

# Le Chardon Magique

La revue des magiciens

Mai 2026- #259

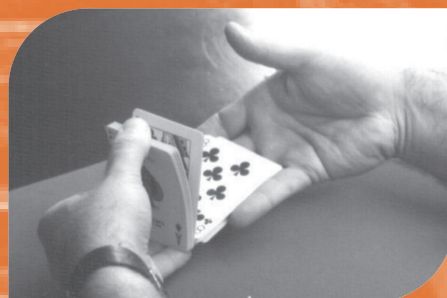
## CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE



**Créer son propre jeu de cartes :  
le guide d'un magicien créateur**



Un peu d'histoire :  
Mélidès, un vrai grec, pas tricheur.



Tour :  
Le jeu nudiste



Le monde de Tenyo :  
Tenki's Book de Takashi Uchida

# Table des matières

Édito .....	3	La magie des allumettes .....	17
Un peu d'histoire .....	4	Curiosités magiques .....	18
En images .....	7	Tours .....	19
Vintage .....	8	T'es qui toi ? .....	21
Dossier du mois .....	10	T'es qui toi ? .....	22
Le monde de Tenyo .....	14	Tours .....	23
Antoine Salembier Perception .....	17	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 Brillli - Gill Frantzi - Fabienne Denis

## Contributeurs de ce numéro

Gilles Petermann - Claire Denis - Maxime Claudel - Joseph Debever - Christopher

## Photos

Pascale Mornand et 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)

responsable communication : Claire Denis :

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

Membres du bureau :

Pascal Bouché :

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

Dominique Heissat :

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

## Responsables sections

Nancy :

Maxime Claudel

Pascal Bouché

Moselle :

?

Laxou :

Frédéric Denis



«L'action est la sœur du rêve »

Julie Payot

Chères lectrices, chers lecteurs,

Vous voilà en possession de l'édition de mai du Chardon Magique, que le temps passe !

On se projette déjà presque vers l'été, l'été qui peut, pour certains, apporter plus de temps libre que le reste de l'année.

Alors que faire de ce temps libre ?

Un magicien a-t-il vraiment du temps libre ?

Les magiciens passent des nuits entières à concevoir des miracles, à imaginer des effets qui défient les lois de la physique et à dessiner dans leur esprit l'illusion parfaite. Pourtant, le plus grand secret de notre art ne réside pas dans le secret d'un gimmick, mais dans une vérité bien plus profonde : « L'action est la sœur du rêve », comme l'écrivait Julie Payot. Un tour qui reste dans votre tête n'est qu'un fantôme ; il ne prend vie que lorsque vos mains s'activent.

Le rêve est le point de départ indispensable, cette étincelle magique qui imagine la lévitation, la disparition ou la lecture de pensée. Mais sans l'action — sans ces heures de répétition face au miroir, sans le courage de monter sur scène et de risquer l'erreur —, le rêve reste stérile. L'action est celle qui prend le rêve par la main pour le présenter au monde. Elle transforme l'abstraction de vos pensées en une émotion pure et palpable pour votre public. Alors, ne laissez pas vos plus belles idées dormir dans vos carnets de notes. Manipulez, échouez, ajustez, mais

surtout, agissez. C'est dans ce passage crucial de l'invisible au visible que réside la véritable magie. Alors en effet, je pense que chaque magicien n'a pas de vrai « temps libre ».

É  
D  
I  
T  
O

Car même si vous utilisez votre temps libre à lire cet édito, ce numéro du Chardon, finalement, vous apprenez toujours et encore. Que cela soit en culture magique, en tours, ou même tout simplement en découvrant des magiciens que vous ne connaissez pas encore.

Et parfois, vous pouvez rencontrer ces mêmes magiciens lors des congrès de la Fédération.

C'est pour cela qu'il est important de venir à nos congrès annuels, pour faire de nouvelles rencontres, de partager votre temps libre et ainsi réaliser de nouveaux miracles ! Ne manquez pas de vous inscrire au congrès à Troyes du 24 au 27 septembre prochains !

Je vous laisse découvrir cette nouvelle édition de notre Chardon Magique, vous allez retrouver vos rubriques habituelles, et pas que....

Je vous souhaite une très bonne lecture, de belles découvertes ! Et surtout, mettez bien à profit votre temps libre. . .

Fabienne DENIS

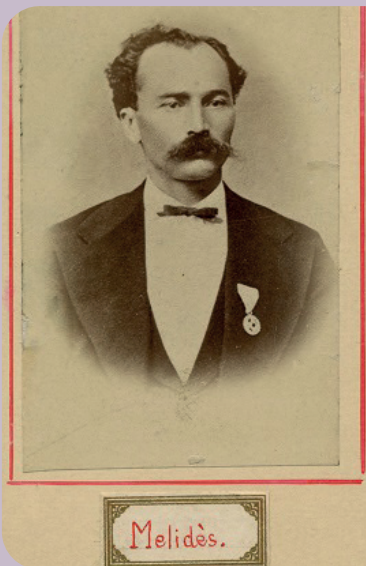
# Un peu d'histoire

## Mélidès, un vrai grec, pas tricheur.



Par Didier Morax

Dans ma bibliothèque, j'ai l'important ouvrage de Max Dif « L'histoire de la Prestidigitation » en 3 volumes. Dans cet ouvrage on y trouve beaucoup de renseignements sur les magiciens, prestidigitateurs et physiciens qui ont laissé des traces de leur passage.



Mélidès.



Entrée triomphale de Mélidès dans Paris.

J'ai été surpris de constater que le prestidigitateur Mélidès n'y figurait pas. Le professeur Magicus a assisté à son spectacle en 1873 à Genève. Il en a gardé ce document.

*l'escamoteur Mélidès soit tout simplement un Grosjean ou un Camus, qui nous traite comme nous le méritons et exploite notre ridicule besoin de faux nez.*

Il est important de savoir que cet artiste a modifié son nom d'origine. Sur ses premières affiches françaises, il se faisait appeler M. Diliès Prestidigitateur encyclopédiste, surnommé le Diable de couleur rose. Il ne connaît pas trop son nom puisqu'il le fait imprimer Dillières.

C'est dans cet article qu'il est cité pour une première fois, en 1885. En janvier 1888 on trouvera la dernière information le concernant au sujet d'une série de représentations sur le territoire de Marseille. Un entrefilet le signale en spectacle à Diego-Suarez, Madagascar le 17 novembre 1910.

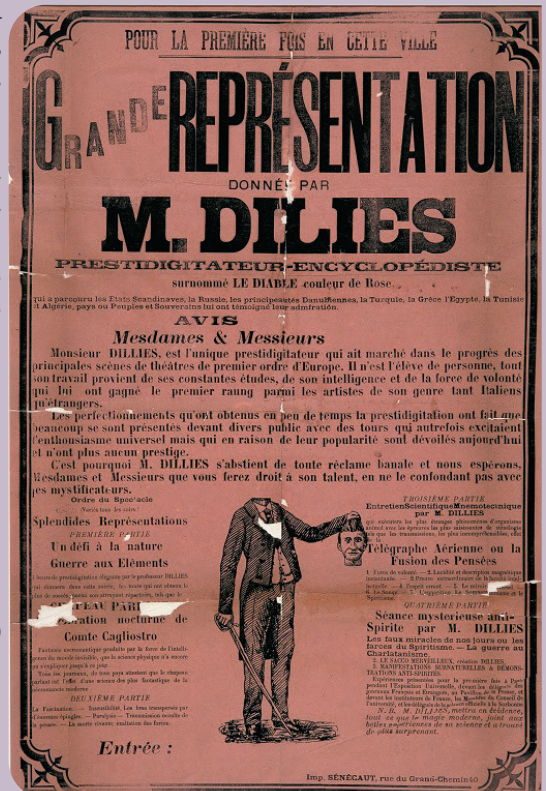
Dans le Monde illustré du 1er novembre 1873, on lit :

Avant de vérifier ses origines, il a été soupçonné de se faire passer pour un étranger.

*Cela est si vrai, qu'au théâtre de Robert Houdin, depuis que le maître a disparu, tous ceux qui l'ont remplacé ont jugé nécessaire de s'affubler d'intitulés anglais, tels que Hamilton ou Clevermann. Ils sont Anglais du faubourg Poissonnière, et se nomment Durand ou Duval. Mais le public se refuserait de mordre maintenant à un faiseur de tours qui n'aurait pas l'air d'arriver de l'autre côté des frontières. Il est donc très possible, je le répète, que*

Sur le site : <https://spectacle-de-curiosites.msh.uca.fr/personne/13770> on trouve ces informations :

- Sa date de naissances serait 1840
- Il serait né à Véria en Grèce.



