

Réunion du 19 avril 2014

Avoir L'Oreille Qui Traîne...

Il ne s'agit pas là de cette expression qui signifie « *avoir des oreilles indiscrètes* ».

Non, je veux parler ici de la salle de la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen rive gauche, qui se nomme « *L'Oreille Qui Traîne* ».



Et ce samedi 19 avril 2014 – 3^{ème} samedi du mois – le **Magicos Circus Rouennais** a *L'Oreille Qui Traîne*, puisque c'est la salle qui nous a été attribuée.

On peut d'ailleurs se demander pourquoi cette salle, aménagée pour les concerts et autres festivités musicales s'appelle ainsi.

Quoiqu'il en soit nous sommes là, non pas pour faire de la musique, mais pour faire de la magie... Ce qui ne va pas être sans poser quelques problèmes d'ordre technique... En effet, des rideaux noir opaques (c'est presque de saison... Aux Pâques...) empêchent la lumière de pénétrer et une partie des néons a été neutralisée. De plus, personne ne sait comment faire fonctionner la console de commande des éclairages...

Bref, c'est un peu... chaud, mais nous réussissons tout de même à créer un peu de lumière pour installer nos tables.

Sont présents :

1 : **Patrice**
3 : **Alban**
5 : **Jacky**
7 : **Mankaï**
9 : **Stéphane**

2 : **Toff**
4 : **Philippe**
6 : **Tomarel**
8 : **Christophe**

Tradition oblige, je sors mon appareil photo et : *Clic Clac Canon* !



Et en prime, voici la photo prise par **Mankaï** avec son propre appareil...
Et c'est également un *Clic Clac Canon* ! J'ai de la concurrence.



La première des informations évoquées concerne mon projet de nouveau site Internet pour le club.



Le site actuel du **Magicos Circus Rouennais** date d'avril 2006. Il a pris la suite du site qui avait été créé en 2002 par **Thibault Forestier** lors de la création du **MCR** – qui n'était, à l'époque, que la rencontre d'une poignée de passionnés.

Les logiciels de création et de gestion de sites ont considérablement évolué, de même que le matériel informatique, et il est à craindre qu'un jour ou l'autre le site ne tournera plus sur les serveurs actuels de *Free* en cas de mise à jour de ceux-ci. Il est donc peut être temps de penser à faire évoluer le site vers quelque chose de plus moderne visuellement et informatiquement parlant et d'envisager de prendre un hébergeur spécialisé.

Après moult essais, j'ai finalement - peut-être - trouvé le modèle de site qui va bien. Il reste encore à finaliser les couleurs définitives et cela fera l'objet d'un sondage auprès des membres du club.

Le problème étant que mes sondages ne passionnent pas vraiment les foules.

Peut-être ne sont-ils pas suffisamment intéressants.

Tiens, il faudrait peut-être que je fasse un sondage à ce propos...

On devrait avoir quelque peu progressé sur l'aspect du futur site d'ici la prochaine réunion prévue le samedi 17 mai - 3^{ème} samedi du mois...

Autre actualité, plus magique celle-ci : le *Festival International des Magiciens de Forges Les Eaux*, 27^{ème} édition. Un festival raccourci de moitié le groupe *Partouche* qui accueille ce festival étant touché par la crise et ayant exigé que le déroulement se fasse sur cinq jours seulement au lieu des dix jours habituels.

Mais on devrait être satisfait au niveau qualité car des artistes comme **Gaétan Bloom**, **Norbert Ferré** et **Draco** sont au programme.



Le 12^{ème} anniversaire du **Magicos Circus Rouennais** doit être célébré en juin et depuis la réunion qui fait l'objet de ce compte-rendu, notre ami **Théo** a proposé de nous réunir chez lui au *Château de Ferrières en Bray*.

Comment refuser une telle proposition ?

Du coup, l'anniversaire se fera le 21 juin – 3^{ème} samedi du mois.

Aparté : Certains d'entre vous se demande peut-être pourquoi j'ajoute après chaque date de réunion « 3^{ème} samedi du mois ». C'est ce qu'on appelle une « *private joke* », une plaisanterie destinée à l'un des membres



du club qui, depuis qu'il en fait partie, n'a toujours pas assimilé le fait que les réunions se déroulent – en principe – le 3^{ème} samedi du mois... sauf quand j'en ai décidé autrement et qu'il y a un calendrier des réunions sur le site... D'où parfois un appel du genre « *Euh Patrice, je suis devant la porte de la MJC... Il n'y a personne.. Pourtant, on est bien le 3^{ème} samedi du mois...* ».

