

Clic, cliac *Xiaomi* !



La partie "Magie" :

C'est **Thierry R** qui se lance.

Thierry n'est pas ce qu'on appelle un "geek"... Il ne regarde quasiment jamais ses mails (heureusement qu'il a une épouse aimante qui les consulte à sa place) et pour lui, le mot *smartphone* pourrait être une insulte car il ne maîtrise absolument pas ce genre d'objet... et pourtant, il va nous montrer une routine qui fait appel à un téléphone mobile.

L'effet est le suivant : **Thierry** montre un bocal rempli des graines diverses et il précise qu'il contient entre 1000 et 2000 graines.

Thierry veut savoir si nous sommes tous connectés. Il demande dans un premier temps à **Denis** d'estimer le nombre de graines (1850). Même demande faite à **Mika** (1729).



Thierry propose un petit jeu... Les deux nombres ont été notés l'un sous l'autre sur un calepin et **Thierry** propose d'inscrire un nouveau nombre. Il inscrit "1" et demande à **Denis**, **Mika** et **José** de choisir les autres chiffres en levant une main montrant le nombre de doigts qu'ils veulent... Le nombre déterminé est 1353.

Thierry indique qu'il va faire la somme des nombres sur son téléphone portable et il appuie sur le touche "+" demande ensuite à **Denis** de taper un chiffre sur le téléphone (5)...

Même procédure avec **Mika** (2) et **José** (9).

Mika est invité à taper sur "=" et **Thierry** annonce que la somme donne 6104... (Menteur !).

Thierry poursuit en demandant à **Christophe** de taper sur la calculatrice de son téléphone 6104 et de diviser par 4 (quatre nombres choisis) ce qui donne 1526.

Thierry prend le bocal et propose à **José** de compter les graines avant de préciser qu'en fait, dans ce bocal, il y a un petit papier. Sur ce papier est inscrit le nombre 1526.



Mouais... sauf qu'on n'aurait jamais du avoir connaissance du dernier nombre afin d'être dans l'impossibilité de vérifier la somme finale.

[Pulse- Magic Pro Calculator](#) par **Magic Pro Ideas**.

C'est **Stéphane** qui prend la suite qui lui aussi veut parler de connexion entre individus mais plus particulièrement de connexion gémellaire... c'est-à-dire du lien mental qui existe entre des jumeaux (ou les jumelles).

Stéphane souhaite faire un parallèle avec un jeu de cartes...

Thierry R rejoint **Stéphane** qui étale le jeu pour lui montrer les cartes avant d'une sélectionner une qui est posée face en bas sur la table.

Stéphane souhaite savoir si le hasard fait bien les choses et il demande à **Thierry** de choisir 3 dés à six faces dans un sac rempli de dés de différentes formes... puis il doit lancer les dés : 3-4-5, ce qui donne 12.

Stéphane prend le jeu et distribue 12 cartes... **Thierry** a un sursaut au moment de la distribution de la dernière carte mais ne dit rien...



Stéphane demande à **Thierry** de regarder la dernière carte distribuée – Joker... et **Stéphane** déclare "*Et je me suis planté !!*"... Ce qui convenez-en, arrive même aux meilleurs.

Thierry propose à **Stéphane** de recommencer.

Stéphane parcourt à nouveau le jeu et en sort une carte posée face en bas.

Thierry lance les dés et le total donne 10.

Stéphane remet cette fois-ci le jeu à **Thierry** et lui demande de distribuer dix cartes et lui demande de retourner la carte suivante : 8C.

Stéphane montre sa carte de prédiction : le 8K.

10-11-12 une routine de **Roberto Giobbi** qu'on peut trouver dans son livre *Extra-Light* et dans *Card College Lighter* mais aussi dans la compilation *96 grammes* éditée par CC Éditions.

Stéphane lors de son premier essai s'est trompé dans la façon de distribuer les cartes quand le total des dés fait 12... ☺

On a parlé tout à l'heure de mathématiques et je propose un tour assez étrange où on va faire appel à une façon de compter très simple. Ce serait le tour préféré d'**Albert Einstein**.

J'invite **Denis** à me rejoindre.

L'effet est très simple : Je montre un petit paquet de cartes et j'explique qu'il comporte 13 cartes et que pour simplifier et éviter les erreurs, on va compter les cartes en deux petits paquets et additionner les valeurs.

Je compte un premier tas de 7 cartes et ensuite un second tas de 6 cartes. Le total donne 13, puis j'explique qu'on peut compter normalement de façon croissante mais aussi de façon décroissante.

Je demande au public de compter avec moi à haute voix et je compte un premier tas en comptant à partir de 13 puis, je compte les cartes restantes pour former un second tas. On a 6 cartes et 7 cartes, et le total donne fort logiquement 13. J'enlève une carte et je recompte les cartes pour former deux tas en comptant d'abord à rebours pour le premier tas et normalement pour le second. Problème, le total donne 14.



Je demande à **Denis** de prendre les cartes et de former un premier tas avec 7 cartes... Il y a 7 cartes également dans le second tas. Donc il y a bien 14 cartes. Je retire une nouvelle carte... Nouveaux comptages et contre toute attente il y a désormais 15 cartes.

Je propose de remettre une des cartes enlevées et j'explique que selon cette logique étrange $15 + 1$ vont donner 14. Et effectivement il y a à nouveau 14 cartes. La seconde carte mise à l'écart est rajoutée. Il y a à nouveau 13 cartes dans le paquet.

La routine se poursuit en enlevant cette fois-ci deux cartes qui sont mises dans un petit portefeuille... Mais le total donne toujours 13...

Je demande à **Denis** de compter les cartes : il y en a bien 13.

Deux cartes supplémentaires sont à nouveau enlevées et mises dans le portefeuille et là encore le total des deux tas donne 13...

Je prends dans le portefeuille une carte et j'indique que dans la logique absolue, $13 + 1$ égale 14... et je rajoute une autre carte en disant $14 + 1$ égale 15.

Je compte à rebours un petit tas en démarrant à 15 et un second tas en comptant normalement. Le total donne bien 15.

Je remets les cartes à **Denis** et je lui demande s'il sent que le paquet devient légèrement plus léger... Il compte les cartes... il y en a 13...

J'attire l'attention sur le portefeuille où il reste en principe deux cartes : il est vide.

Tout cela n'a apparemment été qu'illusion car depuis le départ il n'y a jamais eu que 13 cartes.

The Thirteen Card Dilemma (le dilemme des treize cartes), une routine mystérieuse de **Jim Steinmeyer** extraite du livret *Further Impuzzibilities*, à laquelle j'ai apporté quelques petites modifications.

Éric veut nous raconter l'histoire du légendaire *Pat Le Pirate* qui avait un don de voyance... et il dispose cinq pièces de monnaie en ligne sur la table. Sur une face, une tête de mort, sur l'autre côté, un arbre. Cela symbolise la mort et la vie.

Éric invite **Denis** à le rejoindre et il lui montre les pièces et l'invite à les disposer comme il veut sur le tapis.

Éric se lève et tourne le dos puis donne des instructions à **Denis** pour retourner certaines pièces et il lui propose même de choisir combien de pièces il veut retourner. Au final **Denis** doit cacher une des pièces sous sa main.



Éric revient s'asseoir et indique que la pièce sous la main de **Denis** est sur le côté "vie" : exact.

Éric propose de recommencer. Il tourne à nouveau le dos et il demande dans un premier à **Denis** de changer la position des pièces.

Puis **Éric** donne à nouveau les mêmes instructions pour retourner des pièces. La face de la pièce cachée est, une fois encore, correctement identifiée.

Éric demande à **Denis** de disposer à nouveau les pièces et lui demande combien de pièces il veut rajouter en lui présentant trois autres pièces. **Denis** choisit de rajouter les trois pièces.

Les pièces sont mises en ligne et **Denis** doit les disposer comme il veut tandis qu'**Éric** tourne le dos.



Éric donne ensuite ses instructions pour retourner les pièces mais en compliquant un peu les choses car il demande à **Denis** de former deux lignes de quatre pièces et de retourner autant de colonnes complètes qu'il veut. Il peut même retourner une ligne complète. Et une fois encore, **Éric** identifie la face de la pièce cachée.

LorD... Life Or Death de **Peter Kamp**.

Comme **Éric** a trouvé le matériel fourni pas très beau, il a acheté un lot de pièces à part.

Christophe propose une routine avec des balles en mousse ou des balles éponge pour utiliser la traduction française de "*sponge balls*".

Stéphane le rejoint et s'assoit.

Christophe fouille dans ses poches ; il veut montrer une balle à **Stéphane**... une balle invisible. **Christophe** lui demande de quelle couleur il voit la balle et **Stéphane** répond "*verte*". Et **Christophe** fait apparaître une balle... rouge avant d'enchaîner sur une série "*disparition – apparition*" et transfère à la poche.

Christophe met la balle dans la main de **Stéphane** et lui replie le bras vers l'épaule.



Passe magique et **Christophe** demande à **Stéphane** d'ouvrir sa main...

Problème, instinctivement **Stéphane** abaisse le bras et une balle en mousse de couleur rouge tombe par terre...

Christophe ramasse la balle et demande à **Stéphane** de tendre sa main vide... où il fait apparaître une seconde balle en mousse rouge.

Christophe demande à **Stéphane** de choisir une des balles. Il garde pour lui la seconde balle et dépose celle choisie dans la main de **Stéphane** qui doit fermer le poing. **Christophe** ouvre sa main qui ne contient plus aucune balle et **Stéphane** ouvre son poing et on découvre deux balles dans sa paume.

Christophe prend une des balles et la place dans sa poche... Il montre ensuite que la balle traverse le tissu pour ressortir.



Christophe fait à présent apparaître une troisième balle en mousse en allant la chercher sous le tapis.

Stéphane tient les deux autres balles mais très vite la troisième balle disparaît de la main de **Christophe** pour aller rejoindre les deux autres dans la main de **Stéphane**.

Christophe prend deux balles dans sa main et met la troisième dans sa poche. Elle réapparaît dans la main de **Christophe** avec les deux autres.

Christophe recommence en allant moins vite... et obtient le même résultat.

Christophe dépose les trois balles dans la mains de **Stéphane** et propose de les faire disparaître... Pour cela, il les prend et les met dans sa poche en demandant qu'on l'applaudisse...

Christophe dit à **Stéphane** qu'en applaudissant il a détruit la balle invisible du début... Il lui demande d'ouvrir sa paume et va y chercher un lumière bleue... puis une lumière rouge...



Trois autres lumières rouges apparaissent successivement... Puis une lumière verte... couleur que **Stéphane** avait choisie au départ.

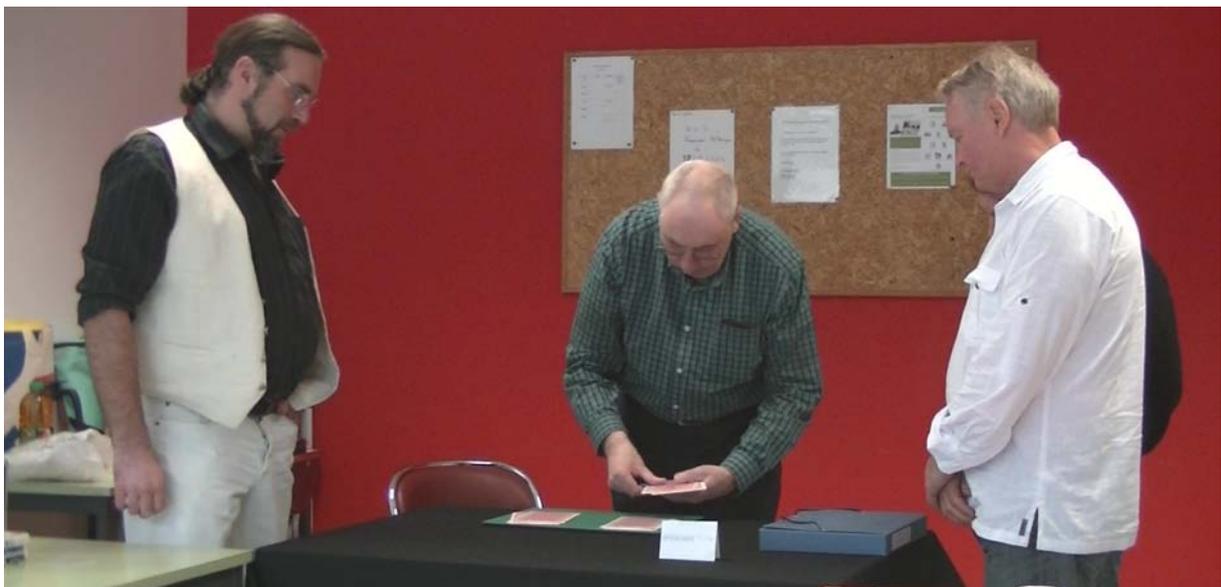
Christophe dit que la routine n'était pas très au point parce que pas suffisamment répétée.

Adaptation de la routine *Protons* de **Chris Priest**.

José notre *mathématicien magicien* (ou notre *magicien mathématicien*, ça marche dans les deux sens) nous propose une nouvelle routine. Il tient en main un petit paquet de cartes jumbo et a mis sur la table un feuillet représentant une prédiction. **José** sollicite l'aide de trois spectateurs.

Chaque spectateur doit distribuer – chacun à son tour – les cartes une à une en deux paquets. La carte supérieure d'un des paquets doit être mémorisée et "enterrée" en posant l'autre paquet sur le premier paquet.

Et pour que ses instructions soient bien comprises, **José** fait une démonstration.



José tourne le dos et **Mika**, **Thierry M** et **Stéphane**, et effectuent chacun à leur tour la distribution et mémorisent chacun une carte (VP – RP – DP).

José demande qu'on lui donne le paquet et il le met derrière son dos pour effectuer quelques mystérieuses manipulations que nous ne devons pas voir sinon **José** serait obligé de nous tuer... ce qui serait une façon quelque peu désagréable de commencer et de finir cette nouvelle année.

José montre qu'il a sélectionné trois cartes... et ce sont les cartes de ses trois spectateurs. Il demande de prendre connaissance de la prédiction : "*Vous choisirez un Roi, une Dame et un Valet*".

D'après la routine de **Phil Goldstein** (*Max Maven*) traduit en français par **Richard Vollmer** sous le nom "*Les Trois Cartes*" (Livret *Mentalisme avec des cartes*). **José** dit avoir simplifié la méthode de **Phil Goldstein** et ça nous fait marrer au vu de l'explication faite de sa propre méthode.

Thierry M fait-il son grand retour ? Ça fait un moment qu'on ne l'avait pas vu et c'est avec plaisir qu'on l'accueille à nouveau pour un petit tour avec quatre cartes précise-t-il.



Thierry R le rejoint. Bon, je vais essayer de ne pas me gourer entre un **Thierry** et l'autre **Thierry**.

Thierry M demande à **Thierry R** de tendre sa main paume vers le haut. Il montre un Huit, qu'il dépose dans la main de l'autre **Thierry**. Puis il montre un second Huit, qu'il dépose également dans la main de l'autre **Thierry**. Puis **Thierry M** montre qu'il tient en main deux Rois... sauf qu'il se plante un peu dans sa manip... Mais on fait comme si on n'avait rien vu. Un geste magique et **Thierry M** montre qu'il tient en main les deux Huit et **Thierry R** montre qu'il tient en main les deux Rois.

*Double Back de **Jon Allen**.*

Denis propose de nous montrer une routine avant que nous partagions la traditionnelle galette des Rois. Il s'agit d'une routine utilisant un jeu de cartes et quatre dés. **Christophe** joue le rôle du spectateur et va devoir lancer les dés autant de fois qu'il veut tandis que **Denis** tourne le dos.

Une fois le lancé effectué, **Denis** demande qu'un des dés soit éliminé. Sur les trois dés restants, deux doivent être mis ensemble et le dernier doit rester tout seul.

Christophe doit à présent sortir les cartes de l'étui, retirer les deux jokers et mélanger les cartes.

Christophe doit chercher dans le jeu une carte dont la position par rapport au-dessus du jeu correspond à la valeur du dé isolé. Il doit mémoriser la carte et la remettre à sa place.



Christophe est à présent invité à distribuer une à une douze cartes sur la table, nombre qui correspond au total maximum des deux dés restants. Le reste du jeu est mis à l'écart.

Alors qu'il a toujours le dos tourné, **Denis** demande qu'on lui donne les douze cartes et demande qu'on lui nomme la somme totale des trois dés (7).

Denis fait face et indique que le dé isolé était sur le "Trois". Ce que **Christophe** confirme. **Denis** indique que la valeur des deux dés restants donne "Quatre" et il distribue quatre cartes. La quatrième cartes est celle de **Christophe**.

Encore une routine vue par **Denis** sur la fameuse chaîne *YouTube* qui fait du débinage et ne donne aucune source... ☹

Il est temps à présent de faire un petit *break*... Rien à voir avec une *brisure*, puisqu'il s'agit ici d'une petite pause pour manger une part (ou plus) de galette accompagnée d'un verre de cidre ou de jus de pomme.



Après ce moment convivial, c'est **Mika** qui propose de prendre la suite pour une invitation au voyage.

Mika explique qu'il s'est fait des amis parmi des magiciens et que certains lui ont envoyé une carte postale : Las Vegas, Rio de Janeiro, Rome et Lisbonne... et **Mika** explique que lui il a envoyé une carte postale du Mont Blanc... Tout en parlant, **Mika** nous montre les cartes postales.

Mika demande l'aide de l'un de nous pour l'aider à voyager... **Thierry R** est volontaire et son rôle consiste à dire "stop !" alors que **Mika** distribue une à une les cartes d'un jeu. Au Stop !, une carte postale est posée sur les cartes distribuées et le reste des cartes est mis par-dessus afin d'entamer une nouvelle distribution.



Les quatre cartes postales reçues sont ainsi disséminées dans le jeu au gré des "Stops" de **Thierry**..

Mika prend le jeu et va chercher les cartes postales et la carte se trouvant immédiatement au dessus.



Mika indique que comme les cartes postales ont été envoyées par des magiciens, il est bien connu qu'ils aiment les As. Il retourne la carte sur chaque carte postale : un As... mais les trois autres cartes sont des cartes à points quelconques...

Mika réfléchit... Il montre le dos de la première carte postale – celle de Las Vegas... Il est écrit : As de Trèfle. Et au dos des trois autres cartes postales le nom de la carte en regard...

Le public applaudit mais **Mika** attire l'attention sur sa carte postale, celle du Mont Blanc... Au dos... rien d'écrit... le dos est blanc. **Mika** étale les cartes du jeu, elles sont toutes blanches.



Excellente utilisation du *Gemini Twins Placement*, avec quatre cartes, même si au moment crucial, ça a un peu bricolé... **Mika** a vu cette routine sur un *VM Live* (*Virtual Magic Live*). L'idée serait de **John Guastafarro**.

Ce placement de cartes est surtout connu avec deux cartes... **Toff** nous avait montré une routine similaire [le 16 septembre 2017](#) (page 11 et suivantes). Il ne connaissait pas le nom ni l'auteur et je l'avais appelée à l'époque "*La Banque Gagne*" puisqu'elle était sensée se faire avec des billets de banque mais **Toff** avait utilisé quatre cartes quelconques qui avaient permis de retrouver les quatre As.

J'ai trouvé depuis l'origine de cette routine. Il s'agit de l'adaptation d'une routine d'**Allan Ackerman** appelée [My Favorite Gemini](#) extraite du livre *Las Vegas Kardma* (dans la vidéo *YouTube* – la méthode de placement est différente de celle décrite dans le livre),. Une version légèrement différente s'appelle [The Gem-Money Cards](#) également dans l'ouvrage *La Vegas Kardma* (dans la vidéo *YouTube*, la méthode de placement est celle décrite dans le livre).

Stéphane nous propose un bonneteau avec trois cartes - un Joker, un Valet et une Dame – disposée face en l'air en ligne sur la table.

Pendant que **Stéphane** a le dos tourné, **Christophe** doit choisir une carte puis mettre les trois cartes face en bas. Il doit ensuite inverser les deux cartes non choisies.

Stéphane demande ensuite à **Christophe** d'intervertir les cartes mais il doit annoncer les cartes qu'il intervertit en disant, par exemple, "*J'intervertis la première et la troisième...*"



Ce type d'intervention peut être effectué autant de fois que **Christophe** veut dès lors qu'il annonce la position des cartes interverties.

Stéphane fait face et met les cartes face en l'air. Puis il annonce que **Christophe** