

## RÉUNION DU 22 NOVEMBRE 2014

13h45, allez, en route ! Je quitte mon domicile pour me rendre à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* pour un nouvel épisode de la saga « *Le MCR s'amuse* ».

Treizième saison de cette série qui dure, qui dure... et qui, souhaitons-le, durera encore longtemps.

Et toujours cette incertitude à l'esprit « Combien serons-nous ? »

Il partit tout seul de chez lui

Mais par un prompt renfort, ils se retrouvèrent à dix avec lui

En arrivant dans la salle Galilée ou Copernic (je ne sais jamais...)

Pour passer une après-midi magique.

Ouais bon, question rime, on peut faire mieux... Désolé.

Allez, une petite photo pour immortaliser cette réunion... Clic clac Canon !



## Sont présents :

- |              |                |
|--------------|----------------|
| 1 - Patrice  | 2 - Pierre     |
| 3 - Stéphane | 4 - Christophe |
| 5 - Marius   | 6 - Grégoire   |
| 7 - Elliot   | 8 - Louis      |
| 9 - Toff     | 10 - Jacky     |

Bon, c'est un peu mieux que le mois dernier où nous étions 8... Il semble que les réunions aient quelque mal à faire recette en ce moment.

Lassitude ? Manque de temps ? Forme des réunions qui ne répond pas (ou plus) aux attentes ?

Il faudra peut-être lancer une réflexion sur les attentes des uns et des autres.

Oh non, ne me dites pas que le **MCR** va mourir... Sinon, ça aurait servi à quoi que je refasse le site internet ?

Il va falloir que je sonde... Rassurez-vous, ça ne fera pas mal.

Allez, passons aux informations diverses et variées...



**Christophe** nous apprend qu'il est allé voir le spectacle *Comedy Magik Cho* d'**Arturo Brachetti** au *Zénith de Rouen* (qui est en fait sur la commune de *Grand Quevilly*... Vas comprendre Charles...) et qu'il a bien aimé. Il précise que la salle n'était pas pleine et que ça se voyait.

Peut-être est-ce du à la forme du spectacle qui laisse plus la place à la Magie qu'au change rapide de costumes

Je demande à **Christophe** si on a distribué un jeu de cartes à l'entrée à chaque spectateur pour le tour qu'**Alain Choquette** présente dans le spectacle, un tour que j'avais repris et présenté lors d'une réunion **MCR** peu de temps après que je sois allé voir le spectacle de **Brachetti** au *Théâtre du Gymnase à Paris*.

**Christophe** dit que non et que, en plus, **Alain Choquette** n'était pas présent au Zénith de Rouen (qui est à Grand Quevilly...).

Ah ? Donc j'ai bien fait d'aller voir le spectacle à Paris...

Par contre, **Christophe** dit qu'il est également allé à Paris voir **Alain Choquette** et qu'il a présenté dans son spectacle, qui était très bien, le tour que j'évoque.

**Christophe** ajoute qu'il se proposait de nous le montrer aujourd'hui mais qu'il ignorait que cela avait déjà été fait et que donc il ne le montrera pas.

Tout le monde lui dit que cela n'a aucune importance et qu'il peut le présenter également.

En rédigeant ce compte-rendu, j'ai cherché la date de la réunion à laquelle on avait précédemment évoqué le spectacle d'**Arturo Brachetti** et lors de laquelle j'avais présenté ce fameux tour (merci les compilations de réunions – téléchargeable sur notre site...) et je me suis rendu compte que c'était lors de la [réunion du 16 novembre 2013](#)... une réunion à laquelle **Christophe** assistait.

On peut donc légitimement penser que :

Proposition 1 : **Christophe** a une mémoire défaillante.

Proposition 2 : **Christophe** dort pendant les réunions.



**Toff** indique qu'il est allé au *Futuroscope de Poitiers* (qui est en réalité à Chasseneuil du Poitou...) et qu'il a assisté au spectacle de magie animé par **Bertrand Loth** ; un spectacle très grand public mais très bien fait.

**Toff** explique que **Bertrand Loth** a notamment présenté le tour de **David Copperfield** et que tout le monde s'est fait baiser...

Et devant notre air interrogateur, **Toff** se lève et nous montre ce dont il veut parler.

Ô Grand Maître, quelle est cette secte étrange ?



C'est la Secte de Ceux Qui Tendent les Bras et se Font Baiser...

C'est en voyant **Toff** rendre ses bras et croiser ses mains que je me rends compte que je connais cette astuce mais que j'ignorai que c'était de **David Copperfield**...

Un qui a du mal... et on le comprend, c'est **Marius**, que la situation fait particulièrement marrer...



Parti sur sa lancée, **Toff** nous propose une autre torture pour les mains (et l'esprit).

Après une savante manœuvre, le but du jeu est de se toucher le nez d'une façon qui est normalement impossible... sauf quand on triche.

Ce que **Toff** sait apparemment faire parfaitement.