Comme je suis un mec sympa, je ne mets pas son nom... Il est membre du club depuis le 22 septembre 2007, à vous de trouver.

Alban signale qu'il a une bombe zombie dont il souhaite se débarrasser car il n'utilise pas ce modèle.

Christophe qui est toujours à la recherche d'un modèle précis est plus qu'intéressé parce que cette boule correspond justement à ce qu'il recherche. Du coup, **Alban** lui propose cette boule à zéro euro et **Christophe** se déclare acheteur. Affaire conclue !



Jacky nous rappelle que, même si sa boutique en ligne n'existe plus, il est toujours en mesure de faire profiter les membres du club de tarifs intéressants sur du matériel de Magie (environ 5000 articles en fait...). Il regrette un peu que son aventure commerciale n'ait pas eu plus de succès, malgré, dit-il, les prix les plus bas du marché en France.

Bon, fin des infos et place à la Magie...

Et c'est **Mankaï** qui, trépignant d'impatience, souhaite nous montrer deux tours.

Il précise « *Bon, le premier, c'est le premier...* »

Et nous, face à cette logique implacable, nous répondons, tous en cœur : « *Et le deuxième, c'est le deuxième...* ».

Pour le premier tour (celui qui est le premier...), **Mankaï** sort un jeu de cartes et demande à **Alban** de choisir une carte et de conserver celle-ci.

Mankaï sort à présent une sorte de crécelle et affirme que c'est pour *implorer* les esprits...

Nous, on pense que c'est plutôt pour « *invoquer les esprits* » mais bon, l'un n'empêche pas l'autre...



Et **Mankaï** de nous préciser que quand l'esprit est là, la crécelle retentit.

Notre ami s'est positionné sur la scène de la salle et tient un drap de couleur noire dont il se sert pour dissimuler la crécelle car les esprits sont d'un *surnaturel* timide.

« *Esprit, es-tu là ?* ».

Un bruit de crécelle retentit tandis que nous pouvons voir que **Mankaï** tient le drap avec sérieux mais également avec ses deux mains.



« *Esprit, est-ce que la carte d'Alban est noire ?* »

Pas de bruit.

« *Esprit, est-ce que la carte d'Alban est rouge ?* »

Bruit de crécelle.

Bon, on est au moins sur d'une chose... L'esprit présent dans cette salle n'est pas daltonien ou alors il sait qu'il n'y a que deux couleurs dans un jeu de cartes...

« *Esprit, est-ce que la carte d'Alban est un Carreau ?* »

Pas de bruit. On en déduit donc que c'est un Cœur.

« *Esprit, est-ce que la carte d'Alban est un Cœur ?* »

Pas de bruit.

Alors là, j'ai croisé qu'il y a un problème...

Mankaï renouvelle sa question en haussant le ton :
« *Esprit, est ce que la carte d'Alban est un Cœur ?* »

Un bruit de crécelle retentit, qui nous apprend deux choses :
La carte d'**Alban** est bien un Cœur et l'esprit est sourd comme un pot...

Bon finalement, l'esprit parvient à découvrir que la carte d'**Alban** est le Roi de Cœur.

À la fin de la routine, **Mankaï** repose son drap et remonte sa braguette.

« *Euh... ôte-nous d'un doute... C'est bien un esprit qui faisait retenir la crécelle, hein ?* ».

À moins que ce ne soit une *braguette magique*... accessoire indispensable des magiciens.

Le second tour (qui est le second...) va nous faire perdre la tête...
Enfin du moins celle de **Stéphane** qui s'est porté volontaire.



La tête de **Stéphane** est enfermée dans une boîte comportant une ouverture sur le devant, sur laquelle est ensuite disposé un panneau qui masque ainsi le visage de **Stéphane**.



Puis, **Mankaï** transperce la boîte de part en part sur le côté à l'aide de plusieurs piques.

Le panneau avant est ouvert...

