit tas.

« C'est le Quatre de coeur (dans notre exemple) » Fig. 10.

Les spectateurs, bien que polis, vont finir par vous dire que ce n'est pas la bonne. Vous replacez alors les cartes de gauche (gros du jeu) sur celles de droite (avec le quatre face en l'air dessus). Vous égalisez maintenant le jeu en vous aidant de la table et en tenant les cartes faces vers les spectateurs.

Le quatre de coeur doit être face en bas dans le quart inférieur du paquet. Vous coupez ce dernier vers le milieu et effectuez un mélange faro qui n'a besoin d'être parfait que vers son milieu (en fait autour du quatre retourné). Là encore pas très compliqué.

Vous faites passer par double ou triple coupe, le quart supérieur du jeu dessous, ce qui a pour effet de placer notre quatre, face en l'air, dans le quart supérieur du jeu.



Vous coupez ce dernier encore une fois en son centre et effectuez un autre mélange faro.

Toujours pareil, il n'a besoin d'être parfait qu'autour du quatre, qui est facilement repérable vu qu'il est face en l'air.

Vous étalez maintenant le jeu en ruban, face en bas, de gauche à droite. Le quatre apparaîtra face en l'air vers le milieu de ce dernier (ce qui est plus esthétique).

« J'ai oublié de retourner la carte de tout à l'heure... et si nous l'utilisons ? Voyons... il suffirait de compter quatre cartes vers la gauche et quatre cartes vers la droite ? Non, trop simple... quelle était votre carte ? Et vous monsieur ? ».

Tout en disant cela, vous comptez quatre cartes vers la gauche en partant de la première carte face en bas et non du quatre face en l'air et vous décalez cette quatrième carte vers l'avant. Vous faites de même avec la quatrième carte vers la droite. Vous faites nommer les cartes par les deux spectateurs et après seulement, les retournez simultanément avec vos deux mains !

Curiosités magiques

La carte au clou

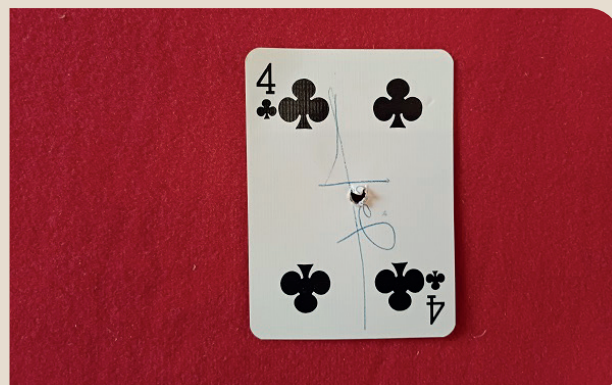
par Joël Hennessy

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.



J'ai acheté ce tour il y a bien longtemps. Je n'ai plus en tête la routine exacte mais je pense qu'à partir de ces petites explications on doit pouvoir la reconstituer. (Si par hasard quelqu'un la possède, je suis preneur).

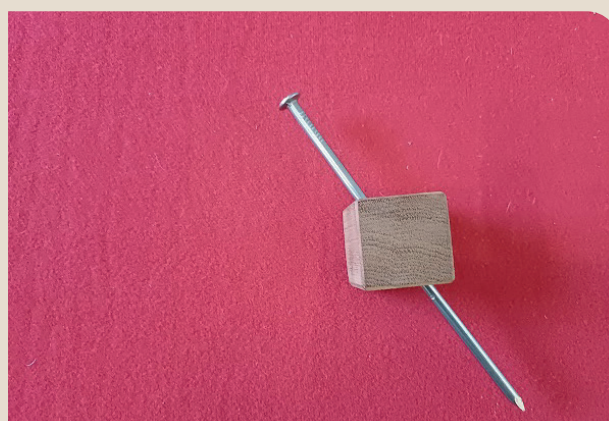
On fait choisir une carte et on demande au spectateur de la signer. Après l'avoir remise dans le jeu et perdue à l'aide de mélanges divers, on prend le paquet et on le met sous la table.



Après deux secondes on peut ramener le jeu sur la table et un cube en bois traversé de part et d'autre par un très long clou. Sur ce clou est empalée la carte choisie.

On peut laisser à l'examen, et le seul moyen pour récupérer la carte est de la déchirer.

Explication : Il s'agit de deux clous alignés. Au départ, il suffit d'avoir enlevé la partie supérieure. C'est ce clou qui percera la carte et sera remise dans le bloc. (Précision la carte est contrôlée).



Ce qui est surprenant, c'est qu'il est quasiment impossible d'enlever ce clou à la main (la fabrication fait qu'il épouse parfaitement son logement). Cela permet de tout laisser à l'examen.

Tours

TÉLÉPHONIE MENTALE

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

Par téléphone, le mentaliste demande à son interlocuteur de se munir d'un jeu de cartes, d'un papier et d'un crayon (Photo 1).

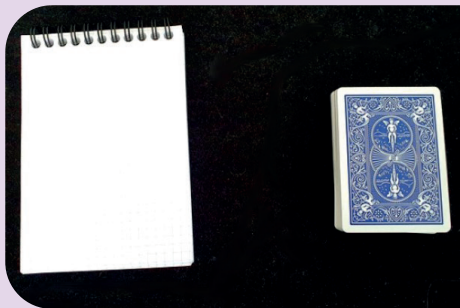


Photo 1

Il doit inscrire sur un papier devant lui un nombre de 4 chiffres.

Il doit additionner les 4 chiffres formant ce nombre. Il doit noter le résultat de 2 chiffres sous le nombre initial.

Il doit ensuite soustraire ce deuxième nombre du précédent (Photo 2).

Il prendra 4 cartes correspondant aux valeurs des chiffres indiquées As pour 1, 2 pour 2, etc.) S'il y a le chiffre 0, l'interlocuteur prendra un 10. Chaque carte sera d'une famille différente, dans n'importe quel ordre : Pique, Carreau, Cœur et Trèfle (Photo 3).

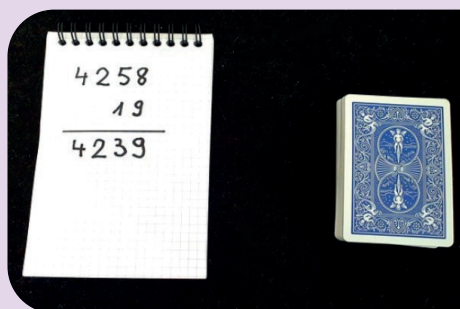


Photo 2

Le mentaliste demande à son interlocuteur de retourner une carte de son choix (Photo 4). Ce dernier nomme les cartes visibles. Instantanément le mentaliste devine la carte manquante.

Explication

Avec ce type de calcul, le résultat de l'opération sera toujours 9 ou un multiple de 9 (18, 27 ou 36).

Dans notre exemple 4239 sera $4 + 2 + 3 + 9 = 18$.

Lorsque le spectateur annonce 4 de Trèfle, 3 de Carreau et 9 de Pique, on sait que la carte manquante est un Cœur.

Si l'on additionne $4 + 3 + 9$ on obtient 16.

On retire 16 du multiple de 9 le plus près. On obtient $18 - 16 = 2$.

On peut simplifier et réduire les opérations : $16 (1 + 6 = 7)$ et $(9 - 7 = 2)$. Donc la carte sera le 2 de Cœur.

Si la somme des 3 chiffres des cartes annoncées est égale à 9 ou à un multiple de 9, la carte manquante sera ou un 10 ou un 9. Là il faut aller à la « pêche ».

Supposons que ce soit le 10 de Cœur ou un 9 de Cœur à trouver. Nous utiliserons une phrase interronégative comme « Votre carte ne serait pas un 10 ? »

Si la réponse est « Oui », vous dites : « Je le savais, c'est un 10 de Cœur ! ».

Si la réponse est « Non », vous dites : « C'est bien ce que je pensais, c'est un 9 de Cœur ! ».

Il est indispensable de s'assurer que notre interlocuteur ait bien compris ce que l'on attend de lui.

C'est la clé de la réussite de cette expérience troublante, car à aucun moment le mentaliste ne connaît les chiffres inscrits sur le papier de son correspondant téléphonique.



Photo 3

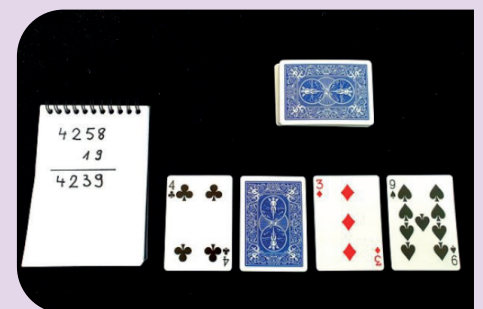


Photo 4

Revue d'antan

Au fil de nos lectures, nous retrouvons quelques merveilles parues dans des revues anciennes.