**Toff** termine en ajoutant qu'il a bien aimé son passage au *Futuroscope* et qu'il y avait une attraction intitulée *Les Yeux Fermés* dans laquelle on effectue un parcours dans le noir pour éprouver les sensations que peuvent ressentir les non voyants.

J'en profite pour demander à l'assistance si quelqu'un sait comment un parachutiste aveugle sait qu'il va bientôt toucher le sol... Et devant le regard interrogateur de mes camarades, je déclare « *Quand il y a du mou dans la laisse du chien...* »

Oui, je sais, c'est nul... Même si ça fait quand même rire... Je promets d'essayer de ne plus recommencer...

**Jacky**, qui a apparemment lu le compte-rendu du mois dernier, demande à l'auditoire : « *Est-ce qu'on peut aborder le problème qui été évoqué le mois dernier ?* »

Il fait bien évidemment allusion à sa prestation d'hypnose du mois d'octobre, très commentée depuis et notamment lors de la réunion de novembre.



J'avais d'ailleurs écrit à ce propos qu'il était dommage que ni **Jacky**, ni **Clément** n'aient été présents car cette prestation avait donné lieu à des avis très partagés.

Bon, ben aujourd'hui **Jacky** est présent...

Mais pas **Clément**... et du coup nous sommes toujours un peu coincés.

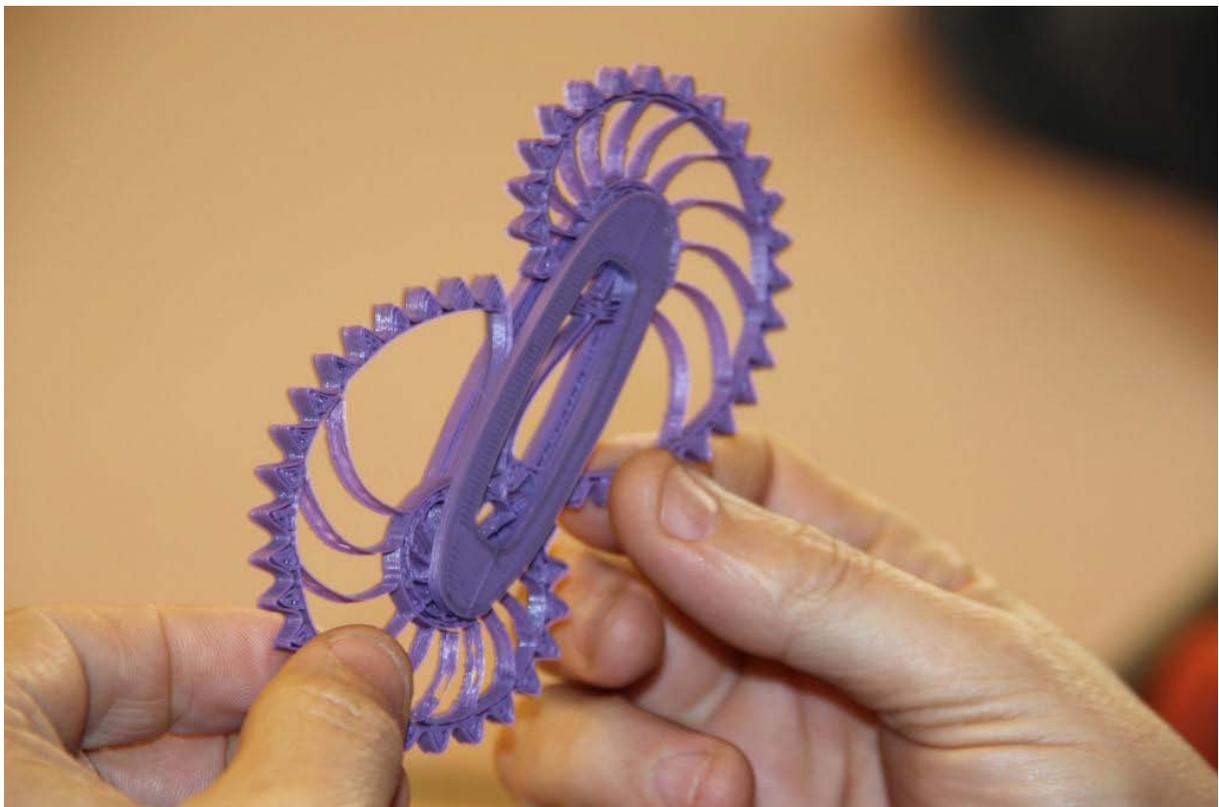
En fait, si on ne peut douter de la sincérité de **Jacky** concernant l'absence de toute complicité, la grande inconnue réside dans la participation de **Clément**. A-t-il simulé ou pas ? Lui seul connaît la vérité.

**Jacky** précise toutefois que même si **Clément** a pu simuler à certains moments, il se trouvait bien en transe hypnotique durant une partie de l'expérience car certains signes physiologiques ne trompent pas.

Et pour conclure, **Jacky** nous invite à aller jeter un œil sur le site [street-hypnose.fr](http://street-hypnose.fr) .