Affiche de Dillières, devenu Mélidès





# En images

## Réunion avril 2026 : thème cardistry et autres tours



# Vintage

## La carte marquée d'un X

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

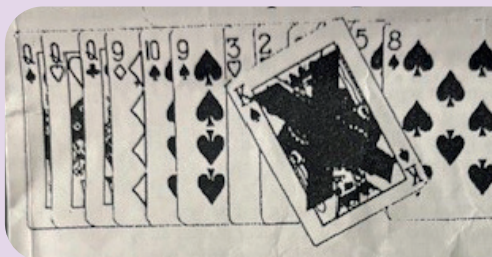


Ce nouveau Vintage d'une simplicité déconcertante m'a pourtant donné du fil à retordre ! Mais pour quelle raison, me direz-vous ? Et bien tout simplement car les explications fournies étaient incompréhensibles ! Le choix des termes techniques, face/dos, moitié supérieure ou inférieure, dessus/dessous se mélangeaient tellement que les explications me laissaient perplexes face à un tel imbroglio sémantique et même rhétorique. Il faut dans ces cas-là remonter la routine, s'imaginer son fonctionnement mais la plupart du temps, pour beaucoup, on laisse tomber l'effet dans un tiroir pour ne plus y toucher et l'oublier !

Ce petit tour nous vient de Budapest (ceci expliquant peut-être cela) et les explications d'une mauvaise traduction d'un mauvais texte initial. Google Traduction n'a jamais été un interprète de choix et Zoltan Csiki-Fogarasi un bon rédacteur d'explications ! Certes, on ne peut pas tous s'appeler Jean-Pierre Horneker ou Marc Decoux. On sent chez ces deux rédacteurs en particulier, la volonté de bien faire, d'être précis, celle de transmettre les bonnes informations dans un bon français compréhensible et surtout animés d'une passion dévorante et respectueuse de la magie comme de la langue française. Leur volonté est de transmettre notre art avec souplesse, efficacité et plaisir de lire. L'orthographe, la grammaire et la conjugaison de choix ainsi que la précision des termes employés sont le gage d'une volonté pointilleuse d'expliquer clairement le secret et les mystères de chaque routine.

Prenons-en de la graine ! Ce qui s'exprime bien, s'explique bien ! Et je félicite encore et encore Jean-Pierre (pour Magix) et Marc (pour Select Magic notamment) pour leurs explications de qualité et de précision.

Pour ma part, je vais donc vous offrir une petite traduction français/français, d'une petite routine sympathique de mentalisme de ce cher Zoltan.



### Effet

Cette routine de magie mentale va stupéfier vos spectateurs ! Contrairement aux tours classiques où le spectateur choisit une carte dans un jeu présenté par le magicien, votre spectateur va nommer une carte de son choix.

Lorsque le jeu est montré de face ou de dos, la carte pensée est la seule marquée d'une grande croix ! Le magicien montre clairement les autres cartes qui, elles, ne sont absolument pas marquées de ce « X ». Le spectateur peut alors examiner la carte marquée.

Le tour fonctionne sur un principe simple (principe de répétition) et ne requiert aucune habilité particulière. Vous l'apprendrez en quelques minutes et le succès est garanti à 100 % !

### Matériel

Dans cette routine, le jeu est bien sûr particulièrement truqué !

Prenez un jeu de cartes normales et retirez les deux jokers. Posez-les sur le côté. Mélangez abondamment le jeu afin que l'ordre des cartes ne soulève une

quelconque interrogation. Lorsque le jeu est dans le désordre le plus complet, séparez-le en deux paquets de 26 cartes.

Prenez le premier paquet et inscrivez un grand « X » au centre de chaque dos de chaque carte. Nous appellerons cette partie le paquet supérieur.

Prenez la seconde moitié et inscrivez un grand « X » sur chaque face des cartes. Faites attention que ce « X » reste bien au centre et ne déborde pas trop sur les côtés. Cette partie sera le paquet inférieur du jeu.

Inscrivez un « X » sur le dos d'un joker.

Placez le paquet inférieur (avec les croix au dos) face en l'air sur la table. Placez dessus le joker normal suivi du joker avec la croix et enfin le paquet supérieur (avec les croix au dos) face en l'air sur l'ensemble. Votre jeu est maintenant en place.

Veuillez trouver ci-joint les explications de base à lire avec une attention toute particulière !

### Explication

Le jeu de cartes est séparé en deux par les deux Joker. Le premier Joker est au-dessus de la moitié de jeu tourné la couleur en haut, le deuxième est au milieu du jeu. La partie supérieure, avec le Joker en dessus, tient jusqu'au Joker qui est au milieu. Au dos de chaque carte de la partie supérieure il y a un X, y compris le Joker supérieur. La partie supérieure est séparée de la partie inférieure par le Joker du milieu. Ce Joker n'a pas de X ni sur la face, ni sur le dos. La partie inférieure commence par le Joker du milieu, si nous tenons le jeu de la couleur en haut. Les cartes de cette partie de jeu sont marquées d'un X sur la couleur.

# Vintage

## Présentation

Dites au spectateur qu'il n'existe qu'une seule carte marquée d'un grand « X » dans le jeu et, grâce à sa capacité mentale toute particulière, cette carte sera celle pensée par lui-même.

Il existe deux possibilités :

1. Le spectateur nomme une carte de la partie supérieure du jeu face en l'air, y compris le joker s'il le désire.
2. Le spectateur choisit une carte du paquet inférieur, celle sous le deuxième joker.

Demandez au spectateur de penser et de nommer n'importe quelle carte, celle de son choix. Faites défiler doucement les cartes faces en l'air de votre main gauche dans votre main droite et cherchez la carte nommée par le spectateur.

1- Si vous trouvez la carte nommée par le spectateur dans la partie supérieure (avant les jokers), séparez le jeu à la hauteur de la carte choisie et, à l'aide de votre pouce gauche, sortez-la délicatement du jeu. Posez cette carte face en haut sur la table.

Repositionnez la partie de droite sur la partie de gauche et égalisez le jeu. Retournez la carte pour montrer son dos flanqué d'un grand « X ».

Retournez le jeu faces en bas et étalez les cartes en main jusqu'à la moitié du jeu. Attention à ne pas dépasser la moitié du jeu pour ne pas « flasher » les autres croix ! Vous montrez ainsi aux spectateurs que les cartes ont toutes un dos normal.

Le spectateur peut bien sûr vérifier cette carte. Reprenez cette carte et insérez-la dans la partie inférieure du jeu (face en bas). Ainsi la carte nommée par le spectateur reviendra dans sa partie de jeu initiale.

2- Si le spectateur a choisi une carte de la partie inférieure du jeu (face en l'air), continuez à pousser les cartes de la main gauche dans la main droite après les deux jokers mais avec davantage de précaution en étalant les cartes.

Vous devez faire attention à ne pas montrer les croix qui se trouvent sur la face des cartes de la partie inférieure tout en lisant les index des cartes.

## La carte marquée d'un X

Lorsque l'index de la carte nommée apparaît, poussez encore deux ou trois cartes.

Votre main droite tient le jeu en forme d'éventail.

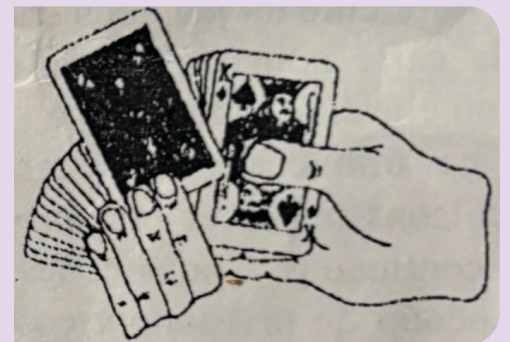
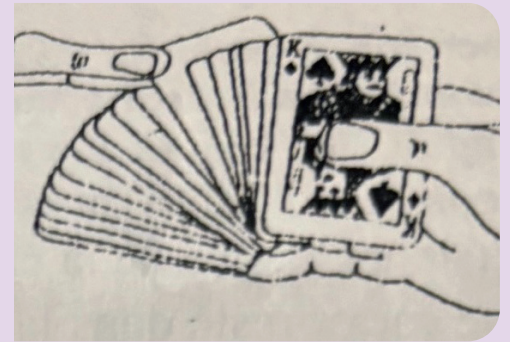
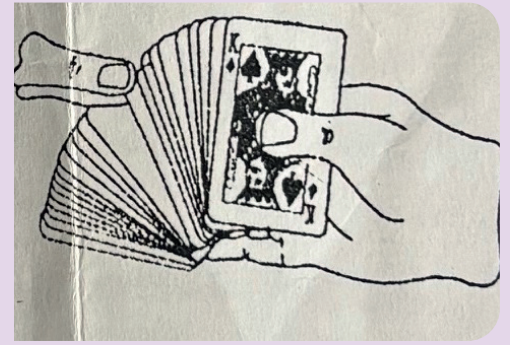
Placez votre pouce gauche sur la carte nommée et votre index sous celle-ci.