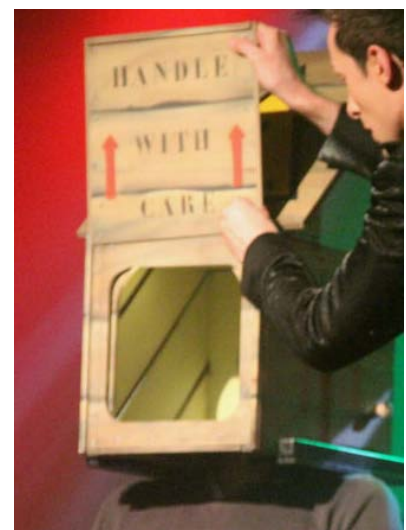
Nous constatons que la boîte est belle et bien transpercée et que la tête de **Stéphane** a disparu.

Mankaï, qui a fabriqué ce matériel, nous demande notre avis.

Des conseils sont donnés ici et là et pour ma part je parle de l'importance de la maîtrise des angles.

Dernière remarque, la décoration intérieure de la boîte est peut-être à revoir.

Depuis que la réunion a eu lieu, j'ai vu une *tête au sabre* (mais sans les sabres...) présentée au *Festival de Forges* et je vous laisse juge...



Philippe travaille souvent le samedi – que ce soit le troisième du mois ou pas. C'est donc difficile pour lui de venir aux réunions. Mais aujourd'hui, il est en vacances et il a donc décidé de nous rendre une petite visite.

Pour ceux qui ne connaissent pas **Philippe**, c'est celui qui présente toujours des tours « *énervants* ». Simples... Mais énervants. On adore.



Aujourd'hui, il ne va pas nous présenter un nouveau tour mais une version modifiée d'un tour qu'il nous avait déjà présenté.

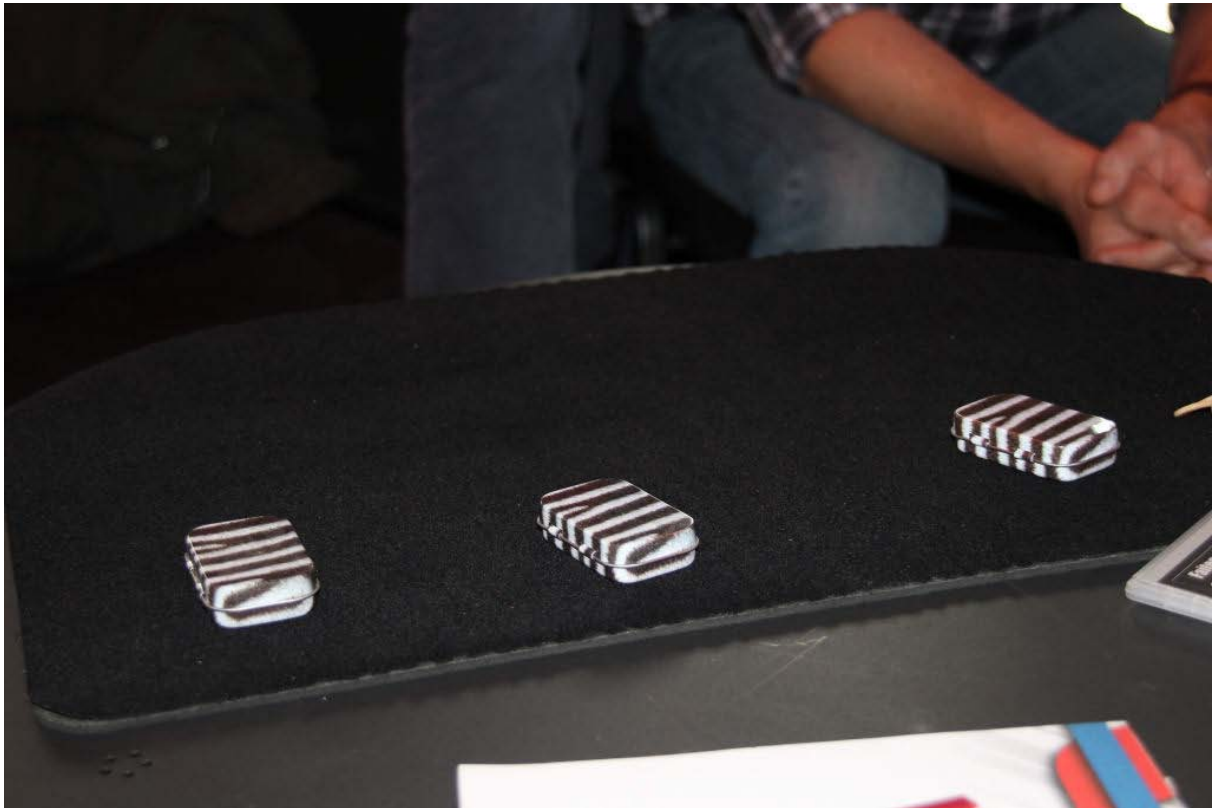
Philippe dispose sur la table trois petites pierres de couleur en forme de cœur : un cœur rouge – un cœur vert et un cœur bleu.