Juin 1936



LE CHAPEAU GARNI DE CERISES

Ce tour de prestidigitation sera très joli, surtout si vous le présentez comme une sorte de sketch, dont voici les principaux éléments :

Marcel et Jacqueline, seuls à la maison, sont très ennuyés.

Jacqueline — à l'occasion d'une excursion organisée pour le lendemain — avait obtenu l'autorisation de commander un chapeau à son idée. Le livreur de la maison Plumovan vient bien d'apporter un grand carton à chapeau, mais il est rigoureusement vide.

Vous pourrez établir un dialogue dans le ton de celui-ci :



MARCEL. — Aussi, on n'a pas idée de commander un chapeau garni de cerises à une maison qui possède un livreur nègre ! Cet homme, certainement encore sauvage, a voulu goûter aux cerises...

JACQUELINE. — Et puis il a fini par manger le chapeau qu'il a pris pour une tarte, oui, je sais. Tu ne rates jamais une occasion de faire ton petit détective. Mais cela ne me dit pas du tout comment je vais me tirer de cette histoire.

MARCEL. — Pour une fois que maman te donne une preuve éclatante de sa confiance ! Qu'est-ce que tu attends pour téléphoner aux demoiselles Plumovan ? Seulement on va te répondre : « Vous m'avez commandé un grand chapeau garni de cerises et je vous ai envoyé un grand chapeau garni de cerises. »

JACQUELINE. — Par exemple ! Et alors, spectateurs, qui ont assisté au déballage du carton, ne comptent pas ? (S'avançant vers la rampe.) Je vous en prie, messieurs et dames, venez à mon secours ! faites circuler ce carton à chapeau et rendez-vous compte s'il renferme, oui ou non, un chapeau garni de cerises. — Etc., etc.

Lorsque le fameux carton à chapeau sera revenu sur la scène, Jacqueline se mettra en devoir de le ficeler pendant que Marcel (qui prétend que les filles ne savent pas téléphoner) téléphonera lui-même aux demoiselles Plumovan, les modistes, afin de les prier de faire reprendre leur carton vide — tout le monde en est convaincu — et de faire enfin livrer ce qu'on leur a commandé.

Malheureusement, Marcel s'est trompé de numéro de téléphone et c'est le fakir Harbapou qui lui répond. (Cette conversation téléphonique pourra constituer un très amusant dialogue.)

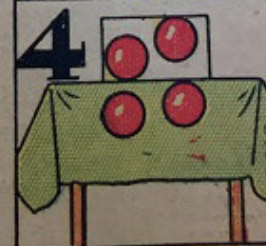
Il va sans dire que le mystère du carton vide est bien mince bagatelle pour le fakir, qui conseille, pour tout arranger, de prononcer sept fois la phrase cabalistique bien connue :

Chavirorotantachachamipatarorobrulapatacha.

Le frère et la sœur s'exécutent sans trop y croire, et Jacqueline même, qui a si bien emballé le carton, hésite ensuite à en couper la ficelle. Elle s'y décide tout de même et... des applaudissements crépitent dans la salle enthousiasmée : de ce carton bien vide et ficelé sous les yeux des spectateurs, s'échappent d'énormes cerises rouges qui s'élancent vers le plafond de la scène. Et si l'on ne s'était pas trompé en prononçant la phrase cabalistique, le chapeau serait sans doute avec.

Explication. — Après avoir été examiné par les spectateurs, le carton vide sera, à l'envers, posé sur votre table (1), cela pour qu'on ne doute pas qu'il vous est impossible d'y glisser quelque chose.

Or, votre table aura été truquée de telle sorte que son dessus n'est plus constitué que par trois planches et un tiroir, sur



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

Automne 2026



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

Vendredi 27 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 22 - Lieu à définir



Thème

Les pièces

Laxou

Pas de réunion

Nancy

Vendredi 27 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 29 - Lieu à définir



Thème

Cardistry
en tout genre

Laxou

Samedi 11- Cilm Laxou

Nancy

Vendredi 24 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 26 - Lieu à définir



Thème

Pas de cartes

Laxou

Samedi 16 - Cilm Laxou

Nancy

Vendredi 26 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 31- Lieu à définir



Thème

à la plage

Laxou

Vendredi 12 - IMEL

Samedi 13 - IMEL

Nancy

Vendredi 26- 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

Vendredi 25 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 27 - Lieu à définir



