

RÉUNION DU SAMEDI 22 JANVIER 2011

Première réunion de la nouvelle année 2011 et beaucoup ont répondu "*présent*". Et loin de moi de penser que c'est à cause de la distribution à laquelle je vais me livrer lors de cet après-midi magique.

Car en fait, beaucoup de ceux qui sont là aujourd'hui sont des fidèles participants des réunions... à une petite exception près toutefois...

Sont présents :

1. **Patrice**
2. **Louis**
3. **Antoine**
4. **Bruce Adams**
5. **Pierre**
6. **Jacky**
7. **David "Coda"**
8. **Éric**
9. **Benjamin**
10. **Florent "Flokör"**
11. **Philippe**
12. **Vincent "Tomarel"**
13. **Jean-Luc**
14. **Clément**

Et **15. Andrew**, que l'on n'avait pas vu depuis quelques temps et qui est bien évidemment le bienvenu pour ce retour inattendu.

Quinze, voilà qui est un nombre tout à fait satisfaisant et qui devrait nous permettre de voir pas mal de Magie lors de cette réunion.

Avant toute chose, je sors mon appareil photo et Clic Clac Canon (car je n'ai pas un Kodak), voici l'image des participants emprisonnée sur ma carte mémoire afin d'illustrer ce nouveau compte rendu.

L'appareil reste à portée de main car il va bien évidemment servir tout au long de la réunion afin d'agrémenter de "*zolies*" photos de compte rendu.



Après la traditionnelle photo de famille, je propose de procéder à la distribution des articles qui nous ont été livrés par la [Boutique de l'Illusion](#) grâce au bon de commande qui nous a été alloué par la *Mairie de Rouen* en contrepartie de la participation du **Magicos Circus Rouennais** à l'inauguration du 10^{ème} Festival des Jeux, le 27 décembre dernier.

Le carton est volumineux et pèse son poids et je ne suis pas mécontent de le voir se vider progressivement.



Je me suis tâté (car je n'aime pas me faire tâter par d'autres..) pour savoir s'il fallait procéder à cette distribution avant de démarrer cette réunion ou à l'issue de celle-ci.

Et comme je suis un mec qui se veut sympa – même si je n'y réussis pas tout le temps – je me suis dit que certains risquaient de devoir partir avant la fin de la réunion et que c'était aussi bien de jouer au Père Noël dès maintenant.

Et c'est donc un *Père Noël*, sans barbe, sans botte, sans long manteau rouge ourlé de blanc, sans renne et sans traîneau qui a fait la distribution des cadeaux.

Sans "*renne*" mais avec des "*reines*" car j'ai pris soin de me munir de quelques jeux de cartes.

Bon, comme tous ceux qui ont reçu quelque chose sont contents, je me dis que c'est le moment de profiter de cet instant de béatitude pour réclamer la cotisation *MJC* à ceux qui ne l'ont pas encore payée.

Et de Père Noël, je me transforme en Père Cepteur.

Au titre des infos magiques, **Vincent** déclare qu'il est allé revoir **Spontus** et **Draco** dans la version 2 du *Close-up Show*. Une seconde présentation pas fondamentalement différente de la première mais toujours aussi plaisante.

Vincent en profite pour signaler que **Laurent Ruquier** n'est pas venu (cf le compte rendu du mois dernier pour ceux qui ne comprennent pas ...).

Peut-être viendra-t-il au *Close-up Show 3* qui aura lieu le mardi 15 février 2011.



Pour ceusses et celses qui veulent en savoir plus sur cet événement majeur dans le monde magique rouennais, allez jeter un œil sur la page d'accueil du site du [Magicos Circus Rouennais](#), il suffit ensuite de suivre le lien...

C'est maintenant **Jacky** qui dit...

Ça fait drôle "*JAKIKIDI*"...

C'est **Jacky** qui dit "*Levez-vous*"... "*Assis*" – Ah perdu, on n'a pas dit "*Jacky qui dit*"... ça vous rappelle quelque chose ?

Bon... Donc, disais-je avant de retomber en enfance, c'est **Jacky** qui... prend la parole pour nous inviter à nous inscrire à la newsletter de son site marchand "[Magic'Art](#)" afin d'être informé des nouvelles mises à jour et ainsi contribuer par nos achats à l'enrichissement de notre ami tout en bénéficiant d'un tarif spécial **MCR**.

Et puisqu'on parle articles de Magie, nous voilà à parler de *Gun*, la dernière création de **Mickaël Chatelain**. Selon **Jacky**, c'est une tuerie. Normal, c'est un tour avec un pistolet.

Il s'agit de faire choisir et signer une carte qui est ensuite perdue dans un jeu sur lequel on fait semblant de tirer avec un pistolet. Tout le jeu se trouve à vue, à l'exception de la carte choisie.

Bon... Maintenant que j'ai vu la chose de près, j'ai un avis plus mitigé sur ce tour qui m'avait effectivement intéressé au prime abord en zieutant la vidéo.

Et à défaut de continuer à dire du mal de ce tour, je décide de dire du bien de la version *Magic Makers* du célèbre *CardToon* de **Dan Harlan**. Vous savez, ce tour dans lequel vous animez un dessin en effeuillant les cartes du jeu pour révéler de façon très originale la carte choisie par le spectateur.

J'avais déjà la version 2, avec "*l'homme canon*" et j'ai désormais la version *Magic Makers* avec le magicien animé qui fait sortir la carte de son chapeau posé sur un guéridon.

Le "*plus*" de cette version étant notamment le fait qu'elle est fabriquée avec des cartes *Bicycle* contrairement aux deux premières. Super...

Disponible notamment chez *Magic'Art*... Qu'on se le dise.

Jacky nous parle enfin de *Card Glass* qui n'a rien à voir avec l'entreprise de réparation de pare-brises. Il s'agit d'une création de **Julien Arlandis** et **Jacky** la décrit comme une excellente version de carte à travers la glace (ou la fenêtre, ou la porte fenêtre...) à condition d'aimer le genre.

Un genre dangereux car il peut donner lieu à des procès...

Mais Chuuuttttt ! Pas de polémique.

Pour ne pas être en reste, j'informe mes petits camarades que j'ai trouvé une idée excellente dans le DVD du magicien canadien **Bill Abbott** *Close-up Magic For Kids*.

Lorsque l'on fait signer une carte et que l'on offre cette carte, elle risque, au fil du temps, de s'abîmer.

Et bien, **Bill Abbott** a eu une idée géniale... Au moment de l'offrir, il signe également cette carte et la range dans un petit étui transparent avant de la remettre au spectateur.