**Grégoire** nous fait passer un engrenage très particulier car il n'a pas la forme ronde traditionnelle qu'on pourrait imaginer.



**Grégoire** nous explique qu'il a réalisé cet objet avec son imprimante 3D et qu'il participe au *projet RepRap*...

« *C'est quoi donc ?* », me direz-vous.

« *Un nouveau style musical ?* »

Ho la la... Les boulets... Pfff, ne pas savoir ça.... C'est une honte.

Une honte que je partage avec vous (rassurez-vous...) et que j'assume parfaitement parce que, moi non plus, je n'ai jamais entendu parler du projet RepRap.

Le projet *Blair Witch*, oui. Le projet *RepRap*, non.

Alors, quand **Grégoire** a indiqué que c'était un projet visant à concevoir une machine capable de se répliquer elle-même, j'ai cherché.

Et voici ce que j'ai trouvé : *RepRap* est la première machine *autorépliquable* de production d'usage général fabriqué par l'homme.

« *C'est compliqué comme explication* », me direz-vous et ce n'est pas faux...



Le mieux est que vous alliez jeter un œil (le second œil qui vous reste, puisque le premier est sur le site *street-hypnose.fr*...) sur le site [RepRap.org](http://RepRap.org) et vous y découvrirez tout ce que vous devez savoir sur cette imprimante 3D assez particulière.

Waouh... Les machines qui se répliquent toutes seules, ça fout les jetons et ça me rappelle quelque chose... J'espère que quelqu'un va créer un *projet Transformers* pour lutter contre ces « *réplicants* », si on veut pouvoir sauver l'Humanité (je ne parle pas du journal qui a actuellement de gros problèmes de trésoreries, le Communisme étant en passe de devenir un anachronisme...)

Vite, *Optimus Prime* à l'aide ! (je n'ai pas écrit **Maximus** quoique j'aurais pu, car hélas pour lui, depuis ses problèmes de hanche, il a lui aussi joué un peu les *Transformers*...)



Allez, fin des infos diverses et pour certaines un peu flippantes.  
Place à la Magie !

**Pierre** souhaite qu'un possesseur d'Iphone ou de Smartphone l'assiste.

Ah, on va voir un tour axé « *haute technologie* » ?

C'est **Elliot** qui le rejoint.

Un jeu de cartes est mélangé, étalé face en bas et une carte est choisie.

Le jeu est à nouveau mélangé mais en imbriquant une partie face en l'air dans l'autre partie face en bas.



La carte choisie est insérée face en bas dans le jeu qui est à nouveau mélangé face en bas et face en l'air.

Ceci étant fait, **Pierre** demande à **Elliot** : « *T'as ton téléphone ?* ».

Évidemment, **Elliot** répond par l'affirmative. Et c'est une bonne chose puisqu'au départ, **Pierre** avait sollicité quelqu'un ayant un iPhone ou un Smartphone.

Cela dit « *avoir* » - c'est vague... Cela ne signifie par « *avoir avec soi* ».

**Elliot** sort son téléphone.

Pendant ce temps, **Pierre** montre qu'il y a des cartes dans tous les sens et dispose les cartes pour former un éventail qu'il demande à **Elliot** de tenir.



Saisissant le téléphone d'**Elliot**, **Pierre** prend une photo de l'éventail.

Puis, il annonce « 7 de Trèfle ? »

Réponse d'**Elliot** : « Non. »

Et **Pierre** de s'écrier : « *Putain, ça a raté !* ».

Et oui, ça arrive... même aux meilleurs...

Pierre propose de recommencer et cette fois-ci, il annonce la bonne carte – le 4 de Pique – puis il montre la photo prise : alors que toutes les cartes du jeu ont été mélangées face en l'air, face en bas, on aperçoit sur la photo que l'éventail ne présente que des dos... à l'exception d'un bout du 4P.



*Double Exposure* de **Asi Wind**.

**Christophe** vient nous parler « *site de rencontres* »...

Oh... serait-ce le démon de la quarantaine... L'envie de changer de literie ?

En fait, non. **Christophe** veut simplement nous raconter *l'histoire de Pierre et Paul* (pas le *Pierre* qui se trouve dans la salle...) qui se sont tous deux inscrits sur un site de rencontres

Cherchent-ils une femme ravissante ou bien une femme moche ?

Car l'égout et l'éboueur, cela ne nous regarde pas. Enfin, je voulais écrire : *les goûts et les couleurs...*



Pour les besoins de sa démonstration, **Christophe** utilise un jeu de cartes dont les dos représentent des fleurs. Il sélectionne deux cartes pour symboliser *Pierre* (le 3P) et *Paul* (le 10P).

Ces deux cartes sont posées face en l'air sur la table.



Puis, **Christophe** commence à distribuer les cartes du jeu, une à une, et demande qu'on lui dise « *stop !* ».