Puis, il nous montre trois boîtes en métal – toutes identiques – et vides.

Tandis que **Philippe** aura le dos tourné, **Toff** doit choisir l'un des cœurs, le laisser à sa place et intervertir la position des deux autres.

Évidemment, si **Philippe** se retourne maintenant, il va tout de suite savoir quelle pierre a été choisie.

C'est pourquoi, une fois le choix de la pierre et l'inversion des deux autres effectués, les pierres sont chacune mises dans une boîte.



Après, **Philippe** se tourne vers nous et déclare que pour corser un peu la chose, **Toff** va devoir à présent intervertir les boites deux à deux, autant de fois qu'il le souhaite.

Ceci ayant été fait, **Philippe** prend chaque boite... la porte à son oreille... Secoue la boite, l'ouvre et regarde la pierre s'y trouvant.

Ayant fait ce rituel avec les trois boites, **Philippe** annonce sans se tromper quelle est la pierre qui avait été choisie.

Forcément, on se dit que le matériel est truquée mais que nenni...

C'est simple, mais subtile... et énervant.

Mankaï, jamais à court d'idée, demande si, avant de mettre les pierres dans les boites, on peut mélanger les boites...

Chacun y va de sa proposition pour rendre l'effet encore plus incompréhensible et une fois encore, **Philippe** a réussi à nous intriguer.

« Tu devrais prendre des vacances plus souvent pour venir nous voir, Philippe... »

Il est 16h15 et **Éric** fait son entrée.

Et de 10 !

C'est maintenant **Jacky** qui nous propose de tenter une prédiction.

« Enfin non, dit-il, ce n'est pas un tour mais une expérience... Parce qu'une expérience, ça peut rater.. et pas un tour. »

Ouais, alors là, je ne suis pas d'accord. Les tours, ça peut se rater... Je peux donner des noms... le mien figurant en premier dans la liste.

Pour cette « expérience », **Jacky** sort deux cartes du jeu et demande ensuite à **Stéphane** de couper le jeu et de distribuer les dix premières cartes de son paquet de coupe.



Stéphane doit ensuite prendre ces dix cartes et les mettre derrière son dos et prélever quelques cartes de ce paquet et les remettre sans en donner le nombre sur le dessus du jeu.

Pendant cette phase du tour... Euh non, de « l'expérience »... **Jacky** détourne la tête.

Jacky prend maintenant le jeu et distribue dix cartes sur la table, précisant que c'est le nombre maximum de cartes que **Stéphane** aurait pu déposer sur le dessus du jeu.

Stéphane est à présent invité à compter secrètement le nombre de cartes qu'il a conservées.



Jacky fait ensuite défiler les dix cartes, la face de celle-ci tournée vers **Stéphane** qui doit mémoriser la carte se trouvant à la position correspondant au nombre de cartes qu'il a conservées.

Les dix cartes sont ensuite mélangées avec les cartes de **Stéphane** et perdues dans le jeu.

Jacky sort à présent une carte du jeu, mais ce n'est pas la carte mémorisée par **Stéphane**.

L'expérience aurait-elle... foirée.

Jacky propose de recommencer, puis attire notre attention sur les deux cartes posées sur la table à titre de prédiction.

Il y a un 3P et un 7K et **Jacky** annonce que la carte de **Stéphane** pourrait être le 3K... Ce qui est exact.

Puis **Jacky** indique que $3 + 7$ font 10 et la carte de **Stéphane** est retrouvée à cette position dans le jeu.

Ce tour est une variante de *Vietnam* créée par **Dominique Duvivier** et qu'on peut retrouver dans *l'École de la Magie volume 6*.

Dominique Duvivier y raconte d'ailleurs une histoire relative à la création de ce tour en précisant qu'il ignore si elle est vraie ou non...

Bon, je dois avouer que cette succession de 10... 10 cartes distribuées, la somme des cartes de prédiction qui fait 10, la carte retrouvée à la 10^{ème} position... me gêne un peu...