Je trouve que cela ajoute une touche originale et classe et que cela donne plus de valeur à la carte offerte, en temps qu'objet magique qu'il importe de protéger.

Bill Abbott utilise des pochettes du genre dont se servent les joueurs de jeux de cartes comme *Magic The Gathering* (*Magic l'Assemblée*). Ça vaut en gros 2 euros la pochette de 100. Donc, aucune raison de se priver.

Jean-Luc indique que **Gary Kurtz** faisait tout autrement, car il gardait les cartes signées par les spectateurs... Il avait toute une collection de cartes signées... et ces cartes avaient une particularité : elles avaient toutes la même valeur... Ce qui ne devait pas manquer de susciter quelques interrogations chez le spectateur quant au choix... libre... de sa carte.

Rassurez-vous, **Gary Kurtz** n'est pas mort... Si je parle à l'imparfait c'est parce qu'il a changé radicalement de registre magique... au plus grand regret de **Jean-Luc**.

Pour compléter les infos, je sors de ma poche une montre à gousset reliée à une chaîne et j'indique que ceux qui cherchent à acquérir un tel objet à pas cher, peuvent souscrire à la collection de montres anciennes lancée par les *Éditions Atlas*. La première montre vaut un peu moins de 3 euros et si vous ne réglez pas ce montant, on vous envoie d'office le second envoi qui contient une seconde montre – différente de la première – deux chaînes et une étagère pour ranger vos montres. Ce second envoi vaut 13 euros et quelques, et vous autorise à garder – gratuitement – la première montre. Ensuite, vous pouvez arrêter la collection quand vous le souhaitez et c'est ce que j'ai fait immédiatement après le second envoi. Du coup, j'ai deux montres à gousset avec leur chaîne pour 13 euros.



Oui, me direz-vous et alors ?

Ben d'abord, j'aime bien les montres à gousset...

Et ensuite, j'avais vu une apparition de montre à gousset au bout de sa chaîne faite par **François Normag** utilisant une ficelle flash et j'avais trouvé cela très "classe".

Ceci explique cela...

Bon... Plus d'infos ? Alors place à la Magie.



Et c'est **Louis** qui vient nous présenter à nouveau la routine *MashPack* de **Garrett Thomas**.

Lorsque **Louis** a présenté cette routine lors de la réunion de décembre, la façon de faire choisir les cartes avait interloqué **Christophe** qui ne la trouvait pas très logique. Et il n'avait pas tort. Du coup, pendant quelques minutes, on avait cherché une autre méthode... en vain.

Mais c'était compter sans bibi... Car je me suis rappelé de la méthode utilisée par **Richard Sanders** dans sa routine *Tagged* (celle où une carte choisie se retrouve enfilée sur une chaîne autour de votre cou..) et du coup (ou du "cou") je l'ai soumise à **Louis** pour qu'il la teste.

Et voilà **Louis** qui nous présente maintenant cette routine avec cette méthode alternative pour faire choisir les deux cartes.

Pour ceux qui n'auraient pas lu le compte rendu du mois dernier – honte à eux – c'est un effet genre *Imprimerie*. Deux cartes sont choisies et montrées. Ces cartes ont un dos normal, mais celui-ci change et devient comme la face de l'étui lorsqu'on pose successivement ces deux cartes dessus.

Une *imprimerie* éphémère car les dos redeviennent rapidement comme ils étaient auparavant... Sauf que si on recommence, ce sont toutes les cartes du jeu qui changent de dos... et définitivement.



Apparemment tout le monde est convaincu que cette nouvelle façon de faire choisir les deux cartes est meilleure que celle utilisée par **Garrett Thomas**.

Merci qui ?

Merci **Richard Sanders**.

Coda nous propose maintenant une routine de cartes et apparemment peu sûr de lui, il annonce qu'il va se réserver deux chances de réussite.

Dans un premier temps, il remet le jeu à **Jean-Luc** pour qu'il le mélange.

Puis, **Coda** annonce qu'il va prévoir la carte qui sera mémorisée dans le déroulement de cette routine, mais qu'il souhaite se laisser deux chances. Pour cela, il parcourt le jeu et sort deux cartes qu'il pose à l'écart.

Et c'est **Andrew... André...Bref Dédé** qui va jouer le rôle du spectateur.

C'est là où on se rend compte que les jours, les semaines, les mois, les années passent... Mais qu'**Andrew** reste le même.

"Quoi un tour de cartes ?... Je croyais que c'était des dés...".

Et voyant cela, **Coda** annonce qu'il va peut être se donner une troisième chance et il se replonge illico presto dans le jeu... avant finalement de revenir sur sa décision et de faire confiance à sa bonne étoile.

Et avec **Dédé** comme spectateur, ce n'est pas une étoile qu'il faut, c'est carrément une constellation.

André alias **Dédé**, le fils spirituel d'**Alpha**... (cherchez dans les vieux comptes rendus pour comprendre) rejoint **Coda** qui lui demande de couper le jeu en lui montrant ce qu'il attend précisément de lui car notre ami **Andrew** est du genre à sortir un couteau et réellement couper le jeu...



André est ensuite invité (à défaut de pouvoir être évité...) à distribuer 10 cartes sur la table. Ce qu'il fait sans rencontrer apparemment de difficulté particulière.

Coda se retourne – sûrement par crainte de voir la suite... - et il demande à **André** de prélever quelques cartes – sans les compter – sur le paquet de 10 cartes distribuées et de les mettre dans sa poche. **André** doit ensuite remettre les cartes restantes sur le reste du jeu qui a été reconstitué juste après la coupe.

Jusque là, rien d'impossible pour notre **André** national.

Coda qui s'est retourné pour faire face au péril qui le guette, rappelle alors qu'il ne sait pas combien de cartes **André** a prélevé... Et qu'**André** ne le sait pas non plus d'ailleurs.

Ah ben bien... Elle risque d'être propre cette routine où personne ne sait rien...

Après cette affirmation qui est vraie – il faut bien le reconnaître – **Coda** distribue dix cartes sur la table avant de se retourner à nouveau et de demander à **André** de compter combien il a mis de cartes tout à l'heure dans sa poche mais surtout de ne rien dire sur ce nombre.

Coda fait à nouveau face au danger sur pattes et prenant le paquet de dix cartes en main... tout comme son destin. Il explique – lentement – à **André** qu'il va faire défiler les cartes une à une face à lui et qu'il devra mémoriser la carte qui occupe la position correspondant au nombre de cartes qu'il a prises au début du tour.

Et là, il y a un grand moment de solitude... On entendrait une mouche voler dans la salle... s'il y avait une mouche qui aurait été suffisamment inconsciente pour se trouver dans la même pièce que *Dédé le Pyromane*.

André hoche la tête en marmonnant ce qui pourrait s'apparenter à des incantations du style *"Seigneur faites que j'y arrive... Aidez-moi dans cette terrible épreuve... Et je promets de ne plus jouer avec des allumettes, des briquets ou tout ce qui est susceptible de reproduire ce jour funeste où les Anglais ont testé une nouvelle recette culinaire en faisant brûler Jeanne d'Arc à Rouen..."*

Coda, non sans un léger tremblement dans la main, fait défiler les cartes une à une devant **André** qui garde un sourire béat tout en répétant après **Coda** "1... 2... 3... 4..." et ainsi de suite jusqu'à 10.

Quand je pense qu'il y en a qui paient une place de cinéma pour aller voir un film d'horreur... Ils feraient mieux de venir aux réunions du **MCR**, c'est suspense et frayeur garantis.

Bon, ce qui est rassurant c'est que le comptage va du plus petit nombre au plus grand, et on peut donc en déduire qu'**André** n'égrène pas un compte à rebours qui serait le prélude à une catastrophe enflammée.

Lorsque les dix cartes ont été comptées, **Coda** demande – non sans appréhension – à **André** s'il a mémorisé une carte. Et contre toute attente, **André** répond par l'affirmative, preuve qu'il y a peut être un Dieu et qu'il a décidé – aujourd'hui – de faire une bonne action pour **André** et de ne pas nous infliger, à nous autres membres du **MCR**, une cruelle épreuve.

Coda demande alors à **André** de mettre ses cartes sur celles de **Coda**, et de mélanger le tout et de mettre ensuite ce paquet de cartes sur le reste du jeu et de mélanger le tout. Et **Coda** annonce solennellement qu'il va essayer de retrouver la carte mémorisée par **André**.

Coda prend le jeu, le parcourt et sort le 4C ... **André** regarde la carte... hésite un moment, semblant plonger dans les affres de sa mémoire, avant de déclarer avec un grand sourire que ce n'est pas sa carte.

Coda avoue qu'il a été destabilisé et qu'il s'est trompé... Puis il attire l'attention sur les deux cartes posées sur la table depuis le début du tour, rappelant qu'il avait décidé de se donner deux chances supplémentaires.

Coda retourne la première carte en annonçant qu'elle donne la valeur de la carte d'**André**... Il s'agit d'un 8K... La valeur serait donc 8.

André opine du chef (oh quelle horreur...)

Coda retourne ensuite la seconde carte en annonçant qu'elle indique la famille de la carte d'**André** : un 2P.

La carte d'**André** serait donc le 8P, ce que confirme l'intéressé.

Coda attire notre attention en disant que les valeurs des deux cartes (8 et 2) additionnées donne 10 et que c'est peut être une indication. Il saisit alors le jeu, distribue dix cartes et la dixième est le 8P, la carte mémorisée par **André**.

Cette routine est le célèbre *Vietnam* de **Dai Vernon**.

Attention dans les explications données au spectateur car il ne faut surtout pas qu'il se trompe.

André a parfaitement joué la comédie (enfin je crois...) et nous a bien fait rire.

Je m'aperçois que je n'ai pas fait très... court, pour décrire cette routine, mais croyez-moi, on pouvait difficilement faire court pour fêter le retour d'**André**.



Coda propose de nous montrer une seconde routine et pour cela demande à **Bruce** de visualiser dans sa tête une horloge et de regarder sur quelle heure est la grande aiguille. **Coda** tourne le dos et **Bruce** est ensuite invité à prélever sur le jeu de cartes le même nombre de cartes. Il doit ensuite les mettre dans sa poche après avoir montré au reste de la salle combien il a prélevé de cartes.

Coda prend ensuite le jeu et précise qu'il ne sait pas quelle heure a été choisie et qu'il va donc montrer douze cartes à **Bruce** en lui demandant de mémoriser la carte dont la position correspond au nombre de cartes prélevées.

Coda montre douze cartes avant de les perdre dans le jeu au moyen d'une coupe.

Il répète la même procédure avec douze autres cartes et c'est **Jean-Luc** qui est invité à mémoriser une nouvelle carte. Ces douze cartes sont également perdues dans le jeu.

L'opération est renouvelée avec **Benjamin**. Et les douze cartes vont elles-aussi se perdre quelque part dans le jeu.

Les cartes restantes sont également perdues dans le jeu.

Au final, trois cartes ont donc été mémorisées dans le jeu.

Coda reprend les douze premières cartes qu'il montre à **Bruce** en lui demandant s'il voit sa carte. La réponse est non.

Coda poursuit avec les douze cartes suivantes et demande à **Jean-Luc** s'il voit sa carte. La réponse est non.

Coda continue avec **Benjamin** et les douze cartes suivantes en lui demandant s'il voit sa carte. La réponse est non.

Les cartes restantes sont montrées et **Coda** demande si **Bruce**, **Jean-Luc** et **Benjamin** voient leur carte. La réponse est non.

Coda s'adresse alors à **Bruce** et lui dit "*Tu te rappelles que tu as mis des cartes dans ta poche avant de débiter le tour ?*"

Et là, tout le monde retient son souffle. Ça serait trop extraordinaire.

Est-ce que les cartes mémorisées par **Bruce**, **Jean-Luc** et **Benjamin** vont se retrouver dans la poche de **Bruce** ?

La réponse est... non.

Coda poursuit en disant "*Je pense que tu as trois cartes dans ta poche*".

La réponse de **Bruce** est ... non. Et il sort quatre cartes de sa poche.

Aïe... Y aurait bien comme un os dans le potage.

Et **Coda** annonce "*Bon, c'est pas grave...*" et il étale le jeu face en bas sur la table et tout le monde peut voir trois cartes face en l'air : les trois cartes mémorisées par **Bruce**, **Jean-Luc** et **Benjamin**.

Ce qui rattrape largement l'erreur sur le nombre de cartes prélevées.

Coda déclare que cela s'appelle *Timely Departure* et que c'est du **John Bannon**.... Ce qui explique ce semi-plantage, car **Pierre** et moi avons tenté chacun une routine de ce magicien... en nous plantant également et du coup j'appelle ce magicien *John Bah non* !

Pendant le déroulement de cette routine, j'ai reçu un appel sur mon téléphone portable. Un sourire éclaire mon visage lorsque je vois le nom affiché : **Draco**.