Retirez la carte d'un petit tiers vers le haut afin de ne pas montrer prématurément la croix.

Lâchez cette prise un court instant et reprenez-la de la même manière. D'un mouvement continu et alerte, la main gauche retourne cette carte face en bas suffisamment vite pour ne pas montrer la croix sur la carte.

Laissez tomber la carte face en bas sur la table. Frottez cette carte légèrement sur le tapis puis retournez-la face en l'air pour révéler la croix sur la carte ! Égalisez les cartes dans la main gauche et étalez les cartes faces en l'air en un ruban entre vos mains jusqu'à la moitié du jeu (les deux jokers), prouvant ainsi que les autres cartes ne sont pas marquées.

Égalisez le jeu à nouveau et tenez-le faces en l'air. Insérez la carte choisie dans la partie inférieure du jeu. Ainsi la carte revient dans sa partie initiale.



## Dernières réflexions

Attention ! Ne mélangez jamais les cartes et ne donnez à l'examen que la carte nommée ! Si le spectateur nomme le joker, il faut toujours montrer le dos du joker supérieur. Celui en dessous (au centre du jeu) n'est pas marqué d'une croix.

Vous aurez certainement reconnu le principe de répétition bien connu dans les jeux de cartes truqués.



# Dossier du mois

## Créer son propre jeu de cartes : le guide définitif d'un magicien créateur

par Joseph Debever



Bonjour à tous les passionnés de close-up et de cartes ! Je suis Joseph Debever – développeur web, magicien cartomane dans l'âme et membre actif du Cercle Magique de Lorraine pendant des années. Concevoir son propre jeu de cartes ? C'est mon Graal personnel et aujourd'hui je vous livre tout : de l'idée folle aux colis livrés. J'ai relevé le défi avec deux projets Kickstarter – « **20s Playing Cards** » (Art Déco) et « **80s Playing Cards** » (rétro total) – financés à plus de 300% chacun.

Pas de bluffs : c'est du concret, du vécu, pour transformer votre passion en réalité tangible.

### Pourquoi 2026 est l'âge d'or des jeux custom ?

L'industrie a littéralement explosé post-COVID. Avant, seuls les gros créateurs imprimaient chez USPC. Aujourd'hui ? USPC accepte les indépendants dès 2500 exemplaires avec une qualité identique aux bicycles standards, et HCPC Taïwan descend à 1000 unités.

Enfin : Kickstarter finance sans un centime d'avance.

Tout a commencé par une envie simple : un jeu pour *mes* routines de close-up, utilisable en magie, pas juste décoratif.

Le test ultime ? Valider si la communauté suivait avant de se lancer.

Attention alerte Spoiler : elle a suivi. Et fort.

### Les trois cibles qui font (ou défont) votre succès

Pas de magie sans cible claire. J'ai segmenté le marché en trois piliers d'or :

**1. Collectionneurs** : ils veulent de la rareté, des éditions limitées, un étui qui hurle « collector's item ».

**2. Magiciens/joueurs** : il faut avoir une lisibilité impitoyable, les standards des autres jeux doivent être respectés.

**3. Cardists** : pour eux il faut un dos minimaliste contrasté, lisible en rotation 360° pour les flourishes.



70% du marché est *américain*. Il y a une forte communauté de collectionneurs et de pratiquants de cardistry. Les ventes peuvent être dopées par des achats impulsifs si les thèmes sont forts (80's disco, Art Déco...).

### Mon positionnement gagnant ?

Le but était d'avoir un design où chacune des trois cibles pouvaient s'y retrouver avec : un dos épuré (pour les cardistry), figures customisées *mais reconnaissables* (pour les collectionneurs, les magiciens et les joueurs), et enfin je voulais un jeu 100% non truqué. Bref un compromis entre esthétique et fonctionnalité.

# Créer son propre jeu de cartes : le guide définitif d'un magicien créateur

## L'art du design :

Oubliez Photoshop, ses pixels qui deviennent flous si on agrandit, il faut travailler avec Adobe Illustrator. Il faut travailler sur une planche complète et non carte par carte. Avec Illustrator on travaille en vectoriel pur – redimensionnable à l'infini sans perte.

## Voici mes 4 éléments clés

1. **L'étui** : il doit incarner le thème immédiatement.

80° = hommage aux cassettes audio iconiques.

20° = objet de collection : dorures Art Déco, gaufrage premium.

2. **Le dos** : il doit être cohérent avec l'étui, avoir des bordures blanches pour les magiciens et un visuel minimaliste pour le cardistry ou au contraire un visuel détaillé pour les collectionneurs.

3. **Cartes à points** : il est important de garder la disposition standard pour avoir les codes mais on peut retravailler le graphisme par rapport au thème choisi.

4. **Figures** : C'est la partie la plus complexe. J'ai travaillé avec une base de Bicycle car c'est dans le domaine public, puis j'ai retravaillé vectoriellement complètement les cartes pour y intégrer des coiffures et accessoires des années 80.

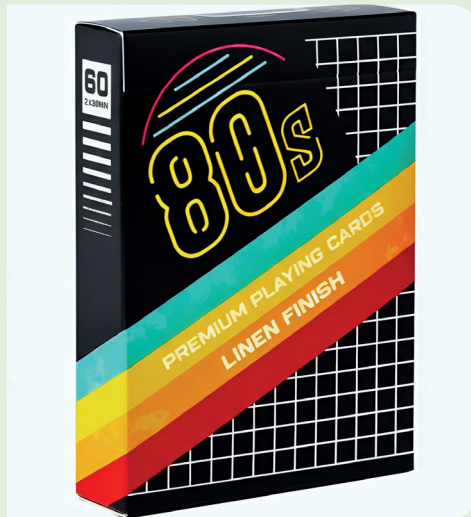
## Prototype et budget

Chez PrinterStudio vous pouvez faire votre prototype pour 50 € avec une qualité proche air-cushion. Cela permet de faire des photos et vidéos pour lancer votre projet (j'ai utilisé photoroom et NanoBanana pour mettre les photos en valeur). Le prototype permet aussi de valider le cadrage et les couleurs de votre jeu.

## Budget : la vérité des chiffres

(avec 5000 € vous avez un budget viable)

1000 jeux Taiwan	3500 €
2500 jeux USPPC	6000 €
Frais Livraison	Environ 1/3 du coût de fabrication
Designer externe	500-2000 €



Le but est d'être financé dans les premières heures afin de booster les algorithmes de la plateforme ; que cela fasse un effet boule de neige et qu'il y ait une réassurance immédiate.

## Comment faire ?

**Communiquer autour du Pré-lancement**  
Promettre des cadeaux de type concours gratuit (giveaways) pour gagner notamment des prototypes rares. C'est une tactique virale pour booster la visibilité, créer du buzz et fidéliser une communauté avant la campagne.

Cela se fait dans les groupes spécialisés sur les réseaux sociaux (Facebook, Discord, Reddit, forums...)

Cela peut passer par des influenceurs mais pour moi, seulement s'ils acceptent gratuitement.

Et enfin par des commentaires sur Instagram avec un compte dédié.

**L'Objectif stratégique** que j'avais fixé était de : **4500-5000 € affichés** alors que le coût réel était de 6000 €.

## Kickstarter :

Kickstarter est une plateforme américaine de financement participatif (crowdfunding) lancée en 2009. Elle permet à des créateurs de présenter des projets créatifs (comme des jeux de cartes, albums ou inventions) avec un objectif de collecte et une durée limitée ; les soutiens (backers) reçoivent des récompenses si l'objectif est atteint (« tout ou rien »), sinon personne ne paie.