Au « *stop !* », **Christophe** arrête sa distribution et dépose « *Pierre* » face en l'air sur les cartes distribuées et dépose par-dessus les cartes restantes.

On recommence la distribution avec « *Paul* » et à nouveau, le jeu est reconstitué une fois la carte « *Paul* » déposée.

Ensuite, **Christophe** étale le jeu et sort les deux cartes face en l'air ainsi que la carte se situant immédiatement à côté de *Pierre* et *Paul*.



Les deux cartes face en bas sont retournées... La carte qui se trouvait à côté de *Pierre* (le 3P) est le 3T. Il semble qu'il ait trouvé son âme sœur.

La carte qui se trouvait à côté de *Paul* (10P) est le 10T. Là encore, la chance a souri...

Mais, est-ce vraiment de la chance ?

Car, alors que toutes les cartes ont des dos différents, *Pierre* est son âme sœur ont un dos identique. Idem pour *Paul* et son âme sœur.

Mais plus étrange, les autres cartes du jeu sont des 5C... Magique, non ?



*Botania Deck*. Facile à faire et pas cher.  
On retrouve le même principe dans  
d'autres jeux (notamment le *Dream Deck*)



Sur notre insistance, **Christophe** accepte de nous montrer le tour d'**Alain Choquette** évoqué en début de réunion. À cet effet, il distribue plusieurs jeux de cartes et demande d'attendre ses instructions.



Chacun est invité à sortir son jeu de l'étui et à le tenir face en bas.

Les participants doivent ensuite couper environ un tiers du jeu et retourner cette portion face en l'air sur le dessus du jeu. Une coupe – plus profonde – est ensuite effectuée en coupant environ les deux tiers du jeu et en retournant cette portion face en bas.

Ceci étant fait, les spectateurs doivent étaler les cartes entre leurs mains à la recherche de la première carte face en bas et couper le jeu à cet endroit en faisant passer les cartes au-dessus de cette carte sous le jeu en les remettant face en bas.

La carte se trouvant sur le dessus du jeu est retournée et chacun peut constater qu'aucun spectateur n'a la même carte.

Cette est à présent insérée face en bas dans le milieu du jeu et **Christophe** propose de renouveler l'expérience en y introduisant un peu de Magie.



Chacun recommence les mêmes opérations que précédemment.

Tout le monde retourne sa carte et toutes les cartes correspondent à l'As de Pique !

Magique... et également très facile à réaliser grâce à un ingénieux mouvement généralement attribué à **Edmund Balducci**. (avec ou sans **Ken Krenzel**)

Mais les avis divergent à ce sujet. Certains créditent **Henry Christ** tandis que **Sam Mayer** a également été cité.

Ce tour qui, si on réfléchit bien, n'est en pas vraiment un car il utilise juste une simple technique de cartomagie, produit un impact très fort sur le public.

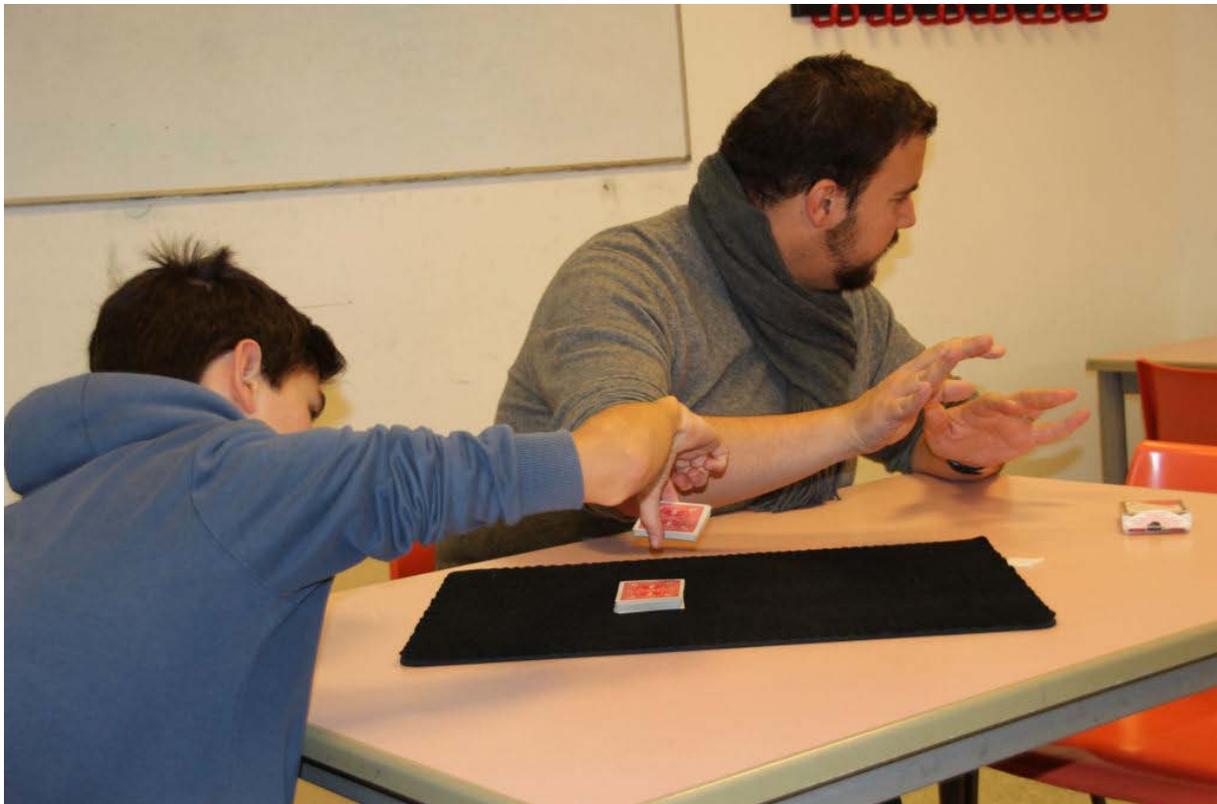
L'un des membres du club raconte que cet effet a été présenté au *Plus Grand Cabaret* mais avec un montage vidéo présentant un mélange avant la réalisation de l'effet alors que ce mélange avait très probablement été réalisé après. Comme quoi, il faut toujours se méfier de ce qu'on veut nous faire gober avec une vidéo...