Du coup, j'explique comment se déroule la version originale créée par **Dai Vernon** et le fait que la carte du spectateur peut en fait être retrouvée à une toute autre position que la dixième position.



C'est mon côté... Casse C☼☹...



Jacky enchaîne maintenant avec les quatre As qui, ayant été sortis du jeu, y sont à nouveau perdus.



Le but étant bien évidemment de les retrouver d'une façon originale.

Ainsi, concernant l'As de Trèfle, pourquoi ne pas épeler A-S-D-E-T-R-E-F-L-E pour le faire surgir.

Ensuite, choix ardu, il faut décider « *Carte du dessus ou carte du dessous ?* » pour faire apparaître un autre As.

Le troisième As apparaît au « *Stop !* » du spectateur et le dernier, il suffit de le faire remonter sur le dessus du jeu et hop le voilà !

Ah mince, c'est un 7K... Allez, on compte sept et hop le dernier As a été retrouvé... Sauf qu'on tombe sur une Dame.

Et **Jacky** de conclure « *Ah cette fois-ci je me suis vraiment planté...* »

Bon allez on recommence.

Au final, on retombe sur le « 7K », mais c'est normal, et après avoir compté sept cartes, le dernier As tant attendu fini par apparaître. Ouf !

La plupart des tours s'arrêteraient là, mais celui-ci va encore plus loin (dixit **Aldo Colombini** en parlant d'un de ses propres tours...)

Jacky déclare : « *Mais il y a des gens qui n'aiment pas les As et...* »

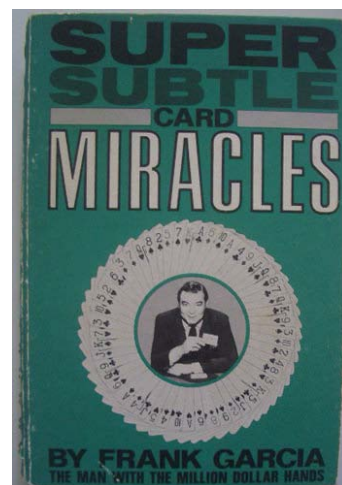


Les quatre cartes distribuées face en bas sur la table sont retournées : il s'agit des Rois.

Le jeu est étalé face en bas et, face en l'air, le 7K semble nous faire un clin d'œil. Le 7K est sorti du jeu.

Jacky propose d'épeler le mot SEPT et bien évidemment les quatre As font leur réapparition tandis que le 7 a disparu.

Ace Faroleros de **Frank Garcia** et **Al Leech**, un tour que l'on peut retrouver dans le *Very Best Of Frank Garcia* et qui est paru initialement en 1973 dans *Super Subtle Card Miracles*.



Peut-être l'ai-je déjà dit dans un précédent compte-rendu, mais si vous recherchez une référence de tour ou de livre ou une référence sur un auteur en Magie, allez jeter un œil sur le site <http://archive.denisbehr.de/> c'est une mine de renseignements. Par contre, c'est en langue anglaise.

Christophe prend la suite en nous annonçant qu'il va refaire le tour qu'il avait présenté il y a trois mois mais en éliminant ce qui nous avait titillés.

Il fait ici allusion au tour de **Guillaume Botta** extrait du DVD *Vision*, qu'il nous avait présenté lors de la réunion du 18 janvier 2014.

Voyons les modifications apportées...



Tout d'abord, **Christophe** sort du jeu une carte qu'il désigne comme sa carte magique. Sans nous la montrer, il la dépose face en bas sur la table.

Puis, **Christophe** annonce : « *Ce n'est pas un tour mais une expérience, donc j'ai le droit de louper, parce que je vais faire une sorte de prédiction* ».

Une nouvelle carte est sortie du jeu qui – sans nous être montrée – est également posée face en bas sur la table.

Ah le coup de « *l'expérience* » pour se dédouaner quand on loupe un tour, c'est vraiment trop fort, il faudra que je m'en souvienne.

Christophe demande à présent à **Alban** de penser à une carte. N'importe laquelle.

Christophe ajoute que souvent les gens choisissent du cœur... et effectivement **Alban** indique qu'il a choisi la *Dame de Cœur*.