Ma timeline parfaite était de 4 semaines de pré-lancement plus 30 jours de campagne.

# Créer son propre jeu de cartes : le guide définitif d'un magicien créateur

Je visais un financement en 1 heure.

## Pourquoi ?

Kickstarter priorise les projets financés rapidement dans les recherches et recommandations. Résultat ? Plus de visibilité = plus de visiteurs.

Voir « 100% financé » en 60 minutes crée l'urgence (« Si tout le monde y croit, moi aussi ! »). Les soutiens s'enchaînent naturellement.

Les backers hésitants se disent « Le projet est sérieux, ça marche déjà ». Moins de risques perçus = plus de confiance.

Je me suis fixé :

- 33% de mon objectif en pré-lancement : ventes via les jeux concours, les groupes FB, influenceurs (ça c'est quelque chose que l'on peut contrôler : c'est votre réseau, votre base solide).

- 67% algo Kickstarter : le reste vient automatiquement grâce au système qui pousse votre projet (si la première heure est réussie).

Sans cette première heure, vous luttez dans l'ombre des 1000 autres projets du jour.

Il ne faut pas seulement vendre les jeux par 1 ou 2 mais il faut créer des packs avec des récompense exclusives (cela peut au final représenter de 30 à 50% de votre chiffre d'affaire) et cela augmente le panier moyen.

J'ai ainsi pu collecter 2124 € pour mon Collector Box 80s et 1792 € pour l'offre jeu 80s + jeu 20s Cbox.

## L'après financement

C'est le moment où vous lancez l'impression des jeux.

Si vous optez pour USPCC, il faut compter un délai de 5 à 6 mois. Pendant ce temps il faut communiquer régulièrement avec les contributeurs et être très transparent sur les délais. Vous êtes en train de vous construire votre communauté.

## Logistique :

Une fois vos jeux imprimés, l'envoi aux backers est la phase la plus stressante. Voici comment je gère ça proprement :

## Gamblers Warehouse (États-Unis)

### - C'est quoi ?

Spécialiste logistique pour jeux/magie aux US.

### Pourquoi les choisir ?

- 1- Stockage dans leurs entrepôts américains
- 2- Livraison ultra-rapide aux backers US (70% de votre audience)
- 3- Intégration directe avec USPCC (ils récupèrent en direct)
- 4- Gestion des retours/douanes simplifiée
- 5- Avantage clé : 70% backers US = livraison 3-5 jours vs. 15-30 jours depuis la France.

## Delivengo (Europe)

### C'est quoi ?

Service français de fulfillment (stockage + expédition).

### Pourquoi les choisir ?

- 1- Parfait pour backers européens (pas de douane intra-UE)
- 2- Livraisons rapides partout en Europe
- 3- Tarifs compétitifs pour petits/moyens volumes
- 4- Service client FR (litiges, SAV)
- 5- Avantage : Pas de frais de douane France/Belgique/Allemagne/etc.

## Ensuite il vous faudra écouler le stock restant (soit environ 10%)

Par exemple sur Amazon, mais les volumes et les marges sont faibles, ou sur Etsy/Ebay/LBC là encore les volumes sont faibles mais les marges sont un peu meilleures. Ensuite il y a Murphy's Magic qui permet de vendre de gros volumes avec une marge moyenne et enfin les ventes directement auprès des autres boutiques où là, la marge est meilleure.

**Clé du succès :** utilisez la preuve sociale de votre campagne Kickstarter pour convaincre les revendeurs, avec l'objectif de reproduire 50 à 80% de vos performances de collecte.

En conclusion, créer son propre jeu de cartes allie expression artistique totale, un risque parfaitement maîtrisé grâce à Kickstarter, un potentiel commercial réel (mes 300% de financement en témoignent !), et un processus structuré que n'importe quel magicien motivé peut suivre.

À vous de jouer : votre jeu signature vous attend. Lancez-vous. Mais suivez bien le process. N'hésitez pas à me contacter si vous avez des questions ou si vous voulez des jeux à [joseph@magictricks101.com](mailto:joseph@magictricks101.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](mailto: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.



par Romain Brilli

## Tenki's Book de Takashi Uchida

Nous allons, dans ce numéro, revenir sur des livres et tours Tenyo qui sont sortis ces derniers mois et que nous n'avons pas encore pu présenter.

Takashi Uchida, qu'on peut voir dans cette photo en présence du magicien Intiki (dont on a parlé dans ce Chardon Magique 251 de Juin 2025) est un collectionneur japonais de Tenyo. Il vient d'éditer un fascicule de 67 pages en couleur répertorient une partie de sa collection.

Le titre est en référence à Tenyo Kijutsu Tenki, nom qu'a donné Tenyo à son école de magie, puis à son entreprise. Sur la couverture, il y a une orange car en japonais orange se dit MIKAN. La prononciation MIKAN signifie aussi « inachevé » en japonais. C'est donc un jeu de mots sur l'idée que ces livres seront toujours inachevés car des Tenyo continuent de sortir, tous les ans, de nouveaux produits.

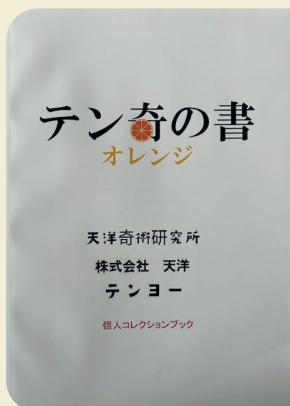
Ce fascicule se veut être le premier d'une trilogie. Le second volume sera consacré aux produits Tenyo non officiels, comme les produits issus de collaborations. Le troisième volume traitera des activités de Tenyo Shōkyokusai, fondateur de Tenyo, et des premiers produits Tenyo.

### Qu'est-ce que contient le premier tome ?

Ce premier tome commence par une histoire détaillée de Tenyo de 1931 à nos jours. Les spectacles annuels de Tenyo se tenant au Théâtre Mitsukoshi y sont tous répertoriés.

En plus de ce long et fastidieux travail historique, de nombreux documents et photos des premières années de Tenyo sont présentés et commentés. Une vraie mine d'or pour les passionnés !

Sont ensuite répertoriées les couvertures des catalogues Tenyo de 1971 à 2025, puis les « One Plus » de 1996 à 2025, ces tours qu'on peut récupérer, gratuitement, chaque année, si on achète tous les tours de l'année et qu'on renvoie 3 lapins par la poste. La série T, de T-1 à T-316 (2025) est présentée, ce qui en fait, à ma connaissance, la seule liste à jour, présentant la série T de Tenyo.



# Le monde de Tenyo Tenki's Book de Takashi Uchida



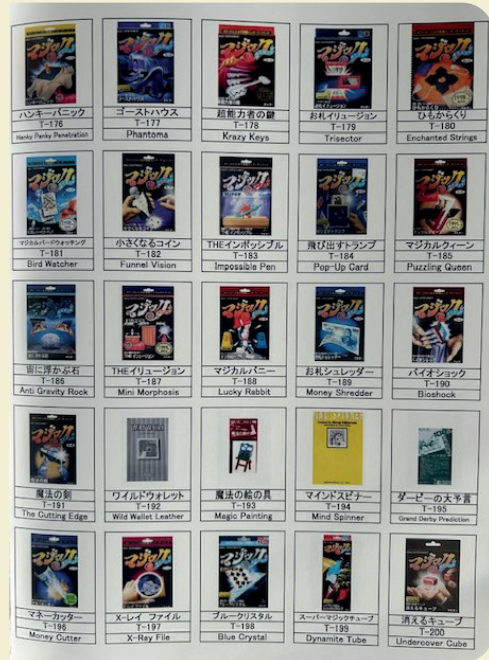
Catalogues Tenyo

Est ensuite présentée, la série Doraemon comprenant 15 tours, la série One Piece comprenant 7 tours, 2 tours de la série Milly, un Astroboy, 3 Super Mario (présentés dans le Chardon Magique 255 de Janvier 2026), 2 tours Dragon Ball et 4 Conan détective.



Doraemon

Sont ensuite répertoriés les différents Magic Works de Mark Setteducati et leurs visuels : Série 1 (6 tours), Série 2 (6 tours), Série 3 (6 tours), Série 4 (6 tours), Série 5 (3 tours électroniques).



