

# Le Chardon Magique

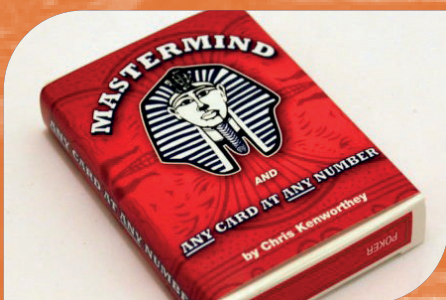
La revue des magiciens

Janvier 2025- #246

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



### Magic-Hall Piétro partie 1



Vintage : Matermind deck



Les Portes d'Or Magiques



Tour : Sans coup d'oeil

# Table des matières

Édito .....	3	Antoine Salembier Perception .....	17
Un peu d'histoire .....	4	Le monde de Tenyo .....	18
En images .....	7	Curiosités magiques .....	21
Vintage .....	8	Tours .....	22
Tours .....	10	La magie des allumettes .....	24
Patrimoine magique .....	11	Agenda 2025 .....	25



# LE CHARDON MAGIQUE

## Directeur de la publication

Frédéric Denis

## Chroniqueurs

Joël Hennessy – Didier Morax – Antoine Salembier – Daniel Rhod – Hjalmar – Romain Brilli

## Contributeurs de ce numéro

Gilles Petermann – Michel Lageois – Armand Porcell – Gérard Zilliox

## 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

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

Trésorier adjoint : Matthieu Breda :

[matthieu.breda@gmail.com](mailto:matthieu.breda@gmail.com)

Secrétaire : François Ziegler :

[ziegler54@gmail.com](mailto:ziegler54@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

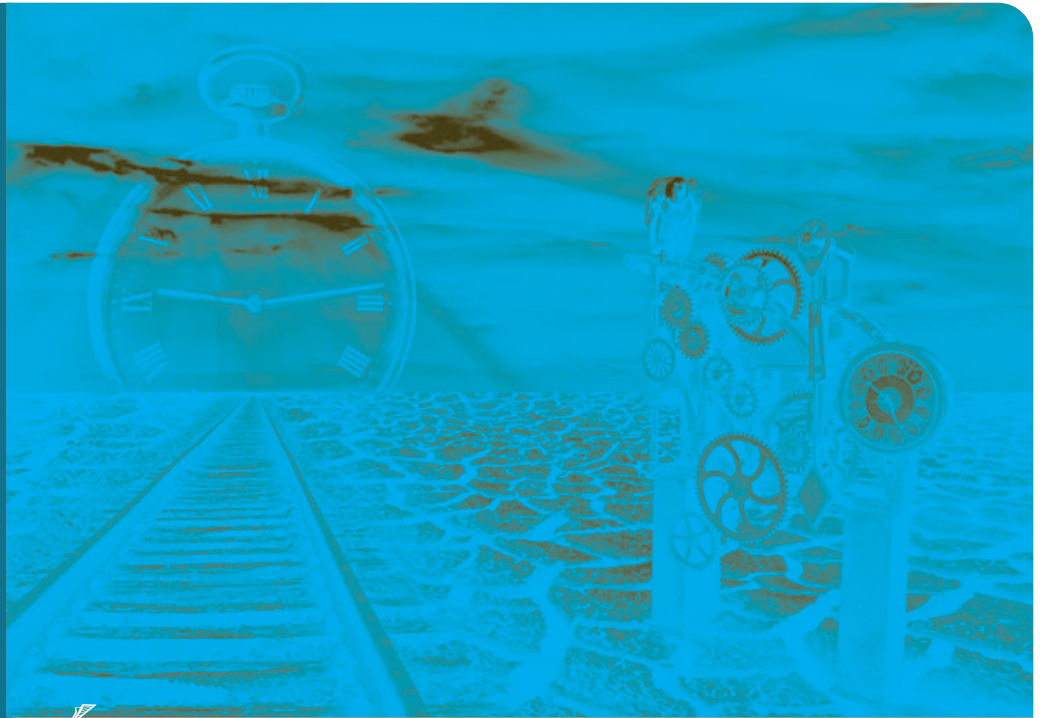
Pascal Bouché

Moselle :

?

Laxou :

Frédéric Denis



## Édito

« Si on n'est pas prêt à tout, on n'est prêt à rien. »

Paul Oster

En tant que magicien et responsable d'associations, j'ai souvent constaté à quel point la préparation et la volonté de tout donner est essentiel, que ce soit sur scène ou dans la gestion de nos activités associatives. La citation « Si on n'est pas prêt à tout, on n'est prêt à rien » résonne particulièrement bien dans nos deux univers.

En tant que magiciens, nous sommes souvent confrontés à la nécessité d'embrasser l'inconnu. Chaque spectacle est une aventure, une interaction unique avec le public qui exige de la préparation, de la créativité et une capacité à s'adapter à l'imprévu. C'est aussi explorer toutes les possibilités pour que tout se passe comme nous le souhaitons. Il en va de même pour notre engagement associatif.

Être prêt à tout, c'est accepter l'inattendu. Que ce soit un imprévu sur scène ou un défi organisationnel, cette ouverture d'esprit nous permet de trouver des solutions créatives et de transformer les obstacles en opportunités. Dans l'associatif comme dans la magie, l'adaptabilité et l'ingéniosité sont nos meilleurs alliés.

Être prêt à tout, c'est aussi être prêt à se surpasser. Dans le monde associatif, cela signifie donner de notre temps, de notre énergie et de notre passion pour faire de chaque initiative un succès. C'est grâce à cette détermination que nous parvenons à réaliser des projets ambitieux.

Chaque membre de nos associations doit se sentir prêt à contribuer, à partager des idées et à relever des défis. C'est cette volonté collective qui nous permet de transformer nos rêves en réalités, d'organiser des événements mémorables et de créer des liens forts au sein de notre communauté.

Vous avez entre les mains (ou plutôt devant vos yeux) le 1er numéro de 2025 du chardon magique. Je vous souhaite à toutes et à tous une bonne lecture.

Tous les chroniqueurs se joignent à moi pour vous souhaiter une excellente année 2025.

Bonne lecture  
Frédéric DENIS



# Un peu d'histoire

## Le « Magic-Hall Piétro », un théâtre forain respectueux de tous.



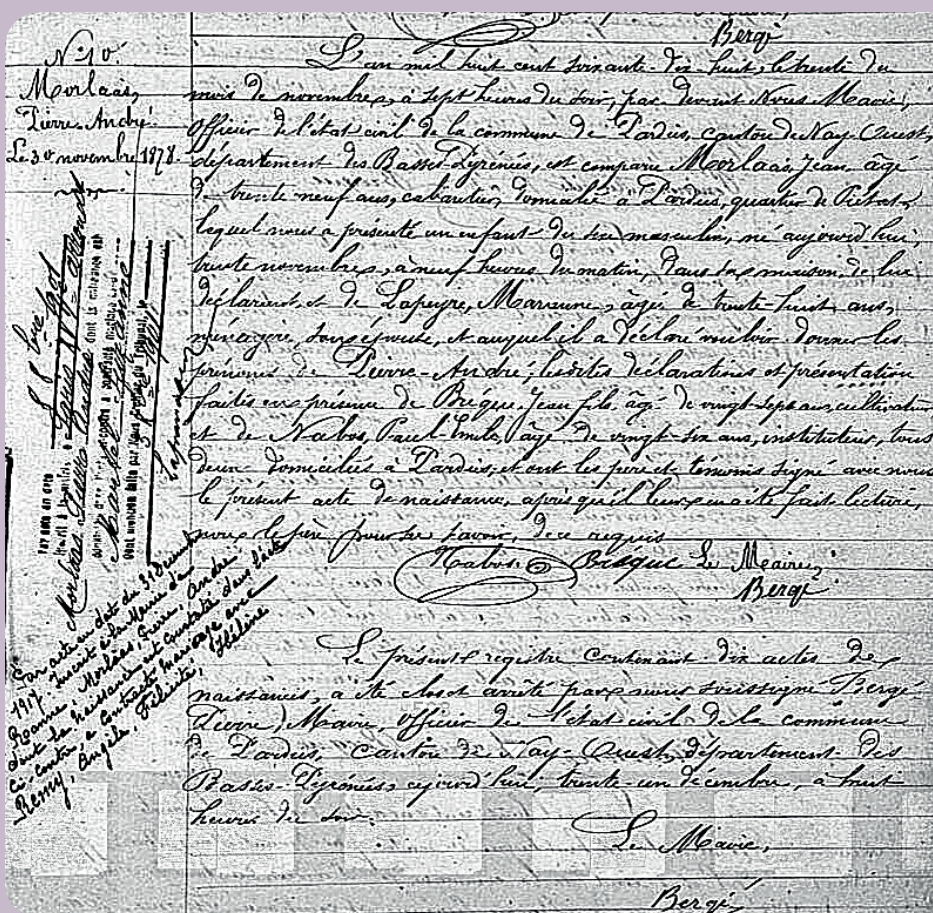
Par Didier Morax



Pierre André Morlaas

**P**ietro, alias Pierre André Morlaas, est né à Pardiès-Pietta (Pyrénées atlantique) dans le canton de Nay, à quelques encablures de Lourdes, le 30 novembre 1878 et est décédé à l'hôtel-Dieu de Nantes le 5 juin 1941.

Il épouse le 8 octobre 1901 à Paris Suzanne Martel, née le 12 juin 1885 à Paris. Elle devient la gitane Milka. Elle a 16 ans et lui 22 ans.

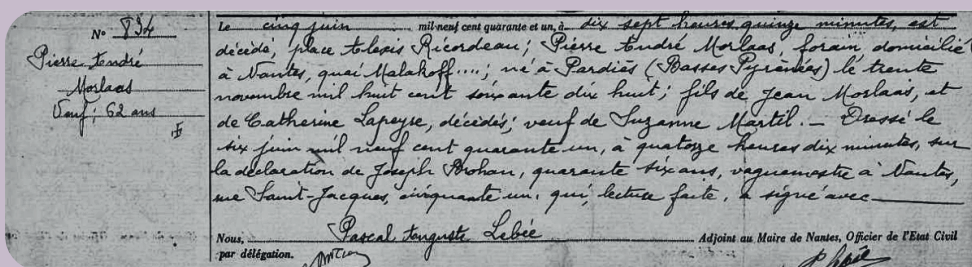


Acte de naissance



Partout où je pénètre, j'apporte le BONHEUR et la prospérité.

Milka épouse de Pietro puis de Carmelli



Acte de décès

En 1906, après avoir quitté Pickmann qui l'a longuement formé, il est engagé au « Théâtre-Salon Carmelli ». Ce dernier avait créé un théâtre forain d'illusion après avoir travaillé au théâtre Robert-Houdin et au Cabinet fantastique du Musée Grévin. Il occupe d'abord le poste de régisseur.



# un peu d'histoire

Après leur départ, il les remplace et devient provisoirement Polskoff avant de devenir Pietro.

Dans un ouvrage, Robelly a écrit que Pietro présentait dans cet établissement et avec beaucoup d'autorité toutes les expériences de magnétisme, transmission de pensée et spiritisme. Milka devient quelques années plus tard, le 5 juillet 1917, la troisième femme de Carmelli. 34 ans les séparent. Elle décède peu de temps après, le 11 février 1919. Le 6 février 1917, Carmelli était devenu veuf de Hermance qu'il avait épousé le 27 janvier 1914.