C'est à présent **Jacky** qui prend la suite. Il sollicite un spectateur et c'est **Marius** qui se propose.

**Jacky** indique qu'il va faire un peu de magie mentale. À cet effet, il montre un petit morceau de papier qu'il met à l'écart : une prédiction.

**Jacky** explique à **Marius** que lorsqu'il va se retourner, il devra prélever un petit paquet de cartes et le cacher.



**Marius** doit ensuite compter secrètement son paquet et le cacher à nouveau.

Ceci ayant été fait, **Jacky** se retourne à nouveau vers la table et prend le talon du jeu puis commence à retourner les cartes une à une face en l'air. Il s'arrête avant que le jeu n'ait été entièrement distribué et dépose les cartes restantes à l'écart.

Les cartes distribuées forment un étalement face en l'air et **Marius** est invité à compter dans sa tête les cartes de la droite vers la gauche afin de mémoriser celle qui se trouve à la position correspondant au nombre de cartes qu'il a prélevées sur le jeu.



**Jacky** dit qu'il pourrait utiliser la *télépathie* pour découvrir le nom de la carte, mais qu'il n'y croit pas. Il préfère plutôt (pas le chien de *Mickey*...) utiliser la *morphopsychologie*.

Pour cela, il scrute attentivement le regard et les réactions de **Marius** tout en parlant. Il indique qu'il va d'abord tenter de découvrir si la carte est rouge ou noire.



**Jacky** : « *Je pense que ta carte est rouge parce que ton œil a bougé* »

Cela me fait penser à la série américaine *Lie To Me* dont l'acteur principal est **Tim Roth**.

À force de scruter, **Jacky** arrive finalement à déduire que la carte mémorisée est le 4 de Cœur.

« *Non* » déclare **Marius**.

« *Ben c'est parce que tu t'es gouré car ça ne peut pas foirer* » déclare **Jacky** avec assurance.

Ah ? Mais alors... Le coup de la *morphopsychologie*... C'était des conneries ?

Alors là **Jacky**, tu me déçois...

Et... concernant l'hypnose ?

Non, je déconne... c'est pour te taquiner.

Plutôt que recommencer l'expérience, **Jacky** passe directement à l'explication. Effectivement, ça ne peut pas foirer... sauf si le spectateur a des difficultés pour compter... Le papier comporte une prédiction avec le nom de la carte « *choisie* » et en plus celle-ci a un dos d'une couleur différente.

Un tour de **Dominique Duvivier** qui a certainement un nom mais dont **Jacky** ne se rappelle pas.

**Jacky** sollicite un autre volontaire (et on le comprend...) car il souhaite nous présenter un second tour. C'est **Stéphane** qui se propose.



Une carte est choisie par **Stéphane** avant d'être perdue dans le jeu.

**Jacky** indique qu'il va d'abord se débarrasser de ses cartes préférées et sort du jeu les 4 As qu'il met à l'écart.

**Jacky** effectuer un mouvement de remontoir sur le dessus du jeu, précisément pour faire remonter la carte de **Stéphane**. Et le pire, c'est que ça marche. La carte est déposée face en bas sur la table.

**Jacky** reprend les As et les compte...1, 2, 3 et 4... mais au final de la routine, la carte choisie s'est retrouvée à la place des As tandis que les As se sont retrouvés à la place de la carte choisie sur la table.

Encore un tour de **Dominique Duvivier** intitulé *Toulagli*.

Bon vous aurez remarqué que la description est assez succincte mais croyez-moi, il est très compliqué de regarder, prendre des photos et prendre des notes. Alors forcément, ya du déchet... Et puis, si vous n'êtes pas content, vous n'avez qu'à pas le lire ce compte-rendu...