Série T



Magic Works



One Plus

Takaschi nous propose ensuite, dans ce livret, de faire le tour du monde des collectionneurs Tenyo, en commençant par le Japon, la Chine (TangHao), Indonésie (Victor Superanto, interviewé dans le Chardon Magique 252 de Septembre 2025), France (Romain BRILLI) et États Unis (Chris Martin).

Enfin est présentée la collection Felissimo qu'on a décrite en détails dans le Chardon Magique 250 de mai 2025.

Le fascicule finit par de nombreux tableaux de données essentiellement liés à la série T. Cette série de 3 fascicules va devenir, sans nul doute, un document de référence rare et recherché par les collectionneurs Tenyo.

# Le monde de Tenyo

## Tenki's Book de Takashi Uchida

### YING-YANG DIVIDE

Un très bon tour automatique de So Sato.

Une prédiction mystérieuse utilisant uniquement un pendentif orné du motif « Yin Yang » et six cartes à jouer. Vous apprécierez ce principe ingénieux où mathématiques et performance s'unissent.

#### Effet :

Le magicien sort une assiette ornée du motif « Yin Yang » et affirme qu'elle possède le pouvoir mystérieux de manipuler les gens.

Il tire six cartes d'un jeu et demande au spectateur de les séparer librement en deux, faces cachées, de part et d'autre du motif « Yin Yang ».

Lorsque l'assiette est retournée, les nombres « 19/23 » y apparaissent. La somme des trois cartes d'une pile est « 19 », et celle des trois cartes de l'autre pile est « 23 », correspondant parfaitement à la prédiction.



### GHOST PUZZLE DELUXE

Il s'agit d'une version acrylique et plus grande du One Plus de 2004 « Ghost Puzzle » de Toru Suzuki.

#### Effet :

Le magicien présente un puzzle avec deux faces identiques. Le spectateur est invité à le construire. Il y a 10 fantômes dessus et il rentre parfaitement dans le socle de base.

Une fois défait, le spectateur est invité à le refaire dans l'autre sens. Un fantôme manque à l'appel. Il a disparu. Il ne reste plus que 9 fantômes. Le magicien fournit alors une nouvelle pièce au spectateur qui lui permet ainsi de retrouver 10 fantômes sur le puzzle. La taille du puzzle n'a pas changé et correspond toujours à celle du socle de base.

Le puzzle est une nouvelle fois défait et reconstitué. Il y a maintenant 11 fantômes avec le 11<sup>e</sup> fantôme qui dépasse du cadre du puzzle. Incroyable !

Vidéo de démonstration de la version d'origine (One Plus) :

<https://youtu.be/7gFX4-bVz6Y?si=X5VQzv2aZfoc0LE4>



Ghost Puzzle One Plus 2004

Le prochain numéro, avant les vacances d'été, sera dédié à une toute nouvelle rubrique qui occupera la majeure partie des futurs articles du Monde de Tenyo, une rubrique consacrée à l'ADN même de Tenyo : les Créateurs de Tours.

# Antoine Salembier Perception

## A Powerful Swindle



Par Antoine Salembier

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

L'ASP est une rubrique qui me tient très à cœur. Nous déterrions chaque mois 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. Belle lecture et bon voyage dans le monde des cartes ESP !

Le test de *May France* est un très bel effet de divination et sa construction offre la possibilité d'un final convainquant. Le professeur *Nick Trost* vous offre une autre manière de réaliser ce petit test en utilisant un principe de décalage. L'effet de cette routine est similaire à celui décrit dans le test de *May France (ESP Système, LPBDM-éditions)*.

### Méthode

Le jeu de cartes ESP est classé en ordre cyclique. Effectuez le *protocole d'usage*. Distribuez les cinq premières cartes à l'écart sur la table, nous ne les utiliserons pas.

### Phase une

Étalez les dix cartes supérieures du jeu faces en bas et déposez-les en un bloc à votre droite sur la table. À l'aide d'une *double coupe*, transférez la carte supérieure du paquet qui vous reste en main, sous celui-ci.

Faites choisir une carte vers le centre du jeu. Lorsque le spectateur retire sa carte, votre petit doigt garde une brisure sous la

carte suivante, alors que le jeu est égalisé. Demandez au spectateur de retourner sa carte face en l'air. Votre main droite coupe le jeu juste au-dessus de la brisure et le spectateur dépose sa carte sur les cartes de la main gauche. Les cartes de la main droite sont lâchées sur celles de la main gauche. Posez ce paquet à gauche de celui déjà présent sur la table.

Retournez les cartes supérieures des deux piles à l'unisson, montrant ainsi que chaque paire est dépareillée, composée de deux symboles différents. Lorsque vous arrivez à la carte sélectionnée par le spectateur, celle face en l'air dans le paquet de gauche, déposez cette carte et celle qui lui correspond dans le paquet de droite (face en bas), à l'écart. Continuez à dévoiler les dernières paires dépareillées. Retournez la carte face en bas pour révéler qu'elle correspond exactement au symbole choisi par le spectateur. Laissez cette paire, faces visibles, sur le côté.

### Phase Deux

Retournez la pile de droite, faces en bas. Prenez la pile de gauche et transférez la

carte supérieure, celle sur la face, sous la pile à l'aide d'une *double coupe* (à l'arrière du jeu).

Tenant la pile faces en l'air en main gauche, effectuez le *Swindle Shuffle* et expliquez la façon de permuter les cartes tout en les distribuant une à une en une pile faces en l'air. « Mélangez » aléatoirement les cartes comme exemple.

Déposez cette pile faces en bas à côté de l'autre pile. Les deux piles sont intriquées, c'est-à-dire en palindrome. Le spectateur choisit une pile. Effectuez le *Swindle Switch* de *Paul Curry* avec le jeu faces en bas cette fois-ci, en respectant les choix de permutation du spectateur. Retournez les cartes une à une à l'unisson comme précédemment. Toutes les paires possèdent des symboles identiques !

Pour en savoir plus, n'hésitez pas à vous procurer le livre *ESP Système* et son *cahier d'exercices* sur le site de la petite boutique des Merveilles : [LPBDM.COM](http://LPBDM.COM)

## La magie des allumettes

### Allumette changée en foulard

#### Effet

Sortez une boîte d'allumettes. Ouvrez-la : elle est pleine. Refermez-la : les allumettes se sont transformées en foulard.

#### Explication

La boîte est truquée de la façon suivante : collez une deuxième étiquette, identique à la première, à l'envers de la boîte qui aura, de ce fait, « deux endroits ».

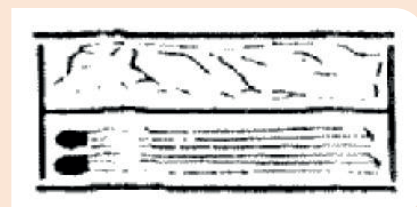
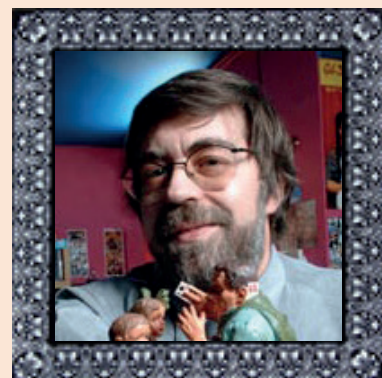
Découpez le fond du tiroir qui contient les allumettes et collez-le exactement au milieu, de façon à obtenir un tiroir réversible.

Mettez des allumettes d'un côté du tiroir et disposez le petit foulard de l'autre côté.

Faites une marque discrète sur l'étiquette « côté allumettes » pour ne pas risquer d'ouvrir la boîte du mauvais côté.

Pour effectuer la transformation, il vous suffit de retourner discrètement la boîte.

par Mann Peter



# Curiosités magiques

## La carte au clou

par Joël Hennessy

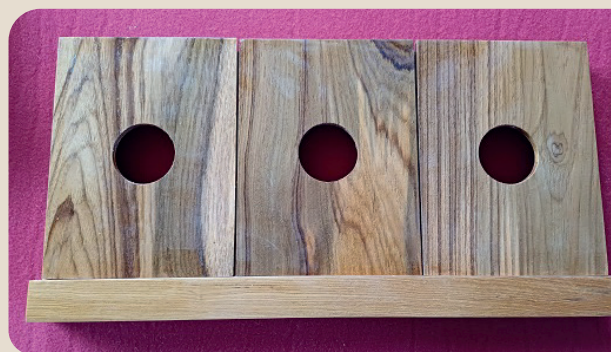
*Depuis de nombreuses années, dans les congrès ou réunions magiques, je recherche des objets de collections. Ce ne sont pas des objets rares ou anciens, mais plutôt des accessoires magiques basés au minimum sur le même thème : il faut que ce soit en bois naturel, avec une fonction magique. Frédéric m'a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



Voici un superbe effet de bonneteau réalisé avec des cartes géantes.

Sur un chevalet sont placées des cartes géantes. Deux rois et une dame. Devant chacune d'elles on place un cache en bois, ajouré d'un trou en son centre.

Sous couvert de cela on déplace la dame, ou un roi plusieurs fois de suite (on voit bien le mouvement au travers du trou), et malgré tout, les spectateurs ne retrouvent jamais la position de la dame.



À la fin, elle a disparu totalement pour être remplacée par un roi.

Ici, tout ce qui est en bois n'est pas truqué. Ce sont certaines cartes qui sont astucieusement percées en leur centre et qui permettent ce petit miracle.



# Tours

## LE JEU NUDISTE



Christopher

### Effet

Le jeu nudiste est bien connu des magiciens mais j'ai développé une version qui permet en table à table de justifier les changes et de ne jamais avoir à poser le jeu sur la table. Je me sers de cette routine comme introduction auprès de chaque table et je dois avouer qu'elle connaît un certain succès.

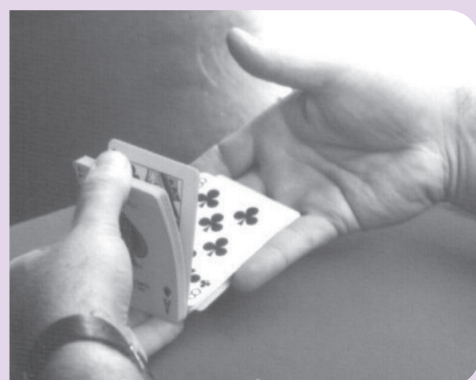
### Préparation

Le jeu nudiste est formé de duos de cartes adhérentes formés d'une carte courte à dos blanc et face ordinaire d'une part et d'une carte de longueur normale à face blanche et dos ordinaire d'autre part. Tant que vous exercez une pression sur les cartes elles restent « collées » entre-elles et on ne voit que des cartes blanches. L'ensemble est mis dans l'étui de sorte que lorsque je l'ouvre, le jeu se présente avec les dos vers le haut.

### Techniques nécessaires

#### # L'effeuillement

Le jeu est tenu verticalement en MG par les petits côtés, le pouce tient la tranche supérieure des cartes et le paquet repose sur l'extrémité des autres doigts. L'index vient se placer sur la face arrière du paquet et exerce une légère pression. Le pouce relâche sa pression et laisse tomber des petits paquets de cartes sur la MD qui s'est rapprochée. Si vous faites ce mouvement avec les cartes côté dos vers le public, on ne verra que des faces et des dos imprimés ; si par contre le jeu est tenu côté faces vers le public, il ne verra que des faces et des dos blancs.



#### # La cascade

Le jeu est tenu à plat en MG, la MD saisit le jeu par ses coins opposés : le pouce sur le coin inférieur gauche et le majeur sur le coin supérieur droit. L'index replié appuie sur le centre du jeu pour cintrer celui-ci. En relâchant la pression sur les coins du paquet, les cartes s'échappent vers le bas par petits paquets telle une cascade.



#### Présentation

Il est environ 21 heures, les invités viennent de passer à table, je dois faire mon quota d'environ 15 tables en deux heures, il faut donc que « j'attaque » directement la 1<sup>ère</sup> table avant que la première entrée ne soit servie.

« Bonsoir, excusez-moi mais j'ai un petit problème et je pense que vous allez pouvoir m'aider ». (En me présentant de cette façon, je n'ai encore jamais été refoulé et on m'accorde directement une attention soutenue car je fais appel à l'altruisme des personnes qui se trouvent à table ; de plus je ne parle pas à voix trop haute de sorte que tout le monde se tait pour mieux entendre mon problème et pouvoir me venir en aide). « J'étais sensé faire des manipulations de cartes aux tables mais je suis parti précipitamment de chez moi, j'ai pris un jeu de cartes sans le vérifier et en arrivant ici, je me suis rendu compte que je m'étais trompé de paquet. » À ce moment seulement j'ouvre le paquet de cartes que je viens de sortir de ma poche et j'en sors les cartes blanches (côté dos vers le haut) ; je pose l'étui sur la table (éventuellement sur un verre).

« Comme vous pouvez le voir elles sont toutes blanches de ce côté : » je fais défiler les cartes en ruban entre les mains (\*1) ; je rassemble les cartes, retourne le paquet et je fais à nouveau un ruban entre les mains : « par contre l'autre côté est totalement vierge » (\*2). Je rassemble à nouveau les cartes en paquet, exécute un éventail pression à deux mains et pivote plusieurs fois le poignet gauche afin de montrer alternativement les deux côtés du jeu.

« Est-ce que vous pouvez me dire pourquoi ces cartes sont blanches des deux côtés ? » (\*3) Je transfère par petits paquets les cartes de la MG en MD en pivotant chaque fois le poignet droit pour bien laisser voir les deux côtés des cartes. Peu importe la réponse qu'on me donne mais pendant ces mouvements j'annonce qu'« au début j'ai pensé à une erreur de l'imprimeur qui a probablement oublié d'encre sa machine ». Je rassemble les cartes en paquet entre les mains et m'approchant de la table, j'annonce confidentiellement : « en fait c'est un jeu à impression mentale.

C'est à dire que chaque fois que je pense carte », je coupe le jeu (coupe complète), « une carte s'imprime ». Je marque un temps d'arrêt pour être certain que chacun a bien vu la carte. Je coupe à nouveau le jeu : « Il me suffit de penser à une carte et une carte s'imprime... il y a des cartes rouges, des noires, des cartes basses ou des figures » ; annoncez cela selon les cartes qui apparaissent sur le paquet (\*4). « En fait je ne pense pas à une carte précisément, je pense carte et je laisse faire le paquet ». (Si pendant cette série de coupes, une carte vous échappe et qu'il apparaît une face blanche, annoncez simplement : « si je ne pense à rien, il ne se passe rien ».)

« Le problème est que personnellement je n'arrive à penser qu'à une seule carte à la fois et de ce fait, il ne s'imprime qu'une carte et les autres restent blanches ». J'étales les cartes en ruban, elles sont toutes blanches exceptée la première. Je prends la première carte en MD, « et comme je n'ai pas pensé au dos », je retourne la carte,

## LE JEU NUDISTE

« *il ne s'est pas imprimé* ». Pendant que je montre la carte sous le nez du spectateur de droite, je donne une chiquenaude à la carte pour bien montrer qu'il s'agit d'une seule carte. (\*5)

La carte est remise sur le paquet qui est coupé et éventailé de sorte qu'il soit totalement blanc. « *Quand je ne pense à rien, il ne se passe à rien. Mais, selon vous, que dois-je faire pour obtenir un dos ?* » J'indique du doigt le dos de l'étui qui se trouve sur la table. Selon la réponse, je la corrige : « *Non seulement il faut penser à un dos, mais il faut tourner le paquet avec les dos vers le haut* ». Ce que je fais dans la position de l'effeuillage ; et là, on voit nettement la différence... temps de pause, puis j'effeuille un paquet de cartes mais sans le laisser tomber pour couper de sorte qu'un dos apparaisse sur le paquet en MG mais qu'on ne voie pas la face du petit paquet tenu en MD que je glisse sous les autres cartes.

« *Mais encore une fois comme je suis seul à penser, il n'y a qu'un seul dos qui s'imprime* » ; je fais un ruban entre les mains qui ne laisse apparaître qu'une seule carte avec un dos que je prends en MD et que je retourne avec une chiquenaude : « *Comme je n'ai pensé qu'au dos, la face n'est évidemment pas imprimée* ».