Sauf que **Christophe** nous avoue que la Dame de Cœur ne correspond pas à sa prédiction qui est le 8K... et d'ajouter : « *Ce n'est pas grave, je vais faire un tour de sandwich et je sors la carte jumelle de ma carte de prédiction c'est-à-dire le 8C. Cela dit, ça m'aurait arrangé que tu choisisses le 8K mais là, tu as choisi la Dame de Cœur... Mais ma carte magique va peut-être m'aider* ».



Christophe prend sa carte magique et l'insère entre les deux 8 rouges.

Et tout à coup, il nous montre que la carte entre les deux 8 est la Dame de Cœur.

« *Ah Très bien, maintenant je vais vous faire un tour de sandwich* »

Christophe fait choisir une carte à un des membres de l'assemblée et c'est le Valet de Cœur (VC) qui est ensuite perdu dans le jeu.

Christophe prend à présent les deux 8 rouges et les passe très rapidement dans le jeu où ils ont capturé une carte... Mais cette carte n'est pas le VC. C'est la Dame de Cœur.

Mais alors... Où est le Valet de Cœur ?

Sur la table, à la place de la carte magique.

Bon, c'est vrai que c'est plus cohérent présenté comme cela.

Christophe nous apprend qu'il s'est lancé dans le tourisme. Il organise des voyages avec son agence *Travel Magic*.

Christophe nous montre plusieurs petites cartes publicitaires vantant tel ou tel lieu à visiter.

Éric est invité à choisir une destination et à mettre la carte choisie dans un porte-cartes tandis que **Christophe** détourne la tête.



Éric a choisi de faire un *Safari en Normandie*.

Christophe déclare que maintenant qu'on a décidé où on allait, il faut décider de la durée du voyage.

Pour cela, **Christophe** tend à **Philippe** une boîte métallique circulaire contenant un dé également en métal et lui demande de choisir une face et de mettre par-dessus le couvercle.

Ainsi, le voyage pourra durer d'une journée à six jours.

Ceci étant fait, **Christophe** déclare qu'il faut maintenant fixer le prix du voyage. Pour cela, il sort un jeu de cartes dont les dos représentent des billets de 100 euros.

Une carte est choisie au « *Stop !* » par **Toff**. C'est le Quatre de Pique qui est ensuite perdu dans le jeu sans avoir été montré à **Christophe**.

Christophe se tourne à présent vers **Éric** et lui dit qu'il pense lui proposer un safari... et il sort la carte *Safari en Normandie* du porte-cartes.



Puis se tournant vers **Philippe**, il lui annonce qu'il partira 6 jours.

Le couvercle métallique est soulevé et effectivement la face 6 est visible.

Se tournant enfin vers **Toff**, il lui déclare qu'il va lui faire un prix serré... 400 euros. Et **Toff** reconnaît que sa carte était un 4.

Un tour créé par **Christophe** à partir de plusieurs éléments. Il nous précise qu'il a acheté le porte-cartes à **Draco** et que pour que le spectateur choisisse le bon compartiment, il a mis ses cartes de visite de l'autre côté.

Comme quoi, il suffit parfois d'avoir le matériel pour ensuite trouver l'idée... à moins que ce ne soit le contraire...

Dis **Christophe**, tu l'as trouvée comment cette idée ?

Christophe nous a montré un jeu de cartes avec des dos représentant des billets de 100 euros. Je saute sur l'occasion pour montrer deux jeux que j'ai fait faire sur le site *snafish.fr*. Il y a un jeu avec un dos supportant le logo du **MCR** et l'autre supportant un personnage faisant une cascade avec un jeu de cartes.

Je vous déconseille totalement ce site. Les cartes, au format incertain, sont d'une qualité médiocre mais pire, les dos sont mal centrés et l'image pas positionnée de façon identique sur toutes les cartes. Bref, j'aurais mieux fait de garder mon argent sur ce coup là.

Jacky signale que le site MPC_MarkingPlayingCard.com propose de fabriquer des jeux personnalisés et qu'il faut compter 25 euros pour un jeu de cartes avec 52 dos différents. Pour un jeu de qualité supérieure avec un dos personnalisé unique, il faut compter 15 euros frais de port compris.

Jacky propose de nous montrer un petit tour muet.

Donc sans parole ?

Quatre As. Quatre tas de cartes.

Jacky met un As sur chacun des tas puis rassemble les tas.



Et la Magie opère car les 4 As se retrouvent immédiatement sur le dessus du jeu et tout ça sans prononcer un mot.

Jacky poursuit sur sa lancée, signe qu'il a beaucoup travaillé.

C'est **Éric** qui fait le spectateur et qui choisit une carte, laquelle est ensuite perdue dans le jeu.

Une pichenette sur le jeu face en bas et l'As de Pique se retourne.

Et les trois autres As sont en dessous.

Les As sont posées à gauche sur la table et la carte choisie par **Éric** fait son apparition et est posée à droite.

Ne me demandez pas comment elle a fait son apparition, je ne m'en rappelle plus et mes notes sont plus que muettes sur le sujet.

Eh... Ce n'est pas évidemment de regarder, de prendre des photos, de prendre des notes et tout ça en même temps. D'ailleurs, je me rends compte que tout à mes notes et à regarder, j'en ai oublié de prendre des photos.

Et en regardant celles qui m'ont été adressées par **Mankaï**, il n'y a rien non plus.

Donc, soit nous étions subjugués par **Jacky** et sa prestation, soit l'esprit à la crécelle a effacé cette partie de réunion de la carte mémoire de nos appareils photos...

Mais pour revenir à la routine en cours...

Jacky nous rappelle que la carte choisie est à droite mais on se rend compte qu'il y a désormais les As.

Mais alors... effectivement, à gauche, il y a la carte choisie.

Une routine de **Dominique Duvivier**.

Je soupçonne **Jacky** de bien aimer **Dominique Duvivier**...



Comme personne ne semble décidé à enchaîner, **Jacky** nous propose de montrer comment font les tricheurs pour perdre les quatre As dans un jeu, de quatre manières différentes.

Quatre tas sont faits sur la table.



On prend le premier As.

Une technique consiste à mettre l'As sous le premier paquet de cartes. On peut aussi le mettre dessus... Mais **Jacky** va le mettre au milieu du paquet.

Pour le second As, on va se servir des deux premiers paquets et perdre l'As au milieu.

Le troisième paquet est mis sur les deux précédents ; l'As est posé dessus, et la technique consiste en quelques coupes pour perdre l'As dans le paquet.

La quatrième technique consiste à mettre tout simplement l'As sur le dernier paquet et à poser le reste du jeu par dessus.

Et pour retrouver ces As, car c'est quand même le but ultime, on peut faire appel à un magicien.

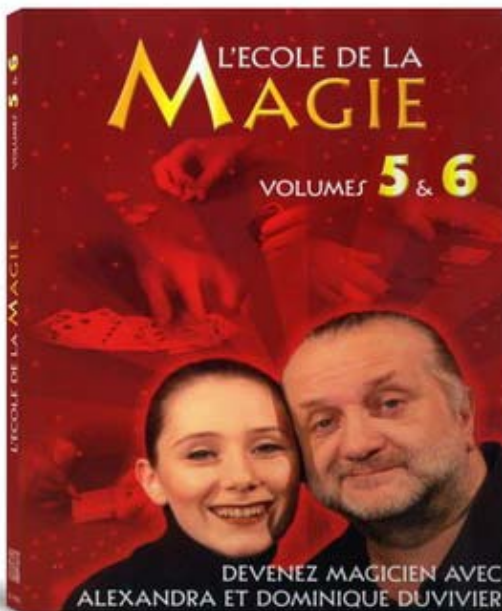
Le magicien utilise à cet effet sa carte fétiche – une carte invisible - qui est le Deux de Pique.

On la jette dans le jeu, on étale le jeu et hop, le 2P se retrouve face en l'air dans le jeu face en bas.

Ce 2P permet dans un premier temps de retrouver l'As de Pique car en étalant à nouveau le jeu, c'est à présent l'As de Pique qui est face en l'air.

Pendant ce temps là, le 2P est remonté sur le dessus du jeu et va permettre à présent de retrouver l'As de Cœur. Pour cela, le 2P est perdu face en l'air dans le jeu au moyen d'une coupe. La carte qui se trouve sur le dessus du jeu est retournée et on constate que c'est l'As de Cœur.

Pour l'As de Trèfle, il suffit d'épeler son nom en distribuant les cartes sur la table... On retourne la dernière et c'est l'As de Trèfle.



La carte qui suit est une carte quelconque qui est posée face en bas sur la table. Le jeu est ensuite étalé pour montrer le 2P face en l'air au milieu.