Hein ? Quoi ? De toute façon, vous n'envisagiez pas de le lire ? Ah d'accord...

J'avais prévu de présenter aujourd'hui un tour de **Phil Goldstein** extrait du livre intitulé *RedivideR* (qui a été traduit en français sous le titre *Rêver*). Ce tour utilise des cartes qui représentent des symboles de



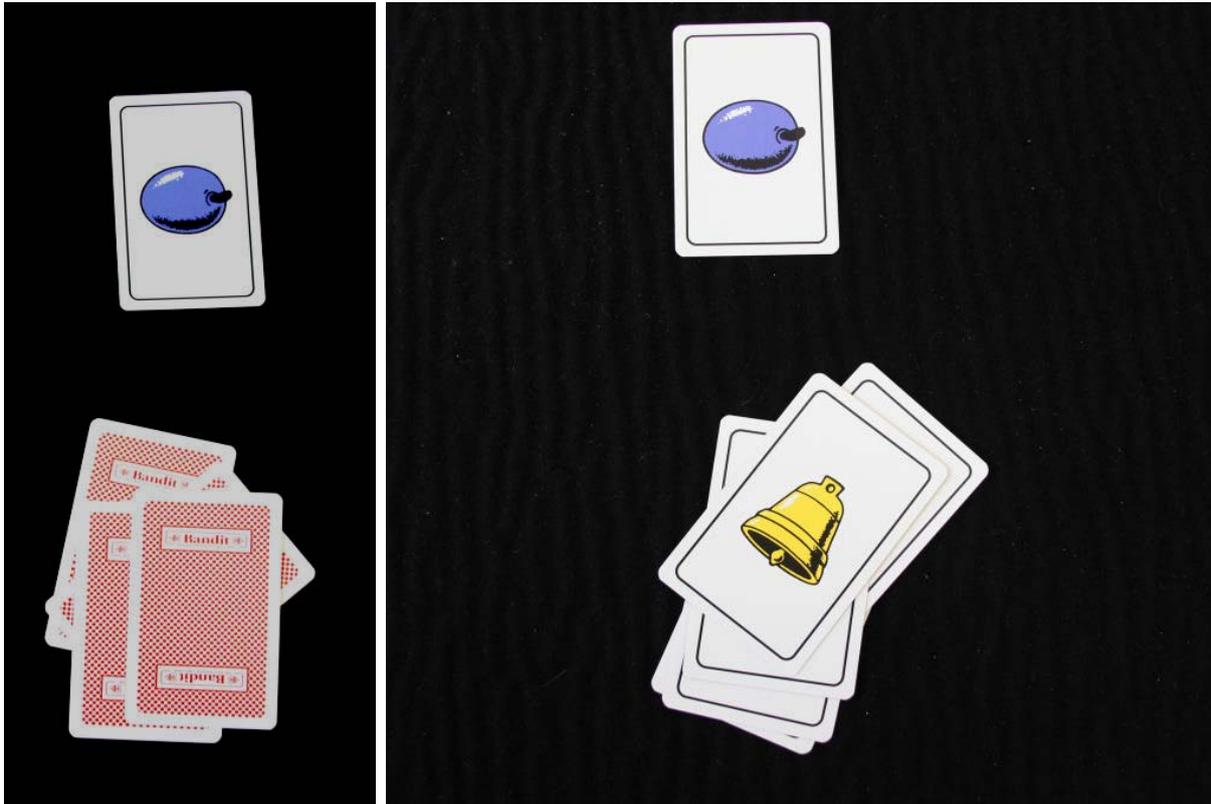
machines à sous : 7 – BAR – cerise – prune, etc. et je pensais avoir trouvé les bonnes cartes sur le [site cards4magic](http://site.cards4magic) sauf que je me suis gouré et les cartes que j'ai reçues (*Slot Machine Cards*) ne permettent pas de présenter le tour que je comptais montrer. Il s'agit d'un assortiment de cartes qui permet – selon la notice – de présenter plusieurs tours de différents magiciens... mais pas celui de

**Phil Goldstein**. Cela s'est joué à une carte près. Mais j'ai trouvé la parade... et vous en saurez plus le mois prochain.

Cela dit, je vais quand même présenter ici le tour de **Paul Gordon** décrit sur la notice.

Ce tour utilise 6 cartes. L'une représente une prune, tandis que les 5 autres représentent une cloche.

La carte Prune est déposée sur la table. Les autres cartes sont montrées de face et de dos avant d'être déposées également sur la table.



La carte Prune est perdue dans le paquet et le but pour le spectateur est de retrouver la seule carte différente du paquet.

Son choix est entièrement libre et la carte dont le dos a été désigné est déposée sur la table.

Est-ce la bonne carte ?

La carte est retournée – Hélas, ce n'est pas la carte Prune c'est une carte Cloche.

Le spectateur est forcément dépité car il aurait aimé gagner.

Mais comme vous êtes magicien, rien de plus facile que de lui rendre le sourire.