« *Et c'est maintenant que vous pouvez tous m'aider !* » La carte est remise sur le paquet qui est égalisé et tenu en MG en position pour l'effeuillage. (Attention de ne pas flasher la face du dessous). « *Car si vous pensez : vous, quelques faces, vous, quelques dos, vous, quelques noires, vous quelques rouges et que vous pensez tous ensemble avec moi maintenant, on pourra peut-être avoir un jeu normal et complet !* » J'effeuille les cartes après avoir dit « *maintenant* » qui tombent toutes imprimées en MD. (\*6)

Très rapidement je rassemble les cartes faces en l'air en MG et je fais une cascade qui laisse les cartes éparpillées en MG, je les maintiens avec le pouce pour les montrer des deux côtés. « *Et là ça commence à devenir intéressant et on devrait pouvoir faire quelque chose de valable.*

*Mais il reste malgré tout un problème ! Ce soir je vais rentrer chez moi, vous ne serez plus là pour penser avec moi et je vais me retrouver avec un jeu complètement blanc d'un côté et de l'autre* ». Je coupe pour

amener une carte blanche sur le dessus du paquet que j'éventaille et montre des deux côtés. « *Et avec des cartes comme celles-là, il ne me reste rien d'autre à faire que de les ranger dans leur étui* », je joins le geste à la parole, (\*7) « *car je ne connais personne capable de faire des tours de cartes avec de vulgaires cartons blancs...* » Je range l'étui en poche sous les applaudissements.

### Quelques remarques intéressantes à propos de cette routine (\*)

(\*1) Généralement à ce moment de la routine il y a une personne qui vous dit : *mais de l'autre côté*. Ce qui implique s'il en était besoin la suite de la routine.

(\*2) Ici aussi généralement la personne de gauche (surtout si c'est une femme ou un enfant) penche la tête pour voir en dessous de l'éventail car on peut encore penser que vous avez fait une passe et que vous avez montré deux fois le même côté. La suite de la routine leur démontre le contraire et incite implicitement les spectateurs à vous croire sur parole lorsque vous ferez d'autres affirmations.

(\*3) Ce moment est important car c'est votre premier contact direct avec une des personnes de la table. Adressez-vous à la personne de gauche et pendant qu'elle cherche une réponse, continuez la routine en vous adressant aux autres convives. Lorsque vous en arriverez à l'explication confidentielle du jeu mental, adressez-vous directement à la personne de gauche comme pour la remercier d'avoir cherché une réponse à votre précédente question.

(\*4) De temps en temps à ce moment de la routine, et avant que vous n'ayez pu dire qu'il ne faut pas penser précisément à telle ou telle autre carte, quelqu'un vous dira : *je veux telle carte*. Jusqu'à présent je n'ai rencontré que deux cas de figure auxquels j'ai apporté les deux réponses suivantes : on nomme la dame de cœur (±80% des cas). Je sors alors le portefeuille « Kaps » que j'ai toujours en poche où dans un compartiment visible se trouve une carte miniature qui s'avère être la dame de cœur puis je continue la routine ce qui, a l'avantage d'être une réponse directe. Dans le cas où une autre carte est nommée, je laisse le spectateur répéter plusieurs fois le nom de sa carte en faisant mine de ne pas l'entendre. Quand je m'y intéresse enfin c'est pour

lui dire que je savais depuis hier qu'il me demanderait une carte et précisément cette carte ; et que cette carte précise se trouve dans une position particulière dans le jeu que je sors à présent de ma poche et que je pose sur un verre bien en vue. Je demande aux autres convives de ne pas oublier le nom de cette carte mais comme pour le moment j'ai un problème à résoudre, je voudrais bien en trouver la solution puisque je n'arrive à penser qu'à une seule carte à la fois.... (le jeu que j'ai sorti de ma poche est un brainwave ; à la fin de la routine, il ne me restera qu'à ouvrir ce paquet, en éventailier les cartes et trouver la carte du spectateur à l'envers dans le jeu. Je ne crois pas que le spectateur vous taquinera encore dans la soirée).

(\*5) Si à ce moment quelqu'un a déjà demandé s'il était possible d'avoir les cartes en main ou que vous sentez que cette demande est sur le bout des lèvres, c'est le moment idéal pour donner la carte que vous avez en main. Donnez-la de préférence au spectateur de droite afin de pouvoir la récupérer rapidement pour continuer la routine. Un autre moment propice se présentera dans la routine au moment où vous montrerez le dos imprimé pour la première fois. Si les spectateurs sont très suspicieux, n'hésitez pas à la donner également. Il leur semblera que vous faites cela naturellement et ils n'insisteront pas pour en voir plus.

(\*6) Généralement quelques convives applaudissent à ce moment précis et je les arrête directement : « *NON ! N'applaudissez pas car il reste un problème car même si j'ai un jeu complet (cascade) lorsque je rentrerai chez moi...* » À la fin de la routine, je leur dis : « *Maintenant vous pouvez applaudir tout votre saoul...* » ils vous saluent alors ensemble et généralement plus fort.

(\*7) Quand vous remettez le jeu dans son étui, veillez à le ranger avec les dos vers le haut, ainsi il sera prêt pour la table suivante ce qui est un avantage non négligeable.

# Es qui toi ?

## Maxime Claudel

**M**oi c'est Claire Denis et curieuse comme je suis, je me suis toujours posé la question comment et quand les personnes de mon club sont entrées dans ce monde magique. Je voulais aussi savoir quels sont leurs meilleurs moments vécus en lien avec cet univers magique. C'est donc pour cela qu'après discussion nous avons décidé de mettre en place cette nouvelle rubrique.

Aujourd'hui nous recevons Maxime Claudel qui est le trésorier de notre club.

### Maxime, quel âge as-tu ?

J'ai 25 ans cette année... et oui, déjà un quart de siècle ! On va dire que je suis le plus vieux des plus jeunes du cercle.



### Quelle est ta profession ?

Même moi, parfois je ne sais pas trop ce que je fais !

Plus sérieusement, sur le papier, je suis chargé de règlement / chargé de facturation. En résumé, je suis comptable au sein de l'association AEIM.

### Comment as-tu connu le Cercle et comment y es-tu entré ?

J'ai deux réponses à cette question.

La première : j'ai entendu parler du Cercle lors des Portes d'Or Magiques en 2019.

La seconde : après avoir appris les bases de la magie grâce à notre cher ami Michel Guibert, un magicien au grand cœur et remarquable à bien des égards.

### En quelle année es-tu entré au cercle ?

Question courte, réponse courte : 2019.

### Quel est ton meilleur souvenir de magicien ?

J'en ai beaucoup, mais celui qui m'a le plus marqué remonte aux Championnats de France au Touquet. C'est à ce moment précis que j'ai compris que la magie est un art... l'art de faire rêver les gens.

### Quel est ton meilleur souvenir au Cercle ?

Difficile de choisir, j'en ai tellement. Je pense notamment aux conférences : Michel Huot, John Bannon, Henry Evans, et bien d'autres. Ce sont elles qui font la richesse du Cercle.

par Claire Denis



Conférence Henry Evans (2024)

### Quelle sont les disciplines que tu aimes en magie ?

La question qui tue !

Comme beaucoup de jeunes magiciens, j'ai voulu tout tester pour découvrir les différentes disciplines.

Aujourd'hui, je me concentre surtout sur la manipulation (cartes, balles Excelsior) et le fil invisible (oui, je fais léviter des objets... parfois pour amuser mon chat).

La discipline que j'ai le plus travaillée, et que j'aime particulièrement, reste les balles mousse. Elles ont un côté simple et visuel que j'adore (et oui, elles sont mignonnes ces petites baballes !). C'est une discipline qui évolue beaucoup actuellement, même si ce ne sont pas forcément les européens qui la font progresser le plus.

### Pour toi, que représente le cercle ?

Pour moi, le Cercle est avant tout un lieu d'échanges magiques.



Maxime avec Miche Guibert



Passage de l'examen FFM

# T'es qui toi ? Maxime Claudel

Un lieu de ressources, de rencontres (même si je ne suis pas toujours le plus assidu), où chacun peut progresser grâce à de vrais conseils de passionnés et de professionnels. Le Cercle m'a énormément apporté, et j'espère qu'il continuera à le faire... car ce n'est que le début.

## Quelles sont les 10 choses que tu aimes ?

- 1) Les relations humaines : on apprend de chaque personne, peu importe l'âge.
- 2) Ce que j'aime avant tout en magie, ce sont les choses qui paraissent simples au premier regard, mais qui cachent en réalité une vraie réflexion, de la technique et beaucoup de travail en amont. J'aime quand le spectateur pense que c'est évident... alors qu'en réalité tout est construit et pensé dans les moindres détails.
- 3) La comptabilité : oui, ça peut paraître chiant... mais en réalité, c'est juste de la logique.
- 4) Les balles mousses font partie de mes outils préférés, car elles permettent une grande liberté de manipulations et de création d'effets visuels très forts, tout en restant accessibles et très parlants pour le public.
- 5) Le code informatique : créer quelque chose à partir de rien, c'est fascinant.
- 6) La manipulation est pour moi une vraie discipline à part entière : c'est précis, exigeant, et ça demande énormément de pratique. C'est une forme de magie presque « pure », où tout repose sur le geste.
- 7) Le sport : course à pied et badminton.
- 8) J'aime aussi beaucoup la magie de scène, parce qu'elle permet de raconter une histoire plus grande, de jouer avec les émotions et de créer un vrai spectacle complet, pas juste un enchaînement de tours.
- 9) La régie de spectacle, surtout les lumières.
- 10) Le close-up est également un domaine que j'apprécie beaucoup, car il crée une proximité immédiate avec les spectateurs. C'est souvent là que les réactions sont les plus fortes, parce que tout se passe sous leurs yeux.

## Quelles sont les 10 choses que tu détestes ?

- 1) Les gens qui sentent mauvais — sérieusement, le déo existe.
- 2) Les personnes imbues d'elles-mêmes : même les plus grands restent humains... donc inutile d'avoir le melon.
- 3) Je suis aussi assez critique sur les tours vendus extrêmement chers alors qu'au final, il s'agit parfois de concepts très simples ou de matériel basique. Le prix ne devrait pas remplacer la qualité ou la créativité.

4) Les serpents : je comprends le concept de ramper, mais franchement... ce n'est pas pour moi.

5) La ventriloquie ne me déplaît pas totalement, mais ce n'est pas ce qui me touche le plus. Cela dit, certains artistes dans ce domaine font un travail remarquable et méritent vraiment le respect.

6) Les chewing-gums collés sous les chaussures.

7) La magie autour du Rubik's Cube me parle moins, peut-être parce que je la ressens parfois plus comme une démonstration technique que comme une vraie construction magique ou narrative.

8) Les bruits de chewing-gum — bouche ouverte, c'est non.

9) Enfin, concernant l'humour, je n'aime pas trop les artistes qui répètent toujours les mêmes vanes déjà vues partout. Cela dit, je suis conscient que dans le milieu, il est parfois difficile d'être totalement original, et il m'arrive aussi d'utiliser certaines références connues.

10) Les gens qui commencent leurs phrases... sans jamais les terminer.

Merci Maxime d'avoir partagé ces moments avec nous. J'espère que ce second portrait vous a plu autant qu'à moi ! Il est important de se rappeler que derrière chaque club il y a le parcours de magiciens et de magiciennes qui sont intéressants à découvrir. En explorant ces moments de vie, nous renforçons ce lien qui nous unit. Mais la curiosité me démange déjà... Je vous donne rendez-vous dans le prochain numéro pour découvrir notre prochain invité.

N'oubliez pas : la magie n'est jamais aussi belle que lorsqu'elle est partagée !



# Tours

## Jetons 5 couleurs et calcul rapide

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

par Jean Claude Chaudron



### Effet

Le magicien-mentaliste sort d'un petit sac 30 jetons de 5 couleurs différentes (jaune, orange, vert, violet et bleu) et les mélange. Sur chaque jeton, il y a un nombre de 3 chiffres. Aucun de ces nombres n'est identique.

Le spectateur est invité à prendre 5 jetons de son choix, d'une couleur différente et à les mettre devant lui, à l'écart des autres.

Instantanément, le magicien-mentaliste inscrit quelque chose sur une ardoise.

Le spectateur est invité à se munir d'une calculatrice qui peut être la sienne.

Il effectue l'addition des 5 nombres marqués sur les jetons sélectionnés.

Le résultat du spectateur correspond en tout point à celui inscrit en quelques secondes par le magicien-mentaliste sur l'ardoise.

C'est bluffant, le magicien-mentaliste calcule plus vite de tête que le spectateur avec une calculatrice.

### Explication

Le magicien-mentaliste additionne les chiffres des unités de chaque jeton. On obtient un nombre de deux chiffres. Ce nombre est inscrit à la droite de l'ardoise.

Ce nombre est ôté de 50. On obtient un nouveau nombre que l'on met à gauche du premier. Ceci forme un nombre de 4 chiffres.

Si le premier nombre est 18, le second sera 32 et le nombre définitif sera 3218.

Si par hypothèse le spectateur choisit les jetons de la colonne n° 1 (832, 446, 365, 624, 159), le magicien-mentaliste additionne ( $2 + 6 + 5 + 4 + 9 = 26$ ). Il inscrit 26 à droite de son ardoise et ( $50 - 26 = 24$ ) à gauche de l'autre nombre. Le nombre définitif est donc 2426.

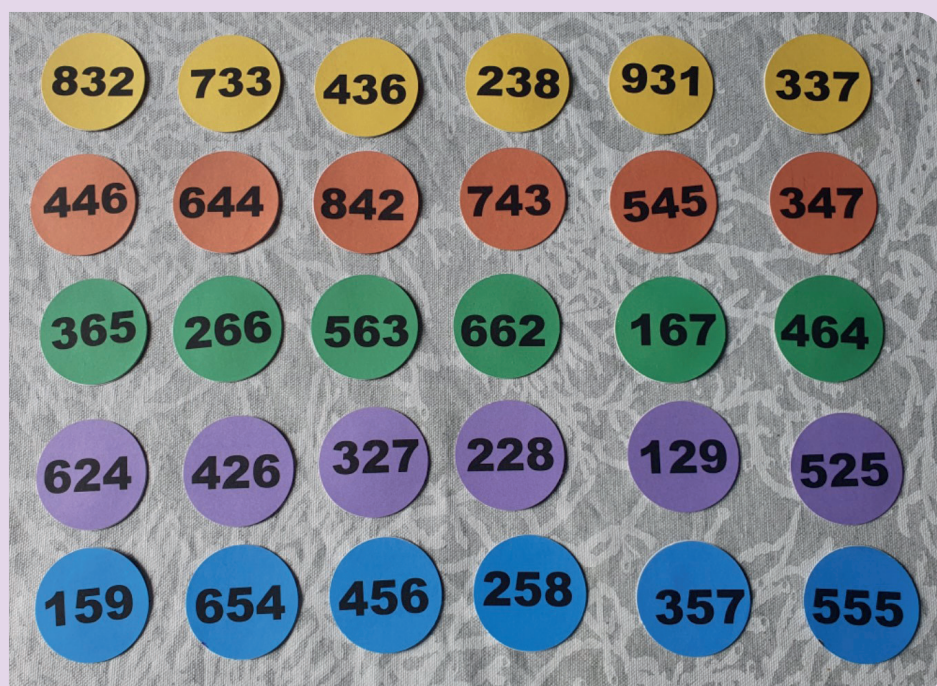
Si par hypothèse le spectateur choisit les jetons de la colonne n° 3 (436, 842, 563, 327, 456), le magicien-mentaliste additionne ( $6 + 2 + 3 + 7 + 6 = 24$ ). Il inscrit 24 à droite de son ardoise et ( $50 - 24 = 26$ ) à gauche de l'autre nombre. Le nombre définitif sera donc 2624.

Si par hypothèse le spectateur choisit les jetons de la colonne n° 5 (931, 545, 167, 129, 357), le magicien-mentaliste additionne ( $1 + 5 + 7 + 9 + 7 = 29$ ). Il inscrit 29 à droite de son ardoise et ( $50 - 29 = 21$ ) à gauche de l'autre nombre. Le nombre définitif est donc 2129.

Si par hypothèse le spectateur choisit les jetons de la colonne n° 6 (337, 347, 464, 525, 555), le magicien-mentaliste additionne ( $7 + 7 + 4 + 5 + 5 = 28$ ). Il inscrit 28 à droite de son ardoise et ( $50 - 28 = 22$ ) à gauche de l'autre nombre. Le nombre définitif est donc 2228.

L'expérience peut être renouvelée une ou deux fois afin de prouver que le résultat est différent à chaque fois.

**NB :** J'ai réalisé des jetons en carton épais de 5 cm de diamètre. C'est plus facile de lire des nombres plus gros à une distance de deux mètres. Les jetons ont été mis en colonne sur la photo uniquement pour expliciter le modus operandi.



# 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**

Samedi 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 5 ou 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 de l'EDEN THEATRE spectacle de M VELLE  
anonyme : 1887

Dimension : 57,4 cm x 41,6cm - musée Carnavalet