Pendant la guerre 14-18, Pietro est détaché en usine de 1915 à février 1919. Après avoir été démobilisé de la Société Industrielle Roannaise où il avait été affecté et après la mort de Carmelli, il fait l'acquisition de l'établissement qu'il baptise du nom de « Music-Hall Pietro » avant de l'appeler « Magic-Hall Pietro » comme nous pouvons le constater sur un document appartenant à François Voignier, paru dans le livre que tout passionné d'histoire doit avoir « La Magie s'affiche » récemment sorti aux éditions Georges Proust.

Le 31 décembre 1917, Pierre Morlaas épouse, à Roanne, Angèle Félicité Rémy. Surprenant, sur l'acte de décès de Pietro, il est précisé veuf de Suzanne Martel ? et encore plus surprenant car il s'était remarié le 30 décembre 1924, à Rouen avec Charlotte Hélène Latour, de 26 ans sa cadette. La voyante « Miralda » était le nom de scène de Charlotte Latour.

Pietro s'adjoignit d'excellents artistes comme Marga, Niranka, Ordonoff, Anderson, Okati, De ville, Maletzky, Robertson, Lucile, Charl's et son épouse Frélia. Charl's alias Droxler a écrit quelques lignes pour la revue l'escamoteur de Robelly.

Dans une brochure intitulée « L'hypnotisme le magnétisme le spiritisme à la portée de tous » éditions Jarville, Nancy 1910, il raconte sa vie d'une façon ultra fantaisiste et un tantinet exagéré. Pietro était un très brave homme et ses collaborateurs étaient ses amis.

Document collection  
François Voignier  
« La Magie s'Affiche »

Bureaux à 8 heures CHAMP DE FOIRE RIDEAU à 8 h. 12

**THÉÂTRE-SALON CARMELLI**  
Régisseur : Pierre Morlaas  
TOUS LES SOIRS  
**GRANDE REPRÉSENTATION EXTRAORDINAIRE**  
PREMIÈRE PARTIE  
**CARMELLI**  
LE PLUS FORT VINGT ANNÉES DE SUCCÈS A PARIS  
**PRESTIDIGITEUR DU MONDE** **DE SUCCÈS A PARIS**  
COMMES : **DEXTRÉITÉ MANUELLE**  
Vice-Président de l'Académie de Prestidigitation de Paris.  
Ex-Directeur du Cabinet fantastique du MUSÉE GREVIN et du Théâtre ROBERT-HOUDIN  
Le Professeur CARMELLI a professionnallement stupéfié le public par ses incompréhensibles expériences.

DEUXIÈME PARTIE  
La célèbre VOYANTE Hongroise  
Unique **LA SORCIÈRE** Inimitable  
**FOSKA** et le Mage **ROSKOFF**  
CREATEUR du Programme-occultique expérimental

**TÉLÉPATHIE!**  
1. Initiation par Contact  
2. Impressions des lobes  
3. Télégraphie MENTALE  
4. Extériorisation  
5. Dédoubllement de L'ÊTRE par ordre MENTAL

Elle sait tout ?  
Le Public peut l'interroger sur des PARENTS ou AMIS se trouvant à l'ÉTRANGER, dans l'empire quelle partie du MONDE, elle donne des détails exacts sur ce qu'ils font et l'endroit précis où ils se trouvent.

Le plus fort **ROSKOFF** Le plus fort  
Calculateur du Monde Calculateur du Monde

TROISIÈME PARTIE  
**DOBEKAR** **HUGHES**  
Virtuose Musical-escamoteur L'Ombromanie Parisien

Les artistes engagés sont Foska & Roskoff

BUREAUX A 8 heures VILLE DU MANS Place des Jacobins RIDEAU A 8 heures 1/2

**THÉÂTRE-SALON CARMELLI**  
Régisseur Pierre Morlaas  
CE SOIR  
**GRANDE REPRÉSENTATION EXTRAORDINAIRE**  
**CARMELLI**  
LE PLUS FORT VINGT ANNÉES DE SUCCÈS A PARIS  
**PRESTIDIGITEUR DU MONDE**  
COMMES : **DEXTRÉITÉ MANUELLE**  
Vice-Président de l'Académie de Prestidigitation de Paris  
Ex-Directeur du Cabinet fantastique du MUSÉE GREVIN et du Théâtre ROBERT-HOUDIN  
Le Professeur CARMELLI a professionnallement stupéfié le public par ses incompréhensibles expériences.

LE  
**SPIRITISME**  
Par le Célèbre MEDIUM  
**POLSKOFF**  
Ex-Correspondant de la Revue des Esprits de Paris  
Re-Président de la Société Spiritique de New-York  
Après de quelques Manifestations Spiritiques :  
**LE CHAPEAU QUI PARLE ! LE CAENAS SPIRITE !**  
**LA MAIN D'IBYCUS ! LES ESPRITS FRAPPEURS !**  
**LES TABLES TOURNANTES !**  
**Grand Sabbat Spirite**  
Par la GITANES  
**MILKA**  
**POLSKOFF! ?**  
Tous les soirs de CÉLÈBRE MEDIUM qui sera l'annonceur de l'heure d'aller avec une grande série de manifestations étranges, parties dans le domaine des Sciences occultes. Il nous montrera les différents phases de cette science mystérieuse, que l'on appelle LE SPIRITISME, dont il a passé l'étude supérieure en différents lieux.  
MONTREZ-LE SANS NÉCESSITÉ!  
Ce n'est ni un SORCIÈRE qui convoque un DÉMON, ni un SAINT qui converse avec le CIEL.  
C'est un ÊTRE qui se rapporte avec deux MONDES par son être PSYCHIQUE organisé par de longues et laborieuses ÉTUDES, possède la puissance immense et brève instantanée pour propulser un grand et bel air matérialisé des esprits de l'AIR DÉLÉ.  
LEMI, débordant de son énergie charnelle, s'égarant plus de nous pour se faire entendre, plus de nous pour nous parler après la mort, et, en même temps, nous faire entendre quelque chose que : chats, table, chapeau, etc., pour répondre aux questions que lui adresse le MEDIUM.  
A chaque séance, POLSKOFF démontrera qu'il a dans l'ÊTRE des forces qui dépassent le niveau de tous les autres et il prouvera que les PRÉSOMPTIONS qu'on prouve, devant un grand dévoué, ne sont possibles que par les DÉVIATIONS SPIRITUELLES qu'il possède.  
MÉTAPHYSIQUES et SPIRITUALISTES !!!  
SPIRITISME et ÉCOLOGIE !!!  
Venez tous au THÉÂTRE CARMELLI et vous entendrez parler les MORTS !!!

**ATROY-GABEREL**  
COMIC JUGLER-AMERICAN ECCENTRIC  
Du Nouveau-Cirque de Paris  
**LE CINÉMATOGRAPHE AMERICAIN**  
Présentant les DÉMONS NOUVEAUX Paris  
Le Cinématographe américain des MONTES-PIETRO et de l'ÉTÉ. C'est le grand spectacle de l'ÉTÉ.  
Dimanches et Jours, MATINÉES pour Familles  
Pour la Location, s'adresser au THÉÂTRE de 8 heures à 4 heures

VOIR A LA FÊTE

Ce Soir, à 8 h. 30 Grande Représentation **l'Installation Féerique** Grande Représentation Ce Soir, à 8 h. 30

**MAGIC-HALL-PIÉTRO**

Le spectacle le plus curieux du moment

Le Commandeur PIÉTRO ? La Gitane MIRALDA !

Les Phénomènes des forces invisibles ! Phénomène de la volonté ! UNIQUE ?

LA MAGIE au XX<sup>e</sup> SIÈCLE par le Professeur BOUTET-DÉLATOUBRA

Le Commandeur PIÉTRO FOLETY, Prestidigiteuse comète  
LORANCIAS, Jongleur - Equilibriste de Force Les RATIS, Attraction unique

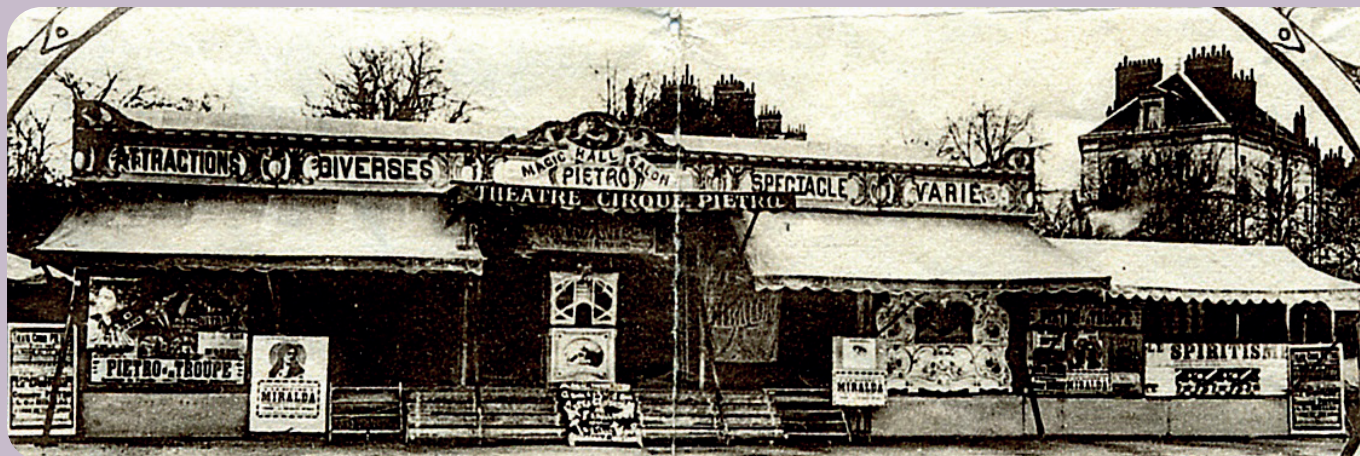
PROFESSEUR **ARDINY ET SA VOYANTE NILDA**  
Les deux êtres les plus mystérieux de l'époque  
Annonces des parents en tous délais? LA VOYANTE nous en donnera des nouvelles, vrai tout, soit tout et connaît tout  
Tous les soirs 8 h. 30, Grande Représentation - Jours, Dimanches et Fête, Matinée à 3 heures  
AVIS : Les renseignements de MAGIC-HALL-PIÉTRO sont uniquement remis en confiance, la responsabilité de son programme et la tenue de son établissement est en son entière responsabilité. Les prix des places sont indiqués en regard.

**GITANE MIRALDA**

**DIRECTRICE**

**PIÉTRO**

**MIRALDA PIÉTRO MORLAAS**



Vue générale du Magic-Hall salon

En mars 1927 dans « Le Petit Troyen » :

#### MAGIC-HALL PIETRO

Le Commandeur Piétro qui a monté sur la foire un élégant théâtre, est pour moi une vieille connaissance. Il y a quelque trente ans, il voyageait avec le fameux Pickmann, dont il fut l'élève et le collaborateur, et je me rappelle l'avoir vu à Bordeaux, où il faisait l'admiration de la population girondine. Je l'ai revu souvent, notamment ici en 1910, au théâtre-salon Carmelli, où il donnait déjà, avec la Gitane Miralda de prodigieuses séances de magnétisme, de spiritisme et de suggestion, animant à distance une main placée sur un piédestal de verre, évoquant au milieu de la salle les esprits frappeurs, qui répondent avec précision à ses questions, enfermant dans la « Cabane hantée » la Gitane Miralda, étroitement attachée à un poteau par les chevilles, les mains et le cou, ce qui ne l'empêche pas d'écrire sur une ardoise les chiffres qu'on lui dicte et de jouer de la trompette et du tambour de basque sans rompre ses liens.