Je décroche et **Draco** me demande si malgré sa longue absence, il est toujours accepté aux réunions du **MCR**.

Et sans hésiter je lui réponds qu'il est le bienvenu.

Ce qui tombe bien, car il m'annonce qu'il est devant la porte de la **MJC** et qu'il faut venir lui ouvrir. Ce que s'empresse de faire **Louis** car je ne veux surtout pas louper le déroulement de la routine de **Coda**, ni son explication... compte rendu oblige.

Je me lève à présent... Non pas pour *Danette*, mais pour proposer deux routines. L'une pour **Jean-Luc** et l'autre pour **Vincent**.

Jean-Luc est fan de routines *Huile et l'Eau* et j'ai donc consciencieusement appris une routine en ce sens.

Le principe de l'Huile et l'eau est celui des liquides qui ne se mélangent jamais et les tours de cartes façon "*huile et l'eau*" conduisent à ce paradoxe que les cartes rouges et les cartes noires ne se mélangent jamais... Quoique...

Je présente quatre cartes noires et quatre cartes rouges qui sont mises de façon alternée : Rouge / Noire / Rouge / Noire et ainsi de suite.

On montre clairement que les cartes sont bien alternées.

Une passe magique et on constate que les cartes se sont séparées.

L'expérience pourrait être renouvelée pour arriver au même résultat, mais pour gagner du temps, je passe donc à l'étape suivante lors de laquelle les quatre cartes noires sont mises au-dessus des cartes rouges.



Encore un geste magique et lorsque les cartes sont comptées une à une, on s'aperçoit qu'elles se sont mélangées de façon incompréhensible – pour un non magicien bien évidemment : Rouge / Noire / Rouge / Noire.

Les quatre premières cartes ainsi alternées sont posées face en bas sur la table et on compte les cartes restantes pour montrer qu'il y en a bien quatre.

Un geste magique...

Puis les cartes en main sont retournées, il y a quatre cartes rouges. Et les cartes sur la table sont également retournées, il y a quatre cartes noires. Les cartes se sont mystérieusement séparées.

On fait alors un éventail face en bas avec les quatre cartes rouges et on insère distinctement les quatre cartes noires, une à une, entre les cartes rouges.



Un geste magique...

Quatre cartes sont déposées face en bas sur la table.

On compte les quatre autres cartes.

Le paquet tenu en main est retourné et contient quatre cartes noires.

Mais qu'il y a t'il donc sur la table ?

Et le public de dire en cœur "*les quatre cartes rouges*".

Le paquet est ramassé, retourné et compté.... Il y a quatre cartes... noires, les cartes rouges ont disparu.

Une excellente routine – de mon point de vue – d'**Aldo Colombini** inspirée par **Larry Jennings**. Cela s'appelle *Oil, Water and Guts*.

La seconde routine est dédiée à notre magicien conteur **Vincent "Tomarel"**. J'ai trouvé cette routine sur le DVD de **Bill Abbott** *Close-up Magic for Kids*. Cela s'appelle *Ed Alonzo Boyd* et cela relate son évasion d'un pénitencier canadien.

Mais comme personne ne connaît *Ed Alonzo Boyd* en France, j'ai transposé l'histoire avec la célèbre évasion de *Frank Morris*, l'évadé d'*Alcatraz*, survenue en 1962.

Cette histoire a été portée au grand écran sous le titre original de *Escape From Alcatraz* et le titre français est *L'évadé d'Alcatraz*, dont l'acteur principal est *Clint Eastwood*.

Et ça tombe super bien, car il faut préciser que je suis un grand fan de *Clint Eastwood*... surtout son personnage de *Dirty Harry*... l'inspecteur *Harry Callahan*.



Une pochette est montrée et une fois ouverte, on s'aperçoit qu'elle contient quelques photos et une seconde pochette. Les photos sont mises de côté sur la table et la seconde pochette est ouverte. Elle contient – je vous le donne Émile, une troisième pochette....

Au bout de la quatre vingt cinquième pochette tout le monde avait quitté la salle...

Non je plaisante... Cette troisième pochette contient une photo de l'affiche du film *L'évadé d'Alcatraz*, sur laquelle on voit le héros – *Clint Eastwood* – dans une faille d'un mur avec un couteau dans la main.

Toutes les pochettes sont refermées et remises comme au départ l'une dans l'autre.



J'attire alors l'attention sur les photos qui sont sur la table. Elles représentent différentes vues de la *prison rocher d'Alcatraz – The Rock*, qui a fonctionné durant 29 ans et a connu 14 tentatives d'évasion. J'explique, pour me la péter, que ce sont des photos que j'ai prises lors d'un voyage aux USA qui m'avait notamment amené à *San Francisco*. Il est peut être utile de préciser que l'*île d'Alcatraz* est située dans la *baie de San Francisco*.

Les photos passent de main en main et j'attire ensuite l'attention sur une boîte d'allumettes. Une allumette est sortie et allumée. Puis, elle est fichée dans le couvercle de la boîte qui joue en quelque sorte le rôle d'un bougeoir.

Et j'explique qu'il y avait en fait trois détenus... *Frank Morris* et les deux frères *Anglin*, qui ont travaillé toute la nuit à la seule lueur d'une bougie pour parfaire leur évasion. Ils avaient tout prévu en fabriquant de fausses têtes en carton pâte et en créant la forme d'un corps dans leur lit.

Et lorsqu'au petit matin, la bougie s'est éteinte (l'allumette s'éteint) les gardes qui effectuaient leur ronde n'ont pas constaté immédiatement l'évasion.

J'ouvre à nouveau les pochettes. D'abord la première... Puis la seconde...

Suspense ...

Toutefois, lors de l'appel, il manquait trois détenus et la visite de la cellule a rapidement conduit à l'évidence : une évasion avait eu lieu et les gardiens n'ont retrouvé sur place qu'un morceau de la scie à métaux dont s'étaient servis les détenus.

J'ouvre la troisième pochette et en sort la photo de l'affiche du film. Il y a à présent une découpe à l'emplacement du visage de *Clint Eastwood*. Et dans la pochette il y a également un morceau de scie à métaux rouillée.



On n'a jamais plus entendu parler de *Frank Morris* mais pour l'administration pénitentiaire des États d'Unis, rien ne prouve qu'il ait réussi son évasion... Et donc officiellement, personne n'a jamais réussi à s'évader d'*Alcatraz*.

Une routine très facile à faire et qui repose surtout sur le détournement d'attention et sur l'histoire racontée, mais qui surprend beaucoup les spectateurs.