Thème

Forçages

Laxou

Samedi 10 - Cilm Laxou

Nancy

Vendredi 30 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 25 - Lieu à définir



Thème

Tours sur le thème
de Noël

Laxou

Samedi 14 - Cilm Laxou

Nancy

Vendredi 27 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 29 - Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

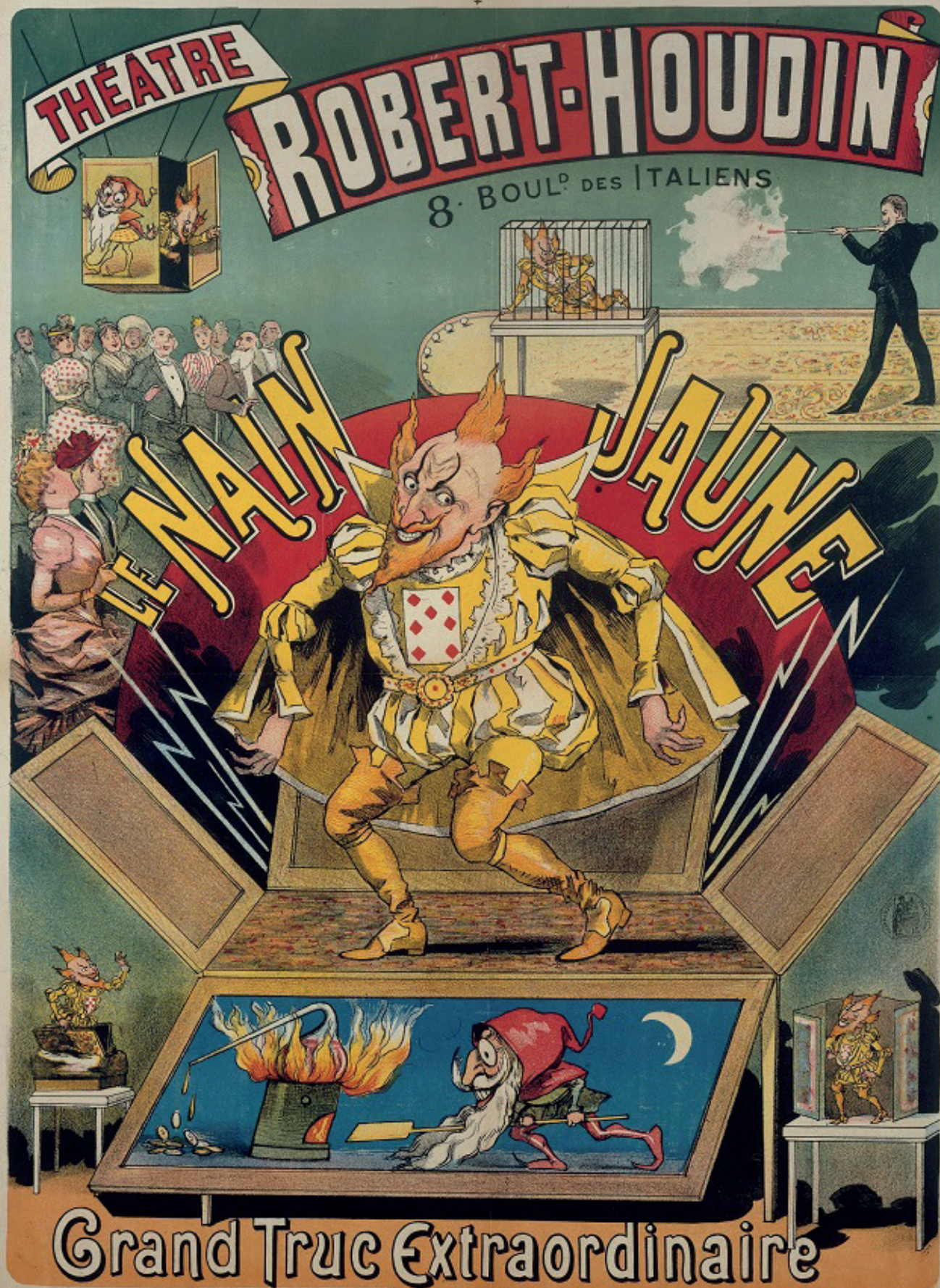
Pas de réunion

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.



Affiche du THÉÂTRE/ROBERT-HOUDIN 8. BOUL. DES ITALIENS/

LE NAIN JAUNE/ Grand Truc Extraordinaire

Dimension : 81,8 cm* 61,3cm

Musée Carnavalet