Trucs, si vous voulez, mais trucs admirablement présentés et vraiment stupéfiants.

Aujourd'hui, le Commandeur Piétro n'a rien perdu de son fluide et de son étrange pouvoir magnétique ; il suggère à ses sujets pris dans l'assistance de dormir, de pleurer, de chanter ou de rire, sans qu'aucune volonté puisse lui résister ; il détermine la catalepsie, l'attraction magnétique et accomplit les plus curieux phénomènes d'hypnotisme et de suggestion. Une des personnalités du Magic-Hall Pietro, c'est la voyante Manoska, qui accomplit des expériences de télépathie et de transmission de la pensée.

Elle présente en outre un truc ingénieux « Le Sarcophage de Cléopâtre » absolument vide et placé sur une table sans voile, mais d'où sort cependant une jolie magicienne.

Très intéressant dans son travail, très amusant dans sa présentation avec ses petits compères improvisés, le Professeur Ali-Ben-Bax exécute des tours de prestidigitation et d'illusionnisme incroyables. À son commandement ou à celui d'un spectateur, des cartes s'échappent d'un jeu placé dans un verre ; on retrouve une alliance dans une orange intacte, et dans une bougie désignée par un spectateur, le billet de banque qu'on venait de voir brûler ; il se débarrasse des poucettes et des chaînes les plus étroitement serrées.

Le comique potache Toto jongle et fait des équilibres avec les objets les plus hétéroclites. Mlle Lumina nous offre d'artistiques visions, sous les projections du kaléidoscope, qui inonde de ses rayons diaprés les ailes qu'elle déploie.

Excellent spectacle, que nous recommandons aux familles et aux enfants, ainsi qu'aux amateurs de phénomènes magnétiques.

En avril 1927 dans la presse, petit incident avec un employé, mais publicité quand même :

Un tour de prestidigitation Marcel Coiffier, 38 ans, a été surpris dans la loge d'un artiste du Magic-Hall Pietro où il était employé. Cet artiste a constaté que son portefeuille avait été déplacé mais que le contenu était intact. Un autre artiste, avisé, s'est alors aperçu qu'une des cinq pièces de cinq francs dont il se servait pour ses tours de prestidigitation, avait disparu. De ce fait, Coiffier est accusé de vol et de tentative. Il proteste énergiquement, mais est néanmoins condamné à un mois de prison.

Pour Pietro il serait très disposé à te faire plaisir étant le nécessaire de son Professeur Carmelli. il ne fait que de la manipulation. mais n'a jamais essayé de perdre du nouveau. Mais tu peux parler de lui. Car il a fait beaucoup pour l'art magique. dans son théâtre. beaucoup de collaborateurs ont défilé (il ne veut pas dire artiste) tel que. Folletti, Ordonnoff, Maloski, Anderson. Okati. etc etc.. il a fait et fait encore beaucoup de bien pour la Profession. C'est du reste le seul Théâtre de Prestidigitation. qui passe dans toutes les villes de France.



L'illusionniste **CHARLES**

Prestidigitateur diplômé, Inventeur et Créateur de nombreuses Illusions  
Secrétaire général de la Société française des Magiciens associés

# En images

Réunion novembre 2024



# Vintage

## Mastermind deck

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



Continuons notre petite découverte des jeux de cartes truqués, toujours proposés aujourd'hui. Après le « Brainwave deck », l'« Invisible pack », le « Pop eye popper deck », le « Mirage deck », ou encore le « Split Deck », attaquons-nous à une petite pépite créative et récréative de l'époque.

En utilisant les techniques découvertes au cours de nos pérégrinations magiques, on peut décliner les effets à l'infini. Les derniers jeux évoqués nous offraient des outils pour forcer des cartes. La variante que je vous propose aujourd'hui est une routine à elle-seule. Le « Mastermind deck » est un petit bijou de jeu truqué pour forcer une carte et effectuer une carte au nombre. C'est une création de Christopher Kenworthy qui est elle-même une adaptation de « Peerless Monte Cristo » de Henry Hardin. Jean-Pierre Horneker vendait cet effet sous l'appellation « Méga-prédiction » et en proposait plusieurs effets dont l'effet de la carte au nombre et l'effet « Mastermind ».

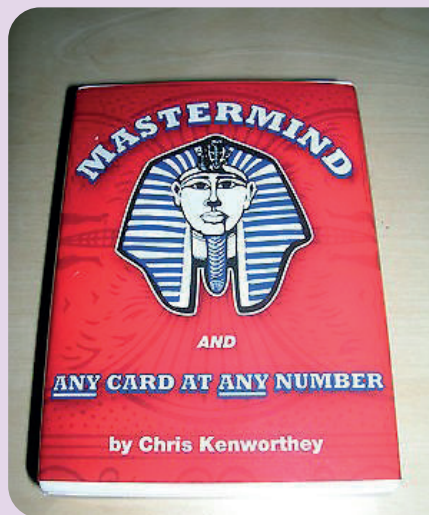
### Effet

Le magicien sort un jeu de cartes de son étui et en fait un éventail pour montrer que toutes les cartes sont bien différentes. Il fait maintenant un long ruban sur la table et une fois de plus, les spectateurs constatent que toutes les cartes sont différentes.

Le magicien mélange le jeu et réalise quelques coupes successives. Les spectateurs peuvent couper le jeu s'ils le désirent. Le magicien écrit une prédiction sur un petit bout de papier qu'il dépose sur le côté.

Le magicien étale les cartes en un ruban faces en bas sur la table. Le spectateur désigne alors une carte de son choix, n'importe laquelle et au hasard. Il peut changer d'avis jusqu'à la dernière seconde. Il fait comme il lui plaît.

Lorsque le spectateur a choisi définitivement sa carte, le magicien sort celle-ci du ruban. Le magicien retourne la carte choisie et la petite prédiction ; il s'agit exactement de la même carte, le trois de coeur. Elles coïncident exactement !



### Points forts

- Le spectateur choisit vraiment n'importe quelle carte !
- Toutes les cartes sont bien différentes. Il n'y a aucune carte duplicata.
- Il n'y a pas de manipulation.
- Pas de filage de carte ou de change de jeu, à aucun moment pendant le déroulement de l'effet.
- Pas de sorties à choix multiple.
- Pas de principe mathématique ou psychologique.
- Pas de roughing fluid.

### Explications

Tout le secret de ce forçage réside dans le jeu de cartes très spécial qu'est le « Mastermind Deck ». Sur les 52 cartes qui le composent, 50 représentent le trois de pique (ou coeur) avec dans le coin supérieur gauche des cartes (faces en l'air) un faux index (lettre ou chiffre et symbole), chacun de ces faux index étant différent pour chaque carte.

Vous trouverez dans le jeu un roi de pique, un valet de coeur et un trois de pique (ou quelque soit la carte à forcer) normaux, ainsi qu'un trois de pique normal à dos bleu qui nous servira dans une autre routine que celle de base.

### Présentation

Retirez le trois de pique normal du jeu, la carte à forcer normale. Mettez le Valet de Coeur et le roi de pique sur la face du jeu. Retirez la carte à dos bleu, nous l'utiliserons ultérieurement.

Étalez les cartes en un ruban sur la table de manière que seuls les faux index soient visibles. Vos présentez de cette manière un jeu de 52 cartes toutes différentes, le valet de coeur et le roi de pique à l'extrême droite de l'étalement contribuant à renforcer cette impression. Pour les spectateurs le jeu est tout simplement ordinaire. Vous pouvez aussi éventailier les cartes pour obtenir le même résultat.

Sur un petit bout de papier, écrivez : Vous choisirez le trois de pique. Pliez ce papier en quatre et posez-le bien en évidence sur la table. Veillez à ce que le spectateur ne découvre pas votre prédiction prématurément.

Rassemblez les cartes et faites un ruban mais cette fois-ci faces en bas. Demandez au spectateur de toucher n'importe quelle carte du jeu. Veillez à ce qu'il ne choisisse pas les deux dernières.

Il peut changer d'avis autant qu'il le désire. Lorsque son choix est arrêté, demandez-lui de sortir la carte (toujours face en bas) de l'étalement.

Prenez la carte choisie par le spectateur entre le pouce, l'index et le majeur de la main droite de telle sorte que votre pouce recouvre la totalité du faux index de la carte, puis levez-la verticalement face au spectateur afin qu'il puisse prendre connaissance de l'identité de la carte qu'il vient de choisir librement.

Demandez-lui de nommer la carte à voix haute.





# Vintage

Reposez cette carte face en bas et retournez le ruban de cartes restantes faces en l'air pour montrer que tous les choix étaient bien possibles.

Demandez au spectateur de lire votre prédiction. Il s'agit bien de la carte qu'il vient de choisir !

## Présentation avec la carte à dos bleu

Vous pouvez utiliser une carte à dos bleu représentant la carte à forcer de votre jeu. On est plus proche d'un effet Brainwave dans ce cas précis.

Comme Chris Kenworthy, vous pouvez la mettre sur le dessus du jeu faces en bas avant de le sortir de l'étui.

Après avoir montré que le jeu était composé de 52 cartes différentes en réalisant un ruban faces en l'air sur la table, retournez l'étalement faces en bas. Attirez l'attention des spectateurs sur la seule carte du jeu à dos bleu et sortez cette carte du ruban en guise de prédiction.

Lorsque le spectateur a choisi et retiré la carte de l'étalement, prenez votre carte de prédiction (carte bleue) et servez-vous en pour retourner la carte du spectateur face en haut en la glissant sous elle et en retournant les deux cartes simultanément tout en veillant à ce que votre carte de prédiction recouvre le faux index de la carte du spectateur.

Vous pouvez déposer ces deux cartes dans cette même position sur la table ou les retourner faces en bas. Retournez l'ensemble du jeu et réalisez un ruban pour montrer une fois de plus que tous les choix étaient possibles !

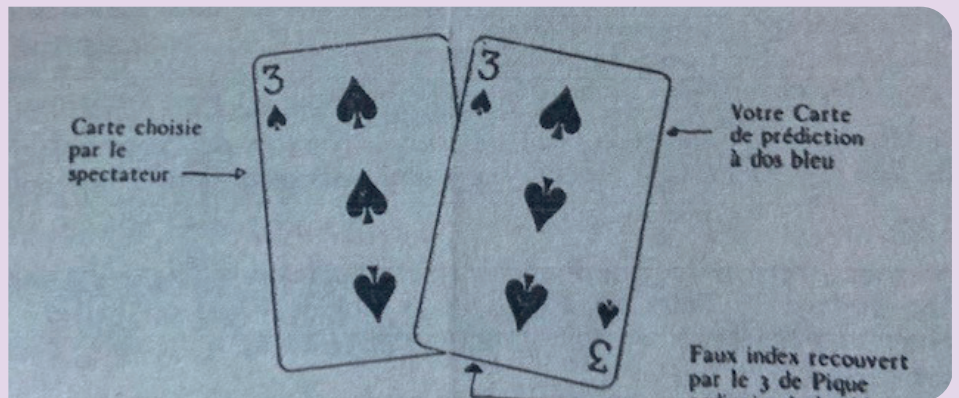
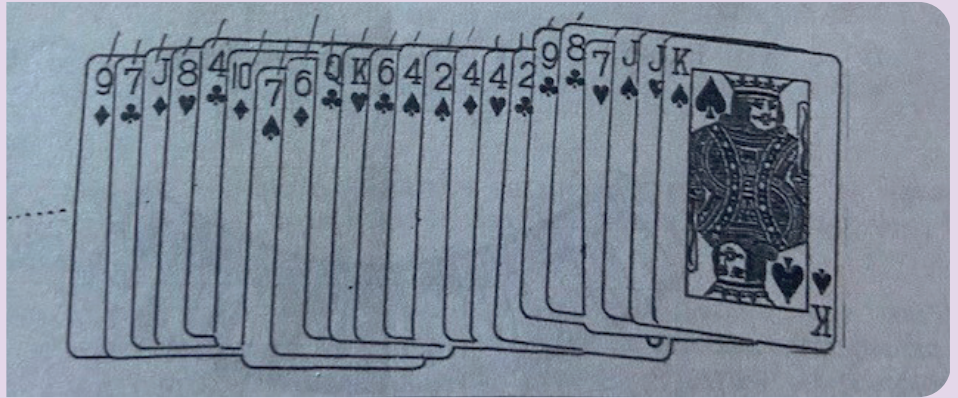
## Quelques réflexions complémentaires

Comme vous pouvez le lire sur le boîtier du jeu, il est mentionné que vous pouvez faire l'effet de la carte au nombre pensé.

Lorsque la carte a été révélée, que ce soit avec la prédiction ou la carte à dos bleu, le spectateur remet la carte choisie dans l'étalement à l'endroit de son choix. Faites alors un faux mélange du jeu pour conserver le roi et le valet sous le jeu.

Le jeu qui vient d'être « mélangé » est posé face en bas au milieu de la table. Le spectateur choisit mentalement un nombre compris entre 1 et 52. Il prend lui-même le jeu en main et distribue sur la table, faces en bas, le nombre de cartes qui correspond au nombre qu'il a mentalement choisi et qu'il est le seul à connaître.

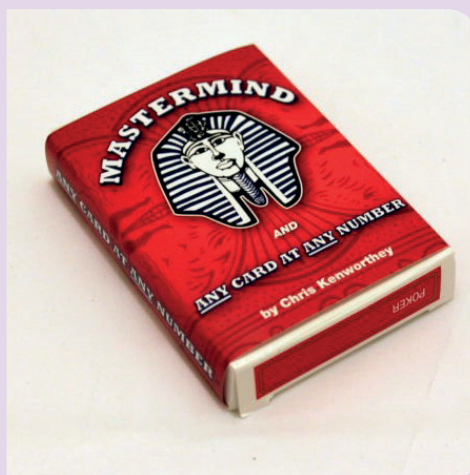
# Mastermind deck



Lorsqu'il s'arrête sur la carte qui correspond au nombre, prenez la carte choisie par le spectateur entre le pouce, l'index et le majeur de la main droite de telle sorte que votre pouce recouvre la totalité du faux index de la carte, puis levez-la verticalement face au spectateur montrant ainsi que c'est bien la carte qu'il a choisie au préalable !

On peut imaginer aussi d'envoyer une enveloppe avec la prédiction une semaine avant la représentation ou d'autres révélations possibles. Vous n'êtes limité que par votre imagination !

Ce jeu à forcer est un outil très pratique et très utile pour toute routine de mentalisme comme les confabulations ou les effets à temps d'avance. Amusez-vous avec cette petite arme de destruction psychologique massive !



# Tours

## La carte que vous venez d'imaginer est déjà dans cette enveloppe

par Michel Lageois



Je suis très fier de cet effet qui me rappelle celui de la carte invisible car il est immédiat et ne porte pas sur une carte forcée ou contrôlée mais sur une carte imaginée.

### Effet

Le magicien explique qu'il a eu une vision; il demande à un spectateur la valeur d'une carte.

Il demande ensuite la couleur de la carte à un autre spectateur. Le magicien ouvre alors son enveloppe de prédiction, il s'agit de la carte pensée.

L'effet est aussi net que cela (voir la vidéo). <https://youtu.be/ahs0qdWyC6w?si=jVWiuXCLDyCkutOk>

### Explications

À l'origine, j'ai trouvé beaucoup d'applications à la switch enveloppe qui est commercialisée mais que vous pouvez essayer de vous fabriquer (photo 1, switch enveloppe).

Il vous faudra ensuite un jeu de cartes pour avoir 26 double-face en collant pour commencer l'as de pique derrière l'as de cœur et l'as de carreau derrière l'as de trèfle. Etc.

Cette première enveloppe As sera marquée d'un A au crayon derrière l'un des rabats (cela ne se voit que de près et par le magicien).

Sur le côté marqué (A) on a les cartes majeures (Pique et Cœur). Si on sort la carte côté ouvert, ce sera la carte noire : As de Pique (photo 2). Si on veut sortir l'As de cœur on retourne l'enveloppe (photo 3).

Sur le côté sans marque, on a les cartes mineures (Trèfle et Carreau). Si on sort la carte côté ouvert, ce sera la carte noire : As de Trèfle. Si on veut sortir l'As de carreau on retourne l'enveloppe.

On prépare donc 13 enveloppes pour les treize valeurs ce qui permet d'avoir les 52 cartes.

Nous aurons besoin, pour terminer, d'un pantalon à quatre poches (un jean ample par exemple).

Dans la poche gauche, de gauche à droite on y place les enveloppes AS-2-3-4 séparées par un carton style classeur qui rend la prise sûre et rapide (Photo 4).

Dans la poche droite, même principe avec 5-6-7-8. Nous avons donc As et 8 à l'extérieur (je lis devant moi de gauche à droite). Poche arrière gauche 9-10. Poche arrière droite V-D-R, 9 et V extérieurs.

La subtilité lors de la présentation est de sortir l'enveloppe dès que la valeur a été annoncée.



# Patrimoine magique

## Jacques Zilliox (1926-1996) Artiste et entrepreneur de spectacles !

Par Gérard Zilliox



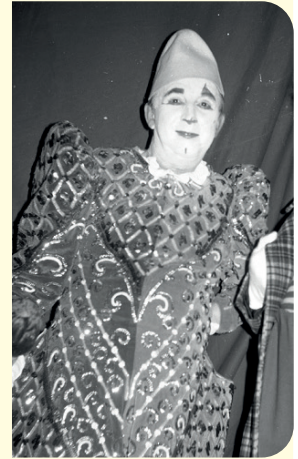
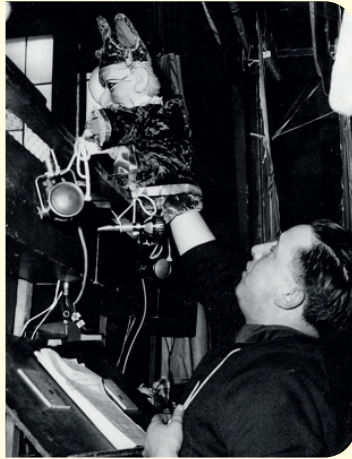
### Biographie

« Jacques Zilliox était devenu tout à la fois Merlin l'enchanteur, Walt-Disney et M. Loyal. Il n'était rien d'autre qu'un authentique enfant de la balle, grandi dans la corporation des bâtisseurs de rêve ».

Jean-Paul Germonville, journaliste.

« Le souvenir des journées ensoleillées par Guignol et par ces magiciens de la scène n'est pas prêt d'être enfoui dans les mémoires collectives nancéennes et celles de tout l'Est de la France.

Bertrand Munier, écrivain.



Des propos qui éclairent bien la vie et le profil de Jacques Zilliox, projeté dans le spectacle par le destin, élevé et guidé par un père attentif qui sut lui transmettre des valeurs basées sur le travail, l'engagement et l'humanisme.

Tout comme son père Jean, Jacques Zilliox fut d'abord un artiste complet : clown, caricaturiste, marionnettiste de talent, magicien et animateur apprécié des enfants...

Mais il sut également sortir d'un cadre strictement familial pour développer ses activités artistiques. Il devint entrepreneur de spectacles, chef d'entreprise, gestionnaire face aux crises économiques auxquelles il fut confronté. De nombreux artistes purent se lancer ou renforcer leur expérience à ses côtés.

Quant à la magie, elle fut omniprésente, notamment avec ses petits-enfants, à qui il réservait parfois la primeur de ses nouveaux tours.

### Enfant de la balle

Né en 1926, Jacques Zilliox est rapidement privé de sa maman qui décède d'une congestion pulmonaire en 1929. La vague de froid qui s'abat sur les Vosges l'emporte à tout jamais. Sous la pression sociale de l'époque, son père Jean doit se remarier. Le bonheur n'étant pas au RDV, Jean Zilliox divorce et assume alors entièrement l'éducation de son fils.

Comptable de profession, la situation ne l'empêche pas de poursuivre ses activités artistiques sur tous les fronts.

## LES VARIÉTÉS DE FRANCESCO

70<sup>A</sup>, Boulevard Thiers, 88 - REMIREMONT - Tél. 819

Le « petit Jacques » se trouve rapidement plongé et imprégné dans un univers probablement perçu comme merveilleux. Adolescent, Jacques Zilliox participe directement aux activités de son père.

En 1935, Jean Zilliox présente ainsi ses premiers spectacles de marionnettes au restaurant campagnard « Les Genêts », situé dans les hauteurs de sa ville natale de Remiremont. Il est secondé par son ami et écrivain Joseph Bammert. Jacques Zilliox du haut de ses 9 ans, commence néanmoins son éducation artistique. Il passe les

Photos et document : Collection Zilliox

accessoires à son père et tourne les pages du livret...

Cette même année, il tient un petit rôle dans l'opérette « RIP » montée par le grand chef d'orchestre et musicien Antonin Poirier. La presse évoquera « Un Jack qui prend l'étoffe de son paternel ».

En 1937, il intervient également dans la revue locale intitulée avec humour « Remiremont coquette partout ».



Guignol aux « Genêts » en 1935



Le petit Jacques dans la revue « Remiremont Coquette partout »

# Jacques Zilliox (1926-1996) partie 1

Il fait également office de groom aux côtés de son père « le clown Janot ».



Kermesse de Thaon-les-Vosges Juin 1938  
Collection Zilliox

## Magicien à part entière

La guerre contrarie les études secondaires de Jacques Zilliox et interrompt ses activités au Conservatoire. Pendant 2 ans, père et fils sont séparés. Jean Zilliox est mobilisé et Jacques placé dans une famille vosgienne amie.

Ce n'est qu'en 1941 qu'il peut rejoindre son père en Lot-et-Garonne, dans un camp de prisonniers évadés. Là, il peut à nouveau participer aux spectacles de Guignol que son père a réussi à organiser.

De retour à Remiremont en 1945, Jean Zilliox décide de développer une activité marionnettes à part entière et de créer une troupe dédiée : « Le Guignol de France ».

Jacques Zilliox y est intégré comme « Maître de jeu ». Une habilitation obtenue auprès de l'Union corporative des marionnettes.

Les tournées artistiques reprennent, freinées cependant par le manque de salles de spectacles détruites pendant la guerre ou en cours de reconstruction.

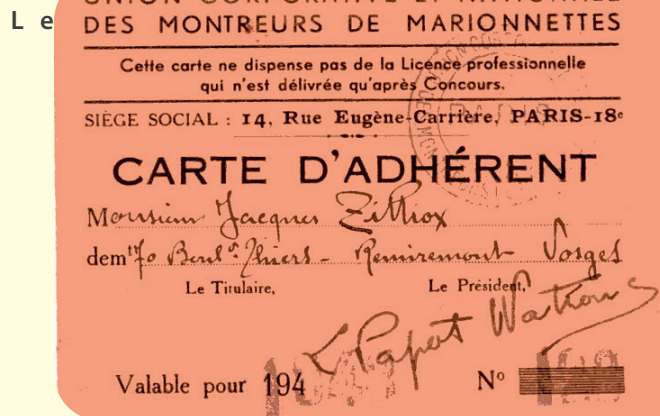
Jacques Zilliox participe de manière pleine et entière aux spectacles donnés lors des kermesses, fêtes et arbres de Noël. Outre Guignol, il devient partenaire dans le numéro de clowns de son père, sous le pseudonyme de Choucky.

En 1948 enfin, à l'âge de 22 ans, il présente un numéro de magie générale sous le nom de Jack Defrancesco.

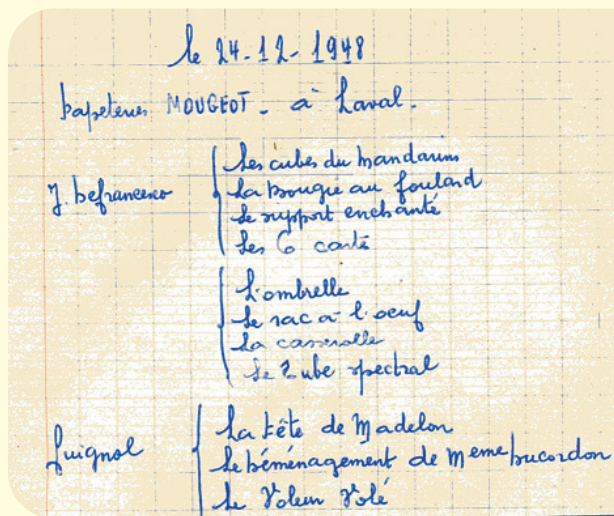
Son investissement dans la magie sera dès lors permanent !

Alors qu'il effectue son service militaire, il obtient une permission pour participer avec son père au Congrès magique international de Paris de septembre 1947. Le 1er d'une longue série...

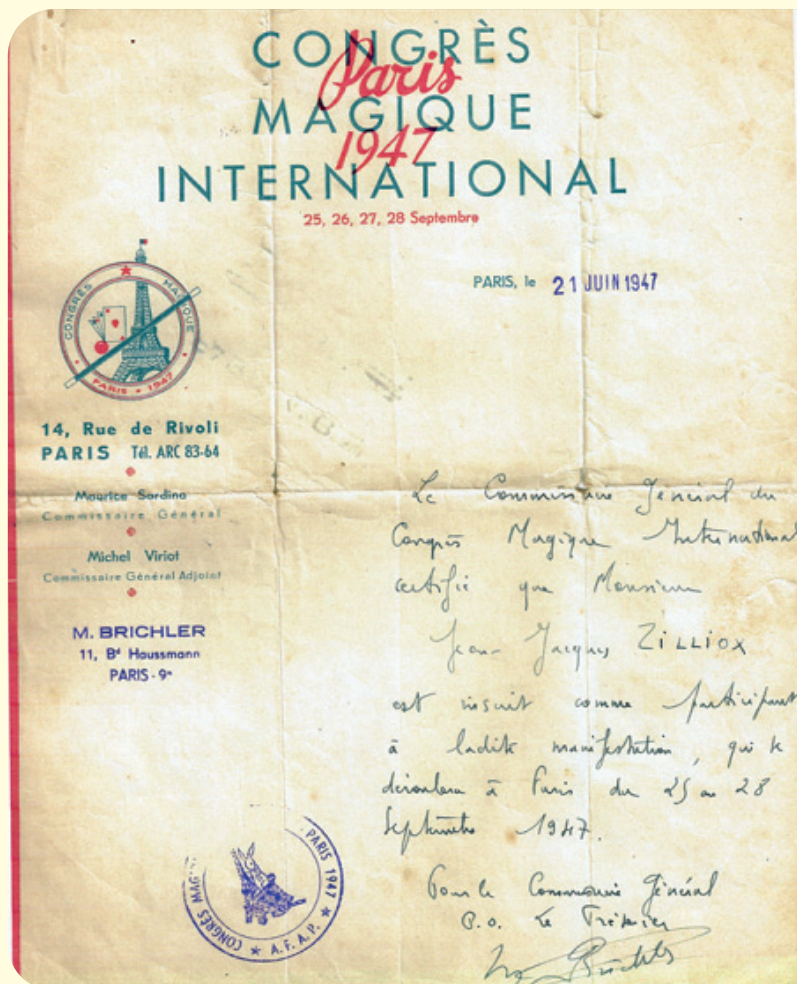
Attestation du Congrès de magie  
de Paris de 1947  
Collection Zilliox



Carte d'adhérent datée de  
1948 et signée de l'illustre  
marionnettiste Pajot-Walton's  
Collection Zilliox



Arbre de Noël de la papeterie  
Mougeot à Laval en 1948 (Vosges)  
Collection Zilliox



# Jacques Zilliox (1926-1996) partie 1

## Duo magique « Père-fils » des années 1950

Les années 1950 constituent un marqueur majeur dans la vie de Jacques Zilliox. Dans sa vie personnelle tout d'abord, puisqu'il unit sa destinée à Renée Cornebois, qu'il épouse en juin 1950. De cette union naissent successivement deux fils : Jean-Marie en 1951 et Gérard en 1957.

L'association « Père-fils » trouve une résonance toute particulière lors d'un événement historique majeur organisé à Remiremont en juillet 1950: la reconstitution du serment de la Franche-Pierre de 1465.

Dans un somptueux cortège historique regroupant 492 figurants, Jacques Zilliox y endosse le rôle majeur de Jean II, duc de Lorraine. Son père, celui d'Amé Colin, maire en 1465.

En 1953, Jean Zilliox est licencié des Ets Grünenberger. De son côté, Jacques Zilliox décide de mettre un terme à ses activités salariées pour devenir associé de fait dans l'entreprise de son père. Le spectacle devient leur seule activité professionnelle.

Le duo « Père-fils » étend rapidement son activité dans les départements voisins des Vosges.

Leur offre artistique repose principalement sur les spectacles de marionnettes proposés sous le nom de leur troupe : le Guignol de France.

Cette offre se complète cependant avec un ensemble de numéros de variétés gérés dans un 1er temps sous l'appellation des « Spectacles de France ».

Les numéros de magie sont assurément au cœur du dispositif. Des prestations assurées par Jacques Zilliox sous 2 noms différents : « Jack Defrancesco » pour la magie générale et « Sidi Mohamed Ben Asmah » le sorcier arabe dans ses interventions de magie comique.

Son père imagine quant à lui un numéro de grandes illusions basées sur le feu. IOX présente également des illusions fantastiques, parmi lesquelles la cabine spirite.

Dès 1955, le succès rencontré en arbres de Noël amène la troupe à mettre en place 2 tournées distinctes intégrant Guignol et variétés. Jean Zilliox anime la tournée « John Defrancesco » et Jacques Zilliox celle de « Jack Defrancesco ».



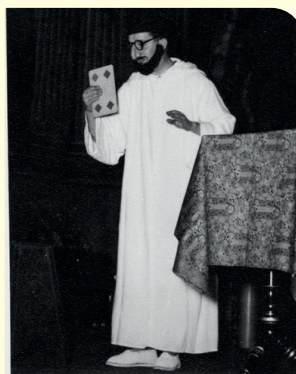
Jean II (Jacques Zilliox)



Amé Colin (Jean Zilliox) précède son fils dans le défilé



Feuille publicitaire du début des années 1950. Collection Zilliox.



Sidi Mohamed Ben Asmah, alias Jacques Zilliox dans son numéro de magie comique. Collection Zilliox.

# Jacques Zilliox (1926-1996) partie 1

Guignol, clowns, magie générale et grandes illusions constituent les piliers de leurs prestations.

L'année 1956 constitue un tournant pour leur activité. La municipalité de Nancy leur accorde la concession du théâtre Guignol de la Pépinière de Nancy.

Trois fois par semaine pendant l'été, Jacques Zilliox profite des entractes pour proposer des jeux aux enfants et rôder de nouveaux numéros de magie.

Ce nouveau point d'ancrage permet en outre aux Zilliox de fréquenter régulièrement leurs collègues magiciens de Nancy et de la région.

Comme son père, Jacques Zilliox aime travailler avec colombes et tourterelles, pour lesquelles il aura toujours beaucoup d'attention.

## LES SPECTACLES DE FRANCE

Direction J. ZILLIOX

vous proposent un nouveau et extraordinaire

### PROGRAMME DE VARIÉTÉS

pouvant être vu et entendu de TOUS

avec

**Yves Bristol**, l'étonnant caricaturiste

**Sidi Mohamed**

et son partenaire **Amadou**

**Dudule**, le plus comique des comiques

et le stupéfiant

**IOX** et sa Cabine fantastique

Faites venir les SPECTACLES DE FRANCE

vous les verrez revenir

NOMBREUSES RÉFÉRENCES

Pour traiter, adresser la correspondance à

**M. J. ZILLIOX**, 70, Boulevard Thiers, REMIREMONT (Vosges)



Affichette publicitaire

Le volcan humain.



Jeux et magie au théâtre Guignol à Nancy



Echanges entre magiciens après Guignol



Le magicien Jack Defrancesco avec Misou et Missette, 2 colombes apprivoisées

## La fin des prestations 100% familiales

Les graves ennuis de santé de Jean Zilliox en 1962 le conduisent à réduire drastiquement ses activités artistiques. Le duo « Père-fils » touche à sa fin.

Pour assurer ses engagements en arbres de Noël, kermesses et tournées Guignol dans les villes de l'Est de la France, Jacques Zilliox doit embaucher et commence à endosser le costume de chef d'entreprise.



Le caricaturiste Yves Bristol. Collection Zilliox.

Les Variétés  
**DEFRANCESCO**  
peuvent vous fournir  
également les  
meilleures Vedettes  
Françaises et  
internationales  
selon votre désir

**REXY**, le Jongleur équilibriste

Pour une meilleure  
étude, indiquez-nous  
la date de votre Fête  
La durée souhaitée  
et l'incidence  
financière que vous  
pensez lui consacrer

**La Télévision avertit le public et le rend de plus en plus exigeant...  
Alors... Traitez avec les VARIÉTÉS DEFRANCESCO  
Vous serez satisfait**

Publicité des Variétés Defrancesco des années 1960. Collection Zilliox.

# Jacques Zilliox (1926-1996) partie 1

Claude Schott fait son entrée dans l'organisation et permet le maintien de tournées doubles en arbres de Noël.

Jacques Zilliox étend quant à lui son registre artistique. Sous le nom de Rixal, il propose une attraction avec jeux d'ombres et tableaux de chiffons.

Et sous le nom de Yves Bristol, un numéro de caricatures.

Ponctuellement, pour renforcer l'attractivité de ses prestations, il commence également à faire appel à des artistes extérieurs, parfois sous contrat avec des entreprises de spectacles : ventriloques, acrobates cyclistes, mimes, clowns, imitateurs, jongleurs... des prestations complémentaires aux siennes. Une attractivité renforcée, déclinée dans les publicités des « Variétés De Francesco », dénomination qui remplace alors celle des « Spectacles de France ».

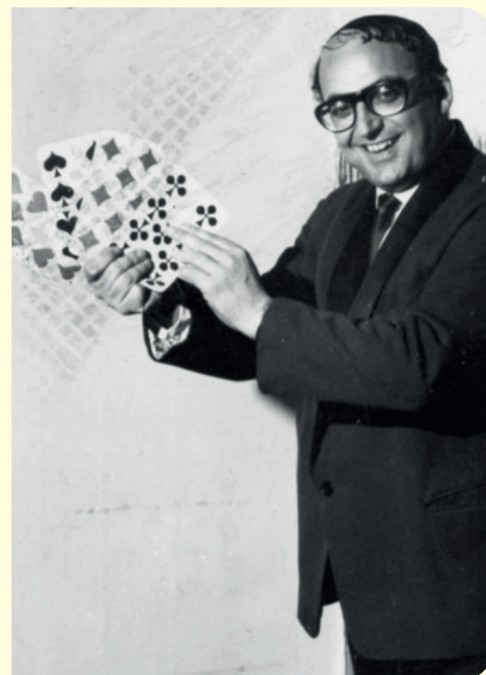
Les magiciens ne font logiquement pas partie de sa sélection, à l'exception de Sorky (Max Palai), qui présente notamment un numéro de pickpocket et de production de pièces de haute voltige...

En 1969, le nombre de contrats artistiques signés s'élève à 64, inclus les participations aux foires et kermesses.

À partir de 1967 enfin, les premières réunions du Cercle magique Robert Houdin de Lorraine ont lieu au théâtre Guignol de la Pépinière de Nancy.



**VOCALYS**  
Ventriloque International

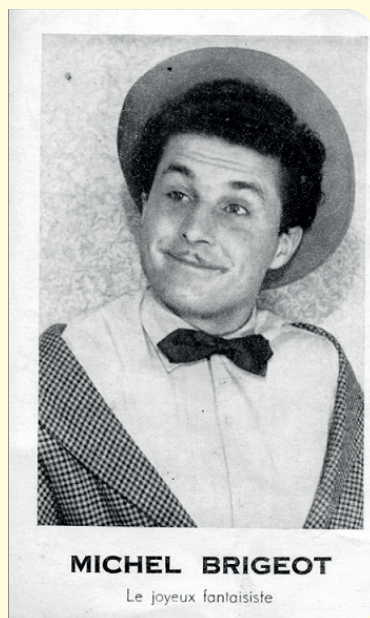


Sorky

**PROGRAMME**

<p><b>Samedi 26 Août</b></p> <p>10 heures Inauguration officielle par Monsieur le Préfet de la Marne</p> <p>15 h. à 18 h. CONCERT par la Musique du 15<sup>e</sup> [R. A. L. D.] de Suippes</p> <p>21 h.</p> <p><b>LES SURES</b> présentés par Marc ELIE</p> <p><b>Dimanche 27 Août</b></p> <p>15 h.</p> <p><b>ANNIE DUPARC et l'Orchestre "Les Diamants Noirs"</b></p> <p>18 h.</p> <p><b>LES TROIS MÉNESTRELS</b> présentés par Marc ELIE</p>	<p><b>Judi 31 Août</b> 15 h. 30 et 17 h.</p> <p>DEUX MATINEES POUR LES ENFANTS</p> <p><b>Guignol et Illusionnisme</b></p> <p><b>Samedi 2 Septembre</b></p> <p>de 15 à 18 h. CONCERT au Kiosque par la Musique du 1<sup>er</sup> G.C.P. de Reims</p> <p>21 h.</p> <p><b>LES COMPAGNONS DE LA CHANSON</b> présentés par Marc KOCH</p> <p><b>Dimanche 3 Septembre</b></p> <p>15 h. et 18 h.</p> <p><b>Les Ballets Russo-Arméniens Sossi</b> présentés par Marc KOCH</p> <p>dernier jour de Foire Lundi 4 Septembre 20 h.</p>
---	---

Foire de Châlons-sur-Marne. Août 1967. Collection Zilliox



Fête en 1965 à Gironcourt-sur-Vraiese. Collection Zilliox

# LES PORTES D'OR Magiques



28° Nuit de la Magie - Grands Salons de l'hôtel de ville de Nancy

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
  - Air one : cartomagie
  - Antoine Salembier et Val : Secret cabaret
  - Patrick Adler : imitateur
  - Un concours qualifiant pour les championnats de France de magie FFAP.

15 mars 2025

Patrick  
ADLER

Val & Antoine  
SALEMBIER

Air ONE



Samedi 15 mars 2025 - 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 ..... €

IMPORTANT : Virement ou chèque à l'ordre des PORTES D'OR MAGIQUES (demander le RIB à [portesdor@gmail.com](mailto:portesdor@gmail.com))

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 avant le 15 février 2025 (dans la limite des places disponibles) à :

Fabienne DENIS - 6 Rue de Fontenoy - 54200 - Villey Saint Etienne - E-mail : [portesdor@gmail.com](mailto:portesdor@gmail.com)



# Antoine Salembier Perception

## ESprit



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 !

Ce mois-ci, je vous offre un petit extrait tout chaud sorti du livre ESP Système, premier tome aux éditions LPBDM.

### Mise en place des expériences

Pour l'expérience qui suit, nous n'utiliserons que deux séries de cinq symboles, soit dix cartes montées en systèmes cycliques : cercle, croix, vagues, carré, étoile, cercle, croix, vagues, carré et étoile. Je vous invite fortement à expérimenter ces techniques avec un jeu de cartes en main.

### Protocole dit d'usage

Avant cette 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.

### ESprit

Cette petite expérience est une adaptation d'ESP Name 6 d'Howard Adams, elle ajoute un peu de sens aux révélations.

### Expérience et explications simultanées

*- Les perceptions sensorielles sont très compliquées à comprendre et à analyser. Elles sont parfois le fruit de l'esprit et parfois celui du hasard. Mais comment déterminer la différence. Tentons de résoudre ce mystère...*

*- Prenez ce jeu et éprouvons l'expérience du HASARD. Je vais vous demander dans un instant de distribuer une carte pour chaque lettre du mot hasard en une pile face en bas sur la table.*

Après avoir effectué le protocole d'usage, le

spectateur distribue donc six cartes une à une, en une pile faces en bas sur la table et dépose le reste sur le côté.

*- Prenez connaissance de cette dernière carte distribuée et retenez bien le symbole. Remettez-la sur sa pile et mélangez les cartes comme bon vous semble. Je vais maintenant tenter de retrouver votre carte en utilisant le hasard. La chance sera peut-être de mon côté.*

Prenez la pile qui vient d'être mélangée et faites un éventail faces vers vous. Un symbole sera présent deux fois. Sortez-en un et déposez-le face en bas sur la table devant le spectateur, en guise de prédiction. Faites ce retrait sans réfléchir presque instinctivement. Déposez cette pile sur celle que le spectateur avait mise sur le côté et faites un faux mélange total.

*- Tentons l'expérience de l'ESPRIT. Comme précédemment, distribuez une carte pour chaque lettre du mot ESPRIT en une pile face en bas sur la table.*

*- Prenez connaissance de la carte supérieure et mélangez les cartes.*

Comme précédemment, reprenez cette pile et avant de retirer une carte, faites mine de vous concentrer ; connectez votre esprit aux symboles. Prenez connaissance des cartes. Un nouveau symbole sera présent deux fois, retirez-en un et déposez-le face en bas sur la table à côté de la première carte. Déposez le reste des cartes sur la pile mise de côté.

*- Ces deux méthodes nous donneront-elles de bons résultats ? Quelle était votre premier symbole choisi ?*

Le spectateur révèle le nom de sa carte et vous retournez ostensiblement la première carte qui correspond exactement à son symbole.

*- Le hasard semble bien faire les choses. Mais ce n'est peut-être là qu'un coup de chance. Quelle était votre deuxième symbole ?*

Le spectateur révèle son deuxième symbole et vous retournez la deuxième carte qui correspond aussi à son symbole.

*- Mon esprit semble fort bien éclairé. Malheureusement, nous ne pourrions pas résoudre cette question, ni lever nos doutes. L'esprit et la chance resteront toujours de vrais mystères à la lueur des perceptions extrasensorielles.*

### Note du professeur Swann

J'aime ajouter une petite phase supplémentaire. Il existe une autre possibilité, celle de lire l'AVENIR. Après les deux premières phases, faites épeler le mot AVENIR au spectateur et avant qu'il ne prenne connaissance, prétendez lire dans l'avenir.

Regardez les deux prédictions précédentes et déduisez-en le symbole qui suit : c'est le symbole qui correspondra à la dernière lettre du mot AVENIR.

Si les deux prédictions sont les vagues et le carré, vous saurez automatiquement que la carte de l'avenir sera l'étoile !

N'hésitez pas à vous procurer ce livre sur le site : LPBDM.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.



par Romain Brilli

## Évolution du packaging des Tenyo

Le packaging a toujours tenu une place très importante chez Tenyo qui a, de tout temps, pris soin de travailler les emballages de ses tours.

Ce souci du détail fait le bonheur des collectionneurs qui achètent plusieurs fois le même tour pour avoir les différentes éditions de son packaging.

Les premières boîtes Tenyo datent des années 1930, avant la seconde guerre mondiale. À cette époque les tours de magie étaient fabriqués en bois, en métal, en corde et en papier.



Flying Handkerchief en bois, en métal et avec le packaging en papier

À cette époque, tous les tours de magie que Tenyo vend sont des « classiques de la magie. » Il commence avec seulement dix articles dans sa vitrine, dont « Vanishing Tobacco » (une cigarette qui disparaît), le « Mouchoir qui change de couleur » et le « Sac à œufs. » Tous les soirs, il fabrique des tours pour alimenter ses « corners ». La famille de Tomosaburo Ogata aide Tenyo dans ce travail nocturne.



Boîte de tours Tenyo datant des années 30

Tenyo a trouvé une idée très astucieuse : ses boîtes de magie sont composées à la demande, ce qui permet aussi de continuer à les vendre même en cas de rupture de stock sur un tour.

En 1965, Akira Yamada modernise le packaging Tenyo en commençant à emballer ses tours dans des boîtes imprimées colorées et attrayantes au lieu des boîtes simples utilisées après la seconde Guerre mondiale.

Vers le milieu des années 1970 apparaissent les premiers packagings plats constitués en façade, de plastique transparent, montrant le tour, et en fond d'un papier cartonné présentant le tour.



Catalogue Tenyo 1969



Catalogue Tenyo 1978

# Le monde de Tenyo

## Évolution du packaging des Tenyo

Puis, en 1995, apparaissent les boites telles qu'on les connaît maintenant, dessinées par Teruhide Sonoda et qui une fois ouvertes peuvent se refermer facilement.



Catalogue Tenyo 1995

Pendant de nombreuses années, les boites envoyées dans le monde ne seront pas avec les superbes dessins de Teruhide Sonoda mais en plastique transparent pour faciliter les contrôles en douane.



Les mêmes tours dans leur packaging d'origine et celui dédié à l'exportation.

En septembre 2024, Tenyo vient de présenter, lors de son festival annuel, une refonte totale du packaging de ses anciens tours. La forme de la boîte reste la même mais le design change.

Sur ces packagings deux nouvelles icônes sont apparus, renseignant le style de magie du tour (Close Up, Magie de Salon, ect) et le temps nécessaire pour apprendre le tour. Lors de ce même festival, Tenyo a dévoilé les tout nouveaux Tenyo 2025.



Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

THE KEY CASHTU

夢の現金封筒！  
T H E キ ャ ッ シ ュ

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

CHINESE LINKING RINGS

リングがつながる奇なるマジック!!  
チ ャ イ ナ リ ン グ

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

CRYSTAL PYRAMID

あなたのコインが飛び移る！  
ピ ラ ミ ッ ド ミ ス テ リ ー

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

FINGER LIGHT

不思議な光が出たり消えたり！  
フ ラ イ ン グ ラ イ ト

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

FLASH DICE

ダイス6個をひと握りで思いのままに！  
超 能 力 ダ イ ス

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

HONEY JUMB

衝撃の入れ替わり！  
マ ジ ッ ク ハ ケ サ ゴ ン

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

MAGIC CARDS

20種ものマジックができる！  
マ ジ ッ ク ト ラ ン プ

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

MAGIC PLUMMER

カードを動かす不思議な装置！  
魔 法 の フ ラ ン ジ ャ ー

WORLD-CLASS CREATIONS  
マジックの達人

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

MIRACLE GLASS

目の前で通りぬける！  
ミ ラ ク ル ス ル ー コ イ ン

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

MISTER CLOSER

究極の剣刺マジック！  
ミ ス タ ー テ ン ジ ャ ー

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

WANDER

白紙が本物の千円札に！  
マ ネ ー シ ョ ッ ク

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

MYSTERY CARDS

同じカードに変化する！  
ミ ス テ リ ー カ ー ド

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

MYSTERY CASE

完全密着に出現！  
ミ ス テ リ ー シ ョ ー ケ ー ス

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

SMART CLEAR

スマホがスマホを通り抜ける！  
ス マ ホ イ リ ユ ー ジ ョ ン

WORLD-CLASS CREATIONS  
マジックの達人

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

2025 新製品

時をもどす！  
逆 再 生 ミ ラ ー

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

SHOCKING CASE

瞬間に変化！  
シ ョ ッ キ ン グ バ ス ケ ー ス

WORLD-CLASS CREATIONS  
マジックの達人

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

SMART CUT

えっ、切れちゃった？  
ス マ ー ト キ ロ チ ン

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

SUPER PREDICTION CARDS

驚愕の結末！  
奇 跡 の 予 言 カ ー ド

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

SUPER SPONGE BALLS

増えて、消えて、飛び移る！  
ス ー パ ー ス ポ ン ジ ボ ー ル

テニョーマジック

Tenyo QUALITY MAGIC TRICKS

THE MAGIC COINS

世界最高のコインマジック  
ダ イ ナ ミ ッ ク コ イ ン

テニョーマジック

# Curiosités magiques

## Boite aux dés Roi de trèfle

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.*



Il s'agit d'un effet très visuel.

Un cadre est accroché au mur. Il est vide.

On fait choisir une carte dans un jeu. Après l'avoir remise dans le paquet, celui-ci est projeté sur le cadre. La carte choisie apparaît dans le cadre.



L'intérieur est astucieusement truqué.

Dans le cadre, il y a déjà la carte. Un tissu de couleur noir est mis devant.

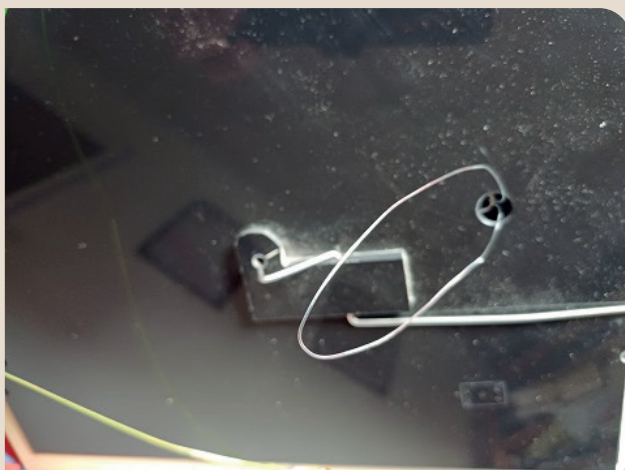
Ce tissu peut être tiré par un élastique afin de découvrir la carte.

Lorsque l'on positionne ce tissu, il est bloqué par un petit système de crochet à l'arrière du cadre.

Là où l'idée est excellente, c'est que ce crochet situé derrière le cadre est en léger appui contre le mur.

La force du jeu projeté sur le cadre déclenche ce crochet, qui libère l'attache et provoque le tirage du tissu noir.

La carte apparaît magiquement dans le cadre.



# Tours

## SANS COUP D'ŒIL

Il y a quelques années, j'ai eu le plaisir de lire un tour de mentalisme de Phil Goldstein, traduit par Quoc Tien Tran dans l'excellente et défunte revue dirigée par Dominique Duvivier, Le Magicien. Cet effet, basé sur un tour de Karl Fulves, lui-même tiré d'une idée d'Hofzinsler, m'a paru très intelligemment construit, avec toutefois quelques lacunes. Je renvoie les lecteurs en page 5270 du Magicien. Il est regrettable qu'à la fin de la première partie du tour, le mentaliste soit obligé de refaire face au public pour prendre connaissance d'une information que l'on peut obtenir, somme toute, sans avoir à bouger. De plus, le forçage à l'effeuillage est très bien en cartomagie, mais ne me semble pas, en magie mentale, d'un naturel à toute épreuve (autant faire preuve d'une certaine dextérité en cartomagie me paraît naturel, autant dévoiler quelque adresse en mentalisme me paraît déplacé). Et pour finir, mais cette idée m'est tout à fait personnelle, il me semble dommage de n'utiliser que trois spectateurs et de ne pas se servir du quatrième pour créer un climax final encore plus fort. Après cette petite (?) mise au point historique, passons à l'effet.

### Effet

Le mentaliste prend un jeu de cartes, le mélange et le confie à une personne qui donne une carte à trois spectateurs. Ces derniers peuvent s'échanger leurs cartes en fonction de leurs choix respectifs. Le quatrième spectateur a même la possibilité de conserver sa carte ou de l'échanger contre n'importe quelle autre carte du jeu. Malgré toutes ces conditions draconiennes, le mentaliste (toujours de dos, ou mieux, les yeux bandés) va révéler ces quatre cartes, sans poser la moindre question, et même sans jamais avoir eu besoin de voir leurs dos.

### Préparation

Le jeu que vous utilisez est normal et à tarots rouges, vous en verrez l'utilité par la suite. Il vous faut enlever les Jokers et y ajouter une carte double tarots. Si vous voulez renforcer le tour avec le choix final du quatrième spectateur, vous aurez alors également besoin d'un jeu de mêmes tarots que le

précédent, mais composé de 49 Jokers. Il vous faut arranger le premier jeu de la manière suivante, en partant du dessus, paquet faces en bas : carte double tarot – carte quelconque face en l'air – Dame de Cœur face en l'air – Trois de Cœur face en l'air – Roi de Trèfle face en l'air et Dix de Pique face en l'air. Vient après le reste du jeu faces en bas.

Ma carte double tarot est constituée de deux cartes normales dont j'ai gratté les faces avec du double 0, et que j'ai collées face à face. J'ai ainsi une carte double tarot qui fait aussi office de carte épaisse, donc de carte clef. Ce qui nous sera très utile par la suite.

### Présentation

Ce tour a l'avantage de pouvoir se présenter debout et même complètement entouré. Vous avez le jeu préparé dans son étui en poche droite de votre veste, et le jeu composé des 49 Jokers dans la poche gauche et sans étui, il va de soi. Vous sortez le jeu « normal » de votre poche et l'extrayez de son étui que vous replacez en poche droite. Vous tenez le jeu en main gauche, dans la position du mélange usuel au pelage. La main droite vient s'emparer des 4/5 inférieurs du jeu, tandis que le pouce gauche retient le cinquième (restant) avec la préparation en main gauche. Il ne vous reste plus qu'à mélanger au pelage les cartes de la main droite sur celles de la main gauche. Une fois le mélange terminé, vous utilisez la carte clef (double tarot) pour couper au-dessus de la préparation et la faire repasser dessus par double ou triple coupe. Donc pas besoin de carte mise en décalage interne, donc pas d'angle.

Vous demandez alors l'aide d'une spectatrice (évitée de choisir la plus belle, elle le sait et n'a pas besoin de vous pour briller en société !). Vous lui demandez son prénom... « Alice ! ». Vous lui faites tendre sa main gauche paume en l'air devant vous. Vous allez laisser tomber des cartes dans sa main gauche et elle devra vous arrêter (dire stop !) quand bon lui semblera. Vous tenez le jeu en main droite, au-dessus de sa main, en position du biddle grip, l'index arc-bouté au milieu du tarot de la première

carte (fig.1). Votre main droite doit se trouver très au-dessus de la main de la spectatrice, de manière à ce que lorsque vous laisserez s'échapper les premières cartes inférieures du paquet, il y en ait deux ou trois qui tombent au sol.



Armand Porcell

Fig 1

Normalement la spectatrice va se baisser pour les ramasser. Si ce n'est pas le cas, faites-le vous-même. Dans les deux cas, vous reprenez les cartes, les placez sous le jeu et demandez à la spectatrice de placer, en fin de compte, ses deux mains en coupe sous le paquet (fig.2).



Fig 2

Là, vous tenez le paquet nettement moins haut. Vous recommencez à laisser s'échapper les cartes (comme pour une cascade mais à plat) et vous vous arrêtez au moment précis où la spectatrice vous dit stop. Vous avez également pris soin de laisser tomber les cartes équitablement réparties dans ses deux mains. Vous avez ainsi réussi deux choses : 1) la spectatrice ne va pas vous dire stop trop tard, car elle aura peur inconsciemment que d'autres

# Tours SANS COUP D'ŒIL

cartes ne tombent au sol « par sa faute », sans que jamais vous n'avez dit une chose pareille. 2) vous venez de lui immobiliser les deux mains temporairement.

Au stop, vous arrêtez donc la cascade et commentez brièvement ce qui vient de se passer : « Vous venez de m'arrêter lorsque vous l'avez désiré ! ». Tout en disant cela vous faites alors mine de lui tendre le paquet qu'elle ne peut bien évidemment pas attraper (et pour cause)... « Je vous confie également l'autre moitié ». Devant l'embarras de la spectatrice, vous retournez le paquet tenu en main droite, faces en l'air en main gauche. Puis vous le reprenez en main droite en position Biddle et vous le laissez tomber, en bloc, faces en l'air, sur ses cartes tenues faces en bas, avec une petite phrase du style « Ce n'est pas grave. On va les laisser faces en l'air pour le moment ».

Vous vous éloignez de quelques pas des mains de la spectatrice, et en profitez pour faire un rappel de tout ce qui vient de se passer. « Le jeu a été consciencieusement mélangé, vous m'avez arrêté où bon vous a semblé et personne ne peut connaître l'identité des cartes sur lesquelles vous m'avez dit stop ».

Puis vous lui demandez d'égaliser le jeu. « Vous avez à peu près une moitié du paquet face en l'air et l'autre moitié face en bas. La jonction entre les deux paquets représente exactement l'endroit où vous m'avez dit stop. Vous allez me donner toutes les cartes qui sont faces en l'air et conserver toutes celles qui sont faces en bas ». En disant cette dernière phrase, vous vous êtes rapproché d'elle à une distance de bras. Cela vous permet de l'aider si jamais elle n'arrive pas à rassembler les cartes. Lorsqu'elle vous a donné toutes les cartes qui sont faces en l'air, vous lui tournez le dos en conservant le paquet en mains et ces dernières dans votre dos. La spectatrice, et le reste du public, voient ainsi la moitié du paquet que vous tenez.

Vous allez maintenant lui donner des instructions simples, mais les plus précises possibles.

« Vous allez donner la première carte de votre paquet à une personne de votre choix. Il est important que je ne puisse savoir à qui, pour qu'il n'y ait pas de doute sur ce qui va suivre. À part cette personne que nous

appellerons Numéro 1 (rien à voir avec la série Le Prisonnier !) personne ne doit voir cette carte, et même pas elle pour l'instant. Il est donc très important que personne ne regarde cette carte pour le moment... C'est fait ? Vous allez procéder de la même façon avec la seconde carte et le spectateur N°2,... et la troisième et le ou la spectatrice N°3. Vous prenez la quatrième pour vous-même et vous me rendez le reste du jeu, merci ! ».

Certains vont se demander pourquoi j'ai ajouté une carte quelconque dans la préparation du paquet. Simplement pour que les doigts de la spectatrice n'entrent pas à ce moment précis du tour, en contact avec la carte épaisse. La carte X est maintenant première du ½ paquet et sert de camouflage à la carte double tarot. Il faut signaler que le jeu tenu à plat, il est impossible de détecter une carte épaisse. Mais étant très prudent de nature, je préfère prendre quelques précautions comme vous avez pu le lire depuis le début de ce tour.

N'oubliez pas que vous êtes toujours dos au public. Lorsque vous avez récupéré le reste du jeu, vous faites quelques pas pour vous éloigner un peu plus des spectateurs tout en leur demandant de regarder pour la première fois leur carte. Au même instant, vous profitez de ce moment fort pour laisser tomber le paquet dans votre poche droite. Ce mouvement est naturel et en zone d'ombre. N'essayez donc pas de la cacher et n'en faites surtout pas une passe.

« Personne ne peut connaître vos cartes, mais je vais vous laisser un choix que je n'ai encore jamais laissé à personne. Alice, voulez-vous s'il vous plaît donner votre carte au spectateur que nous avons appelé Numéro 1, merci. Monsieur ou madame ? Vous avez devant vos yeux deux cartes. Je vais vous demander de conserver celle qui vous paraît être la plus belle et de passer l'autre à la personne N°2. C'est fait ?...ok, merci. La N°2, vous avez deux cartes devant vos yeux ? Vous gardez la plus haute et passez l'autre au spectateur N°3 qui peut être une spectatrice, je n'en sais rien. Vous allez garder la carte la plus basse et donner l'autre à Alice. Alice, vous êtes la moins favorisée car il ne vous reste qu'une carte, donc pas de choix possible pour vous... eh bien aujourd'hui ; je vais faire ce que je n'ai jamais osé faire jusqu'à ce jour. (Vous montez le ton de votre voix comme si vous vouliez la réveiller). Alice ! (la voix redescend



Fig 3

un peu, mais reste quand même plus forte que jusqu'à présent) si je vous en donnais la possibilité, aimeriez-vous pouvoir changer votre carte ? ».

Au même moment où vous posez votre question, vous plongez votre main gauche dans la poche gauche et en ressortez le jeu, toujours sans y accorder la moindre importance. Les spectateurs regardent Alice dans l'attente de sa réponse qui va être oui ou non. À 95% ce sera oui ! Lorsqu'elle donne sa réponse, vous avez le jeu en mains, derrière votre dos, dans la même position qu'au début. Evitez quand même de faire de grands mouvements.

« Alice ! Les autres ont eu la possibilité de choisir entre deux cartes. Comme vous avez fait tout le travail et que je n'ai jamais touché aux cartes (menteur) je vais vous laisser échanger votre carte contre **n'importe laquelle des 49 cartes restant dans le jeu !** Mais attention, l'échange ne se fera qu'une seule fois. Vous allez sortir une carte de cet étalement et replacer la vôtre au même endroit ».

Vous étalez le jeu entre vos deux mains, toujours conservées dans votre dos et attendez l'échange (Fig. 3). Puis vous replacez négligemment le reste du jeu en poche gauche. Maintenant il y a dans le public quatre personnes en possession d'une carte. Normalement le spectateur N°1 a la Dame de Cœur, le N°2 le Roi de Trèfle, le N°3 le Trois de Cœur et Alice un Joker. Voyons donc comment cela est possible.

Alice a donné au N°1 le Dix de Pique, puis après elle lui a donné sa carte, c'est-à-dire la Dame de Cœur. Lorsque vous demandez au spectateur N°1 de garder la carte qui lui paraît être la plus belle entre le QC et le 10P, il y a 99% de probabilités pour qu'il conserve la QC. Le spectateur N°2 va se retrouver avec le KT et le 10P ou le KT et la QC. Vous

# Tours SANS COUP D'ŒIL

lui demandez de garder la plus haute, donc dans les deux cas il gardera le KT. Le spectateur N°3 aura le trois de Cœur et le 10 de Pique ou le Trois de Cœur et la Dame de Cœur. Vous lui dites de garder la plus basse, donc dans les deux cas, il conserve le Trois de Cœur. Quand à Alice, elle échangera le 10P ou la QC contre l'un des 49 Jokers.

Maintenant il ne vous reste plus qu'à révéler les quatre cartes sans jamais rien demander aux spectateurs, ou presque. Contrairement à la version de Phil Goldstein, je commence dans le même ordre que le choix des cartes, donc par le spectateur N°1.

« Je m'adresse maintenant à la personne N°1. Votre carte est rouge ! ». Dans 99% des cas, elle répondra oui. Pour le 1% restant, soit la personne dit non, soit elle ne dit rien. Si elle ne dit rien, demandez-lui si oui ou non sa carte est rouge. Si oui... « Très bien, mais je vous demandais de formuler votre réponse dans votre tête, tout en vous concentrant sur votre carte bien évidemment ».

Si non... « Comment ? Votre carte n'est pas rouge ? Pourtant je ne vois que du rouge... »

attendez un peu... c'est sur la face de la carte qu'il faut vous concentrer, et pas sur son dos ! On recommence et cette fois-ci répondez clair et fort mais dans votre tête, ok ? ».

Maintenant que vous savez si c'est la Dame de Cœur ou le 10 de Pique, vous jouez sur du velours... « C'est une carte rouge !... etc. etc. une figure... la Dame de Cœur ! ». Vous révélez ainsi le Roi de Trèfle et le Trois de Cœur. Après chaque révélation, demandez au spectateur de bien vouloir montrer sa carte à tout le monde.

« Alice, à nous maintenant. Concentrez-vous bien sur votre carte. Je vois du noir (ou du rouge, en fonction des couleurs du Joker) ... une figure... et du jaune ? Il n'y a pas de carte jaune ? Mon dieu ! Vous êtes allée me chercher la seule carte du jeu qui soit différente de toutes les autres ! Alice ! Vous avez en mains le Joker ! ». Climax.

Vous refaites face aux spectateurs et récupérez les cartes. Soit vous arrêtez là votre prestation de magie mentale avec des cartes, soit vous avez encore besoin du jeu.

Dans ce cas, la main droite plonge dans la poche droite et ressort l'étui, puis y retourne, y laisse les deux premières cartes (la carte quelconque et la carte double tarot) et en ressort avec un jeu tout ce qu'il y a de plus normal.

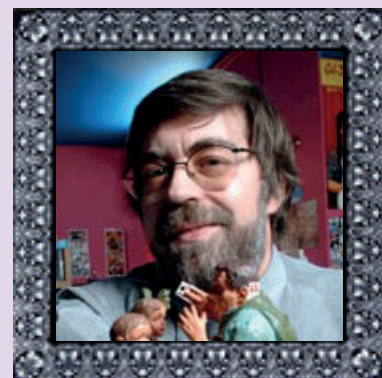
Pour les magiciens qui pratiquent la cartomagie bien plus souvent que le mentalisme et qui n'aiment pas les équivoques, il y a une solution plus technique pour prendre connaissance de la carte de la personne N°1. Il vous suffit de bloquer la carte qu'Alice remet dans l'éventail. Vous refermez ce dernier en prenant un break au-dessous d'elle. Vous ramenez les mains devant, vous coupez le jeu au break, regardez l'identité de la dernière carte du paquet et en déduisez l'autre (si 10P = QC et si QC = 10P). Personnellement je préfère l'autre manière qui ne vous oblige pas à ramener les mains devant.

Amusez-vous bien.

## La magie des allumettes

### Apparition d'une pièce de monnaie

par Mann Peter

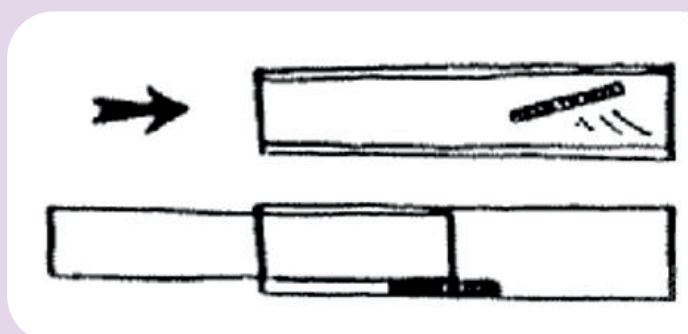
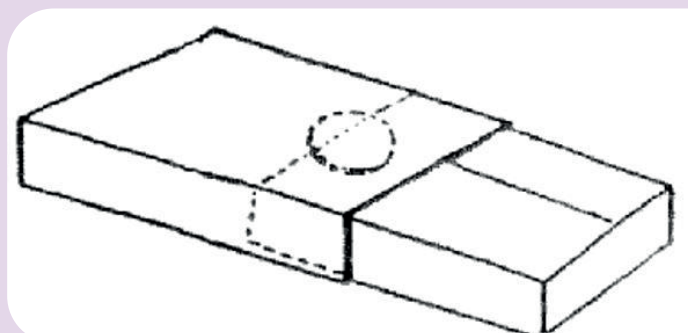


#### Effet

Vous présentez à votre public une boîte d'allumette 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 suffit de refermer d'un mouvement assez rapide la boîte pour que la pièce tombe à l'intérieur.





# Agenda 2025

## PORTES D'OR MAGIQUES 2025 DE LORRAINE

**Samedi 15 mars**  
Dîner Spectacle

**Dimanche 16 mars**  
Conférence - 14h30  
artiste à venir  
domaine de l'Asnéee

### GALA PUBLIC DU CLUB

**Samedi 05 avril 2025**  
CILM De Laxou  
salle de spectacles 20h30

### CONFÉRENCE SUPPLÉMENTAIRE

**Samedi 17 mai 2025**  
CILM De Laxou -  
salle 7 - 14h/14h30  
artiste à venir



**Thème**  
Libre

**Laxou**

Samedi 11 – AG – Foire aux  
trucs et galette - Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 30 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 26 – Lieu à définir



**Thème**  
Magie pour les  
amoureux

**Laxou**

Samedi 01 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 27 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 23 – Lieu à définir



**Thème**  
les bagues

**Laxou**

Samedi 08 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 27 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 30 – Lieu à définir



**Thème**  
Les gimmick

**Laxou**

Samedi 05 – Gala

**Nancy**

Jedi 24 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 27 – Lieu à définir



**Thème**  
Objets de collection

**Laxou**

Samedi 10 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 29 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 25 – Lieu à définir



**Thème**  
Toujours sur moi

**Laxou**

Vendredi 13 – IMEL  
Samedi 14 – IMEL

**Nancy**

Jedi 26 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 29 – Lieu à définir



**Laxou**

Pas de réunion

**Nancy**

Pas de réunion

**Metz**

Pas de réunion



**Thème**  
Tout sauf cartes

**Laxou**

Samedi 06 – Forum des Assos

**Nancy**

Jedi 18 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 21 – Lieu à définir



**Thème**  
Tenyo et autres  
ingéniosités.

**Laxou**

Samedi 11 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 30 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 26 – Lieu à définir



**Thème**  
la magie des pièces

**Laxou**

Samedi 15 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 27 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 30 – 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.

# INFERNALE SORCELLERIE

PAR M<sup>lle</sup>

# DICKA



DANS SES  
NOUVELLES et INIMITABLES  
CRÉATIONS

F. APPEL R. ou DELTA 12 PARIS

Infernale sorcellerie par Mlle DICKA  
Affiche : 83cm x 60.5 cm - Anonyme  
Musée Carnavalet - Paris