Une passe magique et vous montrez que toutes les autres cartes sont désormais des Prunes. Le spectateur a bien choisi la seule carte différente des autres.



Beaucoup d'entre vous connaissent certainement le principe de ce tour qui utilise le *comptage Oiram* d'**Ed Marlo**.

Sauf que traditionnellement, on se sert de huit cartes dont on montre uniquement les faces au début de la routine. On en fait choisir une – qui est posée face en l'air sur la table. Puis on montre que les sept autres cartes ont un dos... bleu, par exemple. La carte choisie est retournée : elle a un dos rouge.

**Thomas Thiébaud** (*Virtual Magie*) – que je salue ici – m'avait montré lors d'une réunion chez **Spontus**, il y a de cela quelques années, une petite subtilité dans la dépose des sept cartes et la façon de les ramasser. Le tour de **Paul Gordon** est une façon originale de revisiter ce tour.

Allez, candidat suivant !

Et c'est **Marius** qui s'installe et c'est **Pierre** qui joue le spectateur.

Le jeu est mélangé mais seule une partie de celui-ci va être utilisée.

**Marius** fait défiler les cartes face vers **Pierre**, lequel doit en mémoriser une.



Le jeu est ensuite étalé et **Marius** indique que **Pierre** peut changer de carte et peut également mélanger à nouveau le jeu.

Le jeu est à nouveau étalé sur la table.

**Marius** se retourne et **Pierre** montre la carte choisie et la pose face en bas sur la table.

La carte est ensuite perdue dans le jeu – le jeu est coupé.

**Marius** étale le jeu face en l'air – réfléchit – et sort le Roi de Cœur.

Raté ! **Pierre** avait choisi le Roi de Pique.

Ah, ça arrive... même aux meilleurs.

**Toff** intervient et donne l'explication et précisant qu'il s'agit d'un tour de **Mike Austin** intitulé « *Impossible* ».

Waouh, quelle culture magique !

Et **Toff** d'ajouter « *Je voulais le présenter aujourd'hui...* »

Ah... Bon ben, considérez que je n'ai rien dit concernant la culture magique...

Et ce n'est vraiment pas de bol pour **Toff** que **Marius** présente également ce tour... et le foire.



Je rappelle rapidement que ce tour fait parti du premier DVD *Ultimate Selfworking Card Tricks* mettant en scène **Liam Montier** et ses amis, et qu'il utilise un principe très basique mais avec une subtilité diabolique.

Les membres du **MCR** peuvent découvrir ou redécouvrir cette routine dans la partie qui leur est réservée sur notre site dans la rubrique « *Quelques tours de cartes – tours de cartes impromptus* ». Voilà, voilà...

Comme **Toff** est devant nous, il propose de nous faire participer à un jeu auquel se livraient les cowboys autrefois.



Non, ce n'est pas le duel au revolver au milieu de la Grand Rue de la ville.

C'est un jeu d'argent.

Et pour jouer aux jeux d'argent, ben il faut de l'argent... Raison pour laquelle **Toff** demande si quelqu'un pourrait lui fournir un billet de 50 ou de 100 dollars...

Bon, apparemment, personne n'a ça en stock et **Toff** propose donc d'utiliser des cartes à la place des billets.

Il y aura trois joueurs et un banquier. C'est **Toff** qui incarnera le banquier.

**Toff** distribue les cartes une à une face en bas et le premier joueur doit dire « *stop !* ».

Sa carte – qui remplace le billet – est mise face en l'air et le reste du jeu est posé par-dessus.