Ce 2P est sorti du jeu et est frotté sur la carte quelconque, laquelle est retournée pour montrer le dernier As, l'As de Carreau.

Les As Gangsters – face qui ? Dominique Duvivier bien sur !

Enfin, plus exactement **Alexandra Duvivier** si on regarde le DVD *l'École de la Magie* volume 6.

Là maintenant j'en suis persuadé... **Jacky** adore la Magie de **Dominique Duvivier**.

Et sur quoi **Jacky** va-t-il enchaîner maintenant ?

Apparemment rien car il laisse la place à **Éric**.

Éric sollicite l'aide de **Philippe** en lui demandant de choisir une carte au « *Stop !* ».



Cette carte est remise face en bas dans le jeu face en bas.

D'une *savante manipulation* (genre torture pour cartes) pour retourner le jeu, la carte choisie est retrouvée face en l'air dans le jeu face en bas...

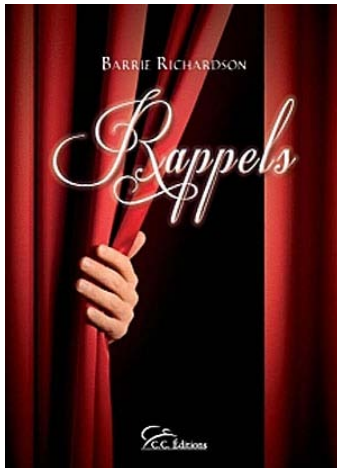
La carte est à présent remise face en l'air dans le jeu face en l'air.

Le jeu est à nouveau retourné par la *savante manœuvre*... puis il est étalé pour montrer que la carte choisie est à présent face en bas dans le jeu face en l'air.

Éric a utilisé le jeu de **Jacky** et c'est très malin de sa part car on peut considérer que le jeu est désormais... niqué. Une « *savante manipulation* » mais plutôt destructrice...

Christophe sollicite également **Philippe** en lui demandant de penser à une carte et de la sortir du jeu.

La carte est ensuite remise dans le jeu et **Christophe** demande à **Philippe** d'imaginer un ruban en tissu tenu verticalement supportant les nombre de 1 à 52 et en faisant défiler son doigt de s'arrêter quand il veut.



Philippe déclare s'être arrêté sur 12.

On distribue sept cartes. On vérifie que la carte choisie ne se trouve pas parmi elles et on continue la distribution jusqu'à 12.

La 12^{ème} carte est retournée : c'est la carte choisie.

Une routine subtile intitulée « *La carte au nombre* » par **Barrie Richardson**, extraite du livre *Rappels*.

Cette routine me rappelle, dans son principe, une routine de **Jean-Pierre Vallarino** intitulée *Impossible Topit Card Transfer* et du coup, j'en profite pour l'expliquer.



L'effet : une position choisie secrètement dans un jeu par un premier spectateur permet de déterminer une carte connue de lui seul. Cette carte voyage mystérieusement dans le jeu à la position choisie par un second spectateur. Un tour à découvrir dans la partie secrète du site.

Éric souhaite nous montrer un petit gadget commercialisé par **Tenyo**.



Il s'agit d'une petite valise miniature d'où **Éric** extrait un *tee* de golf. Vous savez, ce petit morceau en... plastique ? – destiné à supporter la balle avant qu'elle ne soit propulsée dans les airs. Rien d'autre dedans.



Éric referme la valisette et l'ouvre à nouveau pour montrer qu'une balle de golf y a fait son apparition. Il sort cette balle pour nous la montrer.

« Et alors ? », me direz-vous.

Ben, outre l'apparition de la balle, le problème résulte dans le fait que la mini valise est manifestement trop plate pour que cette balle de golf puisse y tenir.

La *mallette de la 4^{ème} dimension*. Une version miniature de la valise contenant un ballon de basket.



Bon, ben mine de rien, les heures se sont écoulées sans que l'on s'en rende compte et il est à présent l'heure de se séparer... Snif... Mais avec la promesse de se revoir très prochainement.

La réunion du mois de mai, le mois où on peut faire ce qui nous plait, aura lieu le samedi 17 mai... Troisième samedi du mois. Et nous, il nous plaira de faire à nouveau un peu, beaucoup, de Magie.

La logique de la périodicité des réunions est respectée et on peut sincèrement se demander comment certains peuvent encore se tromper de date... ☺

Chuttt !!!

Allez, au mois prochain !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