En regagnant ma place je constate que **Draco** a pris quelques photos qui par leur inclinaison, me laissent penser qu'il a du visiter la ville de Pise en Italie. Il a également pris quelques notes que je vous livre :

Monsieur le Président,

1 – Huile et Eau (pour Jean-Luc). Pat nous présente une routine d'huile et eau qui ne manque pas de piment.

Les rouges et les noires se séparent comme par Magie et se mélangent comme par Magie aussi.

L'ordre et le désordre... Il faudrait donner la formule à monsieur Hortefeux, ça pourrait l'intéresser.

Au final, les cartes rouges ont disparu... Il ne reste plus que les noires. Désolé monsieur Hortefeux.

2 – Les évadés d'Alcatraz (pour Vincent).

Un classique revisité et mis en scène de manière originale.

La Magie nous fait rêver... Avec Pat, elle nous permet de nous évader.

Bravo Président !

Merci à **Draco** pour ces commentaires humoristiques (je précise que c'est de l'humour parce que je ne veux pas de problème avec le gouvernement...)

Mais put♣☠ ! Arrête de m'appeler *Président*... je suis quand même plus grand que lui, et tu le sais bien...

Oh mince... Là, je viens de me faire un ennemi... Non, non, msieur l'président... Vous êtes pas petit... Vous êtes loin... Nuance...

C'est à présent **Jacky** qui vient nous annoncer qu'il se lance dans le mentalisme.



Jacky a devant lui deux jeux de cartes et il nous précise que l'un de ces jeux est très important. Sur ce jeu "*très important*" se trouve un morceau de papier plié en deux maintenu par un élastique (ou "*une*" élastique... Je ne vois pas bien de ma place...).

Et pour démontrer qu'il a d'ors et déjà acquis toutes les capacités requises pour obtenir son diplôme de Mentaliste qui lui permettra ainsi de faire la connaissance de monsieur Paul Emploi, **Jacky** nous annonce qu'il a inscrit une prédiction sur ce morceau de papier.

Puis, ceci étant précisé, **Jacky** ouvre l'étui de ce jeu et en sort les cartes qu'il étale consciencieusement face en l'air sur la table.

Clément est alors invité à désigner une carte dans l'étalement et son choix se porte sur le 10K.



Pourquoi le 10K me direz-vous ? Et c'est votre droit.
Ce à quoi je réponds "*Parce que c'est son choix...*"
Ah ah... On fait moins le malin maintenant hein...

Jacky, très professionnel, propose à **Clément** de changer son choix s'il le souhaite, mais **Clément** reste inflexible.... Que dis-je... deux flexibles.

La carte – 10K – est alors sortie de l'étalement et placée dans l'étui de l'autre jeu – enfin j'crois.
Mais comme dirait **Coda** "*Bon, c'est pas grave...*".

Le reste des cartes étalées est rassemblé et rangé dans l'étui supportant le papier...

Jacky attire à présent l'attention sur le papier. Il enlève l'élastique, déplie le papier et fait constater que sur celui-ci est inscrit "*ma prédiction est le...*" avec le dessin d'une carte sur laquelle on voit "10K"

Jacky nous demande "... et que ce serait-il passé si **Clément** avait choisi une autre carte ?" Il propose de renouveler l'expérience avec le choix d'une autre carte. Il ouvre ensuite son papier et ...

"*Artch Damned !* " aurait-il pu dire...

Bon apparemment, pour reprendre un terme purement magique : il s'est chié dessus.

Le tour s'appelle *Mental Parano* et c'est de **Mickaël Chatelain**.

Draco, toujours de bon conseil, indique qu'il faut mieux éviter de faire ce tour deux fois de suite, et nous sommes entièrement d'accord avec lui, surtout quand la seconde fois on risque de se planter...

Jacky poursuit en nous disant qu'il a trouvé une amélioration dans la présentation du tour *Steam* avec un jeu de cartes.

Rappelons que *Steam* est une superbe trouvaille d'**Ali Nouira** que je vous encourage vivement à acheter, même si vous avez connaissance du truc, ne serait-ce que pour récompensez le créateur de cet effet vraiment magique.

En gros et pour faire court (une fois n'est pas coutume, rassurez-vous), une carte est pensée par un spectateur qui note le nom de cette carte sur un morceau de papier qui est agrafé et caché sous un jeu de cartes.

Le magicien sort le jeu de l'étui tandis que le spectateur se concentre sur sa carte, puis le magicien sort une carte du jeu : la carte pensée par le spectateur.

Jacky nous présente sa variante qui selon lui permet d'être plus clean...

Bon... pourquoi pas... L'astuce est bien pensée, mais personnellement je préfère la méthode "*traditionnelle*".

C'est **Éric** qui vient maintenant nous parler "*gros sous*". Il est à la recherche d'un billet de banque et finalement sort un billet entièrement blanc en précisant qu'il blanchit son argent en Suisse.

Ah ben c'est le Président qui ne va pas être content...



Puis, **Éric** nous montre une pièce anglaise, un penny ainsi qu'une pièce américaine, un demi-dollar. Ces deux pièces sont enveloppées dans le billet blanc auquel **Éric** met le feu.

André sort aussitôt de sa torpeur et nous nous mettons à trois pour le maîtriser et lui faire une pique calmante car il a du mal à supporter la vue des flammes sans aussitôt entonner la chanson de *Johnny Halliday* "*allumez le feu !*" et vouloir tout brûler.

Johnny Halliday... encore un qui blanchit son argent en Suisse...

Une fois le billet enflammé, il se consume en un éclair et nous constatons tous que la pièce anglaise a disparu.



Éric prend alors une boulette de papier qu'il enflamme et la pièce anglaise réapparaît dans sa main à la place de la boulette qui s'est volatilisée. (ce qui est un terme impropre car une boulette n'est pas volatile...alors qu'une poulette, oui...).

Ce tour s'appelle *Scotch and Soda*. Plusieurs routines différentes sont réalisables. De même, le matériel existe sous différentes versions.

Éric range ses pièces et nous apprend que dans des temps reculés de la Magie, on faisait "*choisir*" une carte... Désormais, on fait "*penser*" à une carte et ça ne s'appelle plus Magie, mais Mentalisme.

Il précise toutefois que ceux qui font encore choisir une carte, la font souvent signer.

Éric tend un stylo à **Draco** qui gentiment s'en saisit et aussitôt retentit une détonation provenant du stylo que **Draco** laisse bien évidemment choir sur la table.

Sauf que c'est trop tard car sa main droite a été arrachée et du coup, on décide à l'unanimité de l'appeler **René Junior**.

Un stylo détonnant... et également étonnant.

Après ce gag explosif, **Drac...** euh **René Junior** est évacué par le SAMU en hurlant de douleur

*"Oh **René Junior** ! Ta gueule on n'entend pas ce que dit **Éric**..."*

On demande gentiment aux infirmiers s'ils veulent un coup de main, mais l'un d'eux décline notre proposition en agitant devant nous la main droite de **Drac**... **René Junior** (décidemment je vais avoir du mal à m'y faire...), récupérée sur le sol, en déclarant qu'ils ont ce qu'il faut...

Une fois le silence enfin revenu, **Éric** demande qu'on lui donne un nombre entre 10 et 20. Et c'est le nombre 13 qui est retenu.

Éric déclare que 13 c'est 1 et 3 et que cela fait 4.



Éric prend le jeu de cartes qui avait été préalablement posé sur la table. Il nous fait voir la carte en quatrième position dans le jeu – sans la regarder - sinon ça serait trop facile, puis cette carte est perdue dans le jeu.

Notre "*mentalisme*" indique que dans cette discipline, on est capable d'identifier les menteurs et il se propose de poser quelques questions à **René Junior** qui a finalement réussi à fausser compagnie aux gens du SAMU et qui nous promet de rester bien sage et de ne pas faire de bruit...

*"Oh qu'il est moignon ce petit. Et quel courage, quelle détermination... Il va toujours de l'avant **René Junior**..."*

Pour les réponses, **René Junior** doit toujours répondre *OUI* quelle que soit la question posée par **Éric**. C'est paraît-il pour "*étalonner*" le détecteur de mensonge.

Après quelques questions portant sur les cartes du jeu, **Éric** en déduit que la carte est l'As de Cœur.

Ah ya pas à dire, c'est fort un mentaliste... À la limite, plus fort même qu'une menthe à l'eau.

Éric reprend alors le jeu et distribue une à une les cartes en épelant pour chaque carte distribuée une lettre : A-S-D-E-C-O-E-U-R.
La carte après le "R" est retournée, c'est l'As de Cœur.

Éric déclare que dans le temps, quand on avait retrouvé la carte du spectateur, le tour s'arrêtait là, mais qu'on peut aller un peu plus loin.

Il continue à distribuer les cartes en les retournant et nous voyons apparaître le 2C, le 3C et ainsi de suite jusqu'au 7C classés dans l'ordre croissant.

Éric nous indique qu'avant, on s'arrêtait là, mais qu'on peut encore faire mieux et que notamment on peut compléter l'As de Cœur avec...

Et dans la foulée, il distribue le 10C, le VC, la DC et le RC pour faire une quinte flush à Cœur, en concluant *"Eh maintenant le tour s'arrête car on ne peut plus aller plus loin..."*.

Cette routine *"Encore plus loin"* est un classique et **Éric** nous indique que cette version est de **Roberto Giobbi**.

J'en profite pour rappeler qu'**Aldo Colombini** a une excellente version d'un effet similaire, pleine de gags (un 16T par exemple..) et qu'au final, il justifie ne pouvoir aller plus loin par le fait qu'il ne lui reste plus que des cartes blanches.

Et cette version est expliquée dans la partie secrète du site du **MCR**...

Antoine, notre benjamin, propose de nous montrer un tour très rapide... D'ailleurs, je me demande pourquoi il précise cela, car **Antoine** montre tout le temps des tours très rapides.

"Mais pas si vite ... " (7^{ème} Compagnie)

Antoine pose trois As sur la table puis étale le jeu de cartes.

Il nous fait remarquer qu'il manque un As... et tout à coup, une carte s'éjecte de l'étalement, traverse la pièce et vient se ficher dans l'œil gauche de **Drac...René Junior**...

Non je déconne... J'arrête de me moquer sinon je vais me prendre un coup de moignon...



Bon, une carte s'éjecte de l'étalement et c'est...

Roulement de tambour... l'As manquant.

Cela s'appelle *Eject* et c'est de **Mathieu Bich**.

Et c'est maintenant au tour d'un autre benjamin, sauf que celui-là, c'est son prénom : **Benjamin**, qui fidèle à son habitude est arrivé un peu à la bourre... au point qu'il n'a pas eu le temps de manger et que pendant un moment il a transformé la salle Galilée de la MJC en salle de Fast Food.

Donc, maintenant qu'il a le ventre bien rempli, je me dis que **Benjamin** va pouvoir tenir... tenir... tenir...

Mais contre toute attente, il indique qu'il n'a que deux tours à présenter.

Certes, mais ils durent combien de temps ces deux tours ?

Pour le premier tour, **Benjamin** sort un jeu de cartes qu'il mélange et il fait ensuite choisir une carte au "stop". Il s'agit du 2P qui est à présent perdu dans le jeu.

Petite fioriture et une carte apparaît face en l'air : le 4P.

Nous indiquons que ce n'est pas la carte choisie car il s'agissait du 2P.

Très joueur, **Benjamin** déchire le 4P en deux et nous fait remarquer malicieusement que désormais il y a deux 2P.

Mouais... Escroc !

Benjamin frotte alors une moitié de 4P sur sa manche et nous montre que cette moitié de carte vient de se transformer en une petite carte 2P.

Voilà qui est nettement mieux.

Puis en deux temps trois mouvements (et même plus rapidement) voilà que cette petite carte se transforme en 2 de Pique de taille normale.

Magique ! C'est de **Thomas Yerling**, et ça s'appelle *Wrong Card*.

Pour son second tour, **Benjamin** prend une carte blanche dans un jeu blanc et inscrit quelque chose qu'il nous dit être une prédiction. Puis il met cette carte dans sa poche.

Benjamin me demande de lancer un objet à quelqu'un dans la salle et du coup je lance la main droite de....

Non je déconne... Je lance la petite boîte d'allumette que j'ai utilisée tout à l'heure car j'ai horreur du sang.

C'est **Vincent** qui la récupère et **Benjamin** lui demande de choisir une famille de carte puis de relancer la boîte à quelqu'un d'autre. **Vincent** choisit "*Carreau*" et lance la boîte à **Jacky**, lequel est invité à choisir s'il s'agira d'une carte haute ou d'une carte basse. **Jacky** choisit "*haute*" puis lance la boîte à **Clément** qui choisit "*Dame*".

Apparemment le choix de la *Dame de Carreau* est vraiment libre. Sauf à imaginer qu'il y aurait des complices... Il y a eu des précédents... Relisez le compte rendu de la réunion chez **Théo** et vous comprendrez...

Benjamin prend alors un second jeu de cartes et en sort la Dame de Carreau qu'il pose sur la table.

Puis, il va chercher à sa poche sa carte de prédiction sur laquelle est inscrit.... Tada ! "*La Dame de Carreau*".

On parlait de *CardToon* de **Dan Harlan**, tout à l'heure... et bien, le principe est assez ressemblant. C'est tiré d'une conférence de **Duraty**.

Et **Benjamin** tout en rangeant son matériel nous déclare "*Voilà, c'est tout.*"

Et moi de m'exclamer "*C'est tout ? Non sans déc...?*"

Et **René Junior** s'exclame "*Si, si... Il y a deux decks...*" avant de se mettre à rire en mettant son moignon devant sa bouche.



Et tout à coup, je me rends compte que subjugué par **Benjamin**, je n'ai pris aucune photo pour immortaliser cette prestation.

Honte à moi... Aussi, pour me faire pardonner, je mets dans ce compte rendu une photo de **Benjamin** provenant d'une réunion précédente.... Assez ancienne toutefois puisqu'elle date de sa première période **MCR**... Mais c'est juste pour le fun.

Pierre prend la place de **Benjamin** et nous indique qu'il va nous montrer un tour qui à 90% du temps marche à 100%.

Il fait – tant bien que mal – choisir une carte à **René Junior**.

Puis il montre un bracelet en plastique jaune sur lequel est inscrit MAGIECOMIK.TV. Il s'agit, explique t'il, d'un bracelet publicitaire pour le site lancé par le magicien canadien francophone **Patrick Kuffs**. Un site qui se veut quelque peu déjanté.



Il retourne alors le bracelet et nous constatons que le nom de la carte choisie par **René Junior** y est inscrit.

Pierre précise, non sans malice en me regardant, que le choix de la carte a été réalisé grâce à une technique de **John Bannon**.

Ah Bah oui... Pour une fois que ce n'est pas "*Bah non...*"

Louis propose de nous montrer une autre routine. Il fait pour cela choisir une carte au "stop" à **Clément**.

La carte est ensuite signée par **Clément** avant d'être perdue dans le jeu.



Puis sans transition, **Louis** demande si quelqu'un aime les *Tic-Tac*.

Question plus sottise que grenue dans le contexte de ce tour car ce n'est pas le moment de bouffer des bonbons et nous attendons tous qu'il retrouve la carte de **Clément** comme tout magicien qui se respecte.

Sans attendre de réponse, **Louis** sort de sa poche une boîte de *Tic-Tac*. La boîte contient un seul et unique *Tic-Tac*, qu'il fait tinter dans la boîte dans la secouant... Puis tout à coup, on se rend compte que vient d'apparaître dans la boîte une carte pliée dont on ne voit que le dos.

Louis ouvre la boîte de *Tic-Tac* et fait tomber la carte sur la table.

La carte est dépliée: c'est la carte signée par **Clément**.

Intact, de **Jessie Feinberg**, avec une petite modification fort astucieuse de la part de **Louis** qui nous a tous bluffés car nous connaissions – pour la plupart d'entre nous – ce tour mais pas présenté de cette façon.

Bravo **Louis** !

Grâce à un rouleau de Gaffer (de la toile adhésive renforcée pour ceusses et celses qui ne connaissent pas), **René Junior** enfin... **Draco** quoi... a réussi à réparer tant bien que mal sa main droite, et il nous propose de nous montrer une petite routine utilisant quatre Dames.

René Junior redevenu **Draco**, enfin presque... parce qu'il est quand même obligé de travailler de la main gauche, demande à **Clément** quelle est sa Dame préférée et c'est la DK qui est élue Reine de l'Année.

Étonnant, car c'est la seule Dame à avoir un dos rouge alors que les autres ont un dos bleu.

Notre magicien précise que lorsqu'il présente ce tour, il y a toujours des gens qui demandent ce qui se serait passé si la DC avait été choisie.



Et **Draco** de montrer que c'est exactement la même chose.

La DC est la seule a voir un dos rouge alors que les trois autres ont un dos bleu.

Oh, oh... étonnant.

Et **Draco** de poursuivre, en indiquant que certains lui ont même demandé ce qui se serait passé si la Dame de Pique avait été choisie...

Et là, notre Showman poursuit en disant que c'est la même chose.
La DP est la seule avec un dos bleu alors que les trois autres ont un dos rouge.

Puis il nous montre que c'est pareil pour la DT qui a elle aussi un dos bleu alors que les trois autres Dames ont un dos rouge.

De plus en plus étonnant.

Et **Draco** de conclure qu'en fait nous avons peut être été victimes d'une illusion d'optique car tous les dos sont rouges...

Et nous voyons quatre dos rouges...

À moins qu'ils ne soient ... bleu...

Et nous voyons à présent quatre dos bleus.

C'est de **Mickael Skinner**, et on aime beaucoup.

Content de son succès, **Draco** propose de nous montrer une routine de mentalisme de **Patrick Kuffs**.

Pour cela, il sort un paquet de petites cartes blanches et en prend une sur laquelle il dessine – tant bien que mal avec sa main gauche – un petit poste de télévision "*vintage*" - vous savez, avec la vieille antenne avec deux brins posée sur le dessus.

Eh mec ! Faudrait peut être te tenir au courant... On est à l'ère du numérique, de la TNT ...

Et là je vois **Draco** qui blêmit...

Non non, cool mec... J'ai dit TNT... pour Télévision Numérique Terrestre... pas pour l'explosif *TriNitroToluène*.

Et instantanément, **Draco** se détend rassuré de ne pas devoir y laisser sa seconde main, voire pire.

Puis, notre dessinateur de BD (de Bande Dessinée... Et pour avoir des bandes dessinées, il faut porter des slips *Walt Disney*...) remet son chef d'œuvre à **Clément** et lui demande de dessiner dans l'écran de la TV un objet de son choix.



Ceci ayant été fait, la carte est perdue dans le paquet sans que **Draco** n'ait regardé ce que **Clément** a dessiné.

Le fils spirituel de **Patrick Kuff** prend ensuite une carte blanche sur le dessus du paquet et dessine une nouvelle télé qu'il nous montre en précisant qu'il va demander à **Clément** d'allumer mentalement sa télé et de se concentrer afin de lui transmettre l'image de l'objet auquel il a pensé et qu'il a dessiné.

Ben voyons... Et la marmotte, elle met le chocolat dans le papier d'alu...

Bon, contre toute attente, la réception est apparemment bonne malgré que nous soyons dans un sous-sol et **Draco** se met à dessiner (toujours de la main gauche...).

Puis, ayant terminé son dessin, il le pose face en bas sur la table et il cherche ensuite le dessin de **Clément** dans le paquet de cartes blanches.

Tout le monde constate alors que **Clément** a dessiné une maison.

Draco retourne à présent son papier et nous fait constater qu'il a lui aussi dessiné une maison et qu'il a inscrit sous son dessin le mot "*maison*".

Routine pleine de subtilité et qui fait appel à quelques notions de cartomagie.

Draco poursuit sur sa lancée en nous montrant l'accessoire qui arrache...

Oh pardon... Non, non, pas "*qui arrache*"... Qui tue ? Euh non, non, pas "*qui tue*"...

Il y a certaines expressions qu'il faut peut-être mieux éviter sous peine de se prendre un coup de moignon....

L'accessoire qui... qui va bien et je dirais même qui va mieux que la main droite de ... Euh désolé !

Cet accessoire dont – chers lecteurs – vous attendez tous le nom avec impatience est le *TeleThought Wallet*... Disponible en deux tailles – small (petite), et large (grande) - dans toutes les bonnes boutiques de Magie pour une somme assez rondelette il faut bien le reconnaître mais la technologie a un prix....

Draco nous fait une démonstration de ce petit portefeuille (il a la version "*small*") et il faut reconnaître que c'est hyper bien pensé pour ceux qui veulent se spécialiser dans les effets de mentalisme.

C'est à présent notre magicien conteur – **Vincent "Tomarel"** qui vient nous narrer l'histoire non encore écrite de la séparation des *Dalton*.

Vous savez... Les *Dalton*, ces bandits pas manchots...

Oups ! Désolé **Draco**...

Ces bandits, bêtes et méchants qui sont systématiquement arrêtés après leurs méfaits par le célèbre *Lucky Luke*, l'homme qui tire plus vite que son ombre.

Vous savez ce *cow-boy* solitaire qui, du fait de la Loi française sur le tabagisme, a du arrêter de fumer pour mâcher un brin d'herbe.



Ah, on parle de "*fumer*"... et en entendant ce mot, **André** comprend "*fumée*" et sort de sa léthargie car pour lui il n'y a pas de fumée sans feu...

"*Allumez... le feu ...*" commence t'il à chanter.

Et hop ! Une petite piquouse et le calme revient aussitôt.

Tomarel a décidé de nous apprendre un scoop : les *Dalton* se séparent.

Rien à voir avec ces *boy's band* éphémères qui après quelques titres au Hitparade veulent faire des carrières solo.

Non, cette séparation est murement réfléchie et elle est le fruit d'une réflexion intense de la part de *Joe Dalton* qui a constaté qu'aussitôt que lui et ses frères faisaient un mauvais coup, *Lucky Luke* les retrouvait et les renvoyait illico presto en prison... mais pas à *Alcatraz*, parce que ça, c'est une autre histoire.

C'est la raison pour laquelle *Joe* a pensé qu'en partant chacun de leur côté les quatre frères multipliaient leur chance d'échapper au mâcheur de brin d'herbe.

Si c'est réellement le seul usage qu'il fait de l'herbe...



Quatre Rois symbolisent les *Dalton* : *Joe*, *William*, *Jack* et *Averel*, lesquels venant de faire un énième hold-up, ont divisé le butin et s'apprêtent à se dire au-revoir en agitant leurs mouchoirs.

Les quatre Rois sont perdus dans le jeu.



Tomarel étale le jeu et l'on constate que le VC est face en l'air. *Lucky Luke* vient de faire son apparition. Les ennuis vont commencer pour les *Dalton*.

Et très rapidement, tout s'enchaîne... en chaînes, comme vont bientôt l'être les *Dalton* dans le futur pénitencier qui va les accueillir.

Le jeu est à nouveau étalé et le RP apparaît face en l'air. Fin de l'aventure pour *William*.

Dans la foulée, c'est *Joe*, incarné par le RK, qui est retrouvé sur le dessus du jeu.

On aurait pu penser qu'*Averel*, le plus bête des quatre frères, allait être le premier capturé... et il a surpris tout le monde... Toutefois, ce répit n'est que de courte durée car *Lucky Luke* a décidé de faire appel à son arme secrète : *Rantanplan*, le chien le plus stupide de l'Ouest.

Tomarel distribue une carte par lettre en épelant R-A-N-T-A-N-P-L-A-N. La dernière carte correspond au RT qui symbolise *Averel*.

Jack est le moins bête des quatre frères, sans aller jusqu'à dire qu'il est le plus intelligent... C'est le Roi du déguisement, le **Arturo Bracchetti** des mauvais garçons. Son idée de se déguiser aurait pu être qualifiée de géniale... Un 10P est montré... Hélas, c'était sans compter sans la perspicacité de *Lucky Luke*... Le 10P vient de se transformer en RC.

Les quatre fils de "*Ma' Dalton*" sont à nouveau réunis derrière les barreaux.

Une jolie variation sur *les As Gangsters*.

L'après midi touche à sa fin. Certains ont déjà pris congé. Les irréductibles, dont je fais partie, restent pour se montrer encore quelques routines et quelques techniques.

Il est plus de 18h30, et il est l'heure de se quitter et de se serrer la main pour se dire au revoir...

Ah ! Désolé **Drac... René Junior...** On s'fait la bise ?

Prochaine réunion le samedi 19 février 2011.
Venez nombreux.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

PS : je précise que lors de cette réunion, aucun magicien n'a été maltraité, ni n'a été blessé de quelque manière que ce soit et qu'une bonne partie des conneries que vous avez lues dans ce compte rendu est le fruit de mon imagination déjantée, voire même le résultat d'une utilisation trop intense de drogues illicites voici quelques années dans le cadre de mon activité professionnelle.

Quant aux photos où l'on voit **Draco** utilisant sa main gauche... Ben j'avoue les avoir inversées et truquées, et je vous rassure tout de suite, il a toujours sa main droite et il s'en sert de façon magistrale, tout comme de sa main gauche, pour nous présenter de superbes routines.

Quant à **André**, il a été d'un calme olympien, il n'a aucunement été nécessaire de lui injecter un tranquillisant lors de cette réunion et nous espérons le revoir à la prochaine réunion.

Et puisqu'on parle de photos truquées, **Théo** m'a envoyé cette photo de **Draco**... légèrement retouchée...

Attention, les aliens sont parmi nous...



(la photo originale est en page 30 de ce compte-rendu)