**Toff** marque une pause et semble réfléchir.

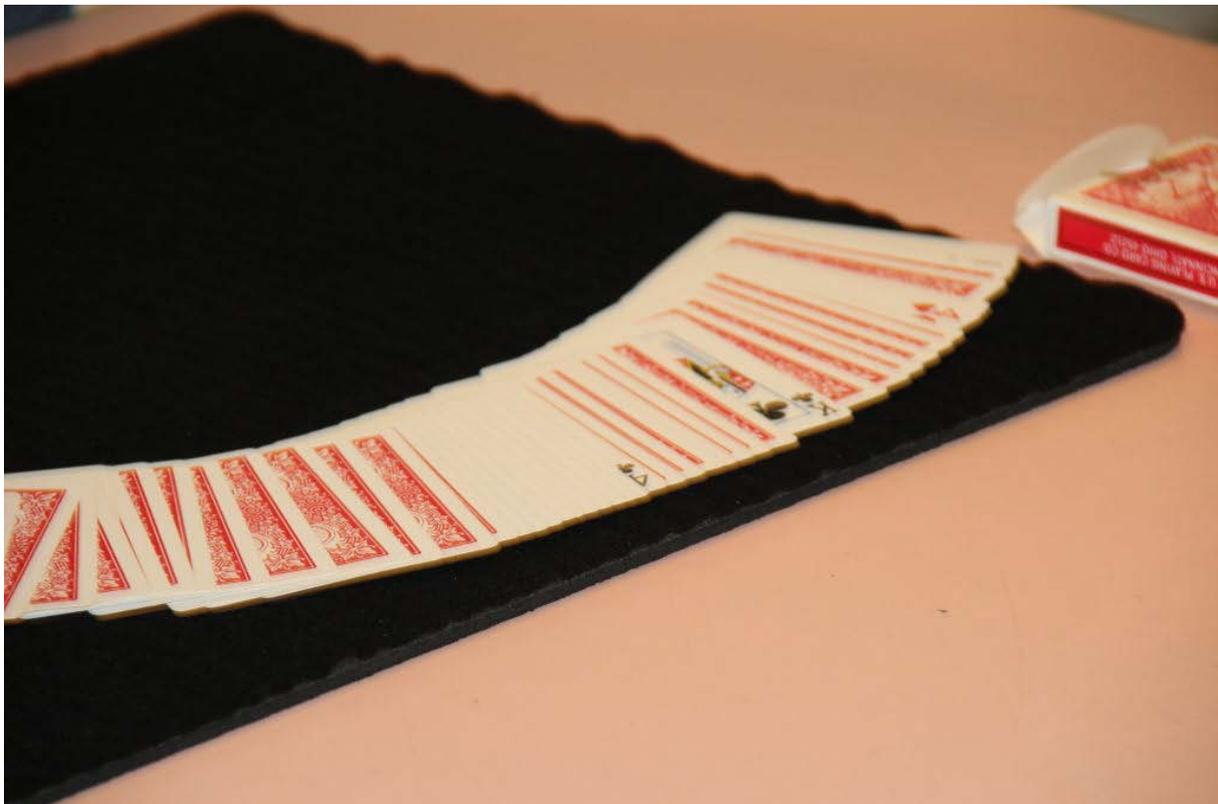
« Merde ! Ah ouais... On va essayer quand même... », s'écrie t-il tout à coup.

Bon ben si tu le dis, c'est que ça doit être vrai...



Les trois participants disent « *stop !* » à tour de rôle et à chaque « *stop !* » le jeu est reconstitué avant que la distribution reprenne.

**Toff** a également placé sa carte. Une fois tout cela fait, le jeu est étalé.



**Toff** explique qu'il va sortir les quatre cartes face en l'air ainsi que la carte immédiatement à droite de chacune d'elles.

**Toff** précise : « *Le gagnant sera celui dont la carte de droite a la valeur la plus élevée. Par contre, c'est le banquier qui gagne si toutes les cartes sont identiques... Mais rassurez-vous cela n'arrive jamais* ».

Les quatre cartes sont retournées une à une. La première est un As... La seconde est un autre As... La troisième, encore un As... et bien évidemment, la quatrième termine le carré d'As.



Il semble que le banquier **Toff** ait gagné...

Aurait-il triché ?



Ça, c'est un truc à se retrouver dans la Grand Rue avec un revolver braqué sur soi... ou bien encore, à finir recouvert de goudron et de plumes avant de se balancer au bout d'une corde...

**Grégoire** a les jetons...

N'en déduisez pas qu'il a peur car vous auriez tort.

**Grégoire** a les jetons ou plus précisément deux jetons : un jeton noir et un jeton blanc.



Enfin, non, pas vraiment, parce qu'au fil de cette routine, les faces noires et blanches ont disparu pour laisser la place à des faces qui ont toutes une couleur différente.

*Black and White.*

Un classique qui existe en plusieurs versions plus ou moins chères selon que les jetons sont en plastique ou en laiton.

Lors d'une des éditions du *festival de magie de Forges Les Eaux*, j'ai vu **Miredieu** présenter à ma table une version très sympa avec une histoire super bien ficelée que je n'ai, hélas, pas pu retrouver.

Alors **Miredieu**... Si tu lis ce compte-rendu, je suis preneur.

**Grégoire** poursuit en sortant des cartes à jouer. Il n'a besoin que de quelques cartes qu'il compte devant nous et nous constatons qu'il s'agit de 5 de Pique à dos bleu.

Alors que **Grégoire** continue son comptage, un 5 de Cœur apparaît.

Et, petit à petit, toutes les cartes deviennent des 5 de Cœur.

Mais ce n'est pas tout, car les dos ont également changé de couleur et sont désormais rouges.



Personne ne semble disposé à présenter une nouvelle routine et nous décidons par conséquent de mettre fin à cette réunion.

Quoique... **Jacky**, **Grégoire** et **Elliot** parlent d'hypnose et **Grégoire** décide de se lancer... Il est d'accord pour tenter l'expérience.

Finalement, le résultat est mitigé.

**Elliot** décide de prendre la place de son père et voilà à nouveau **Jacky** à l'œuvre.

Là, je dois avouer que certaines choses laissent perplexe.

**Jacky** me regarde avec un sourire aux lèvres car **Elliot** semble très réceptif.

Je crois qu'on n'a pas fini de parler de tout cela...

Prochaine réunion le samedi 20 décembre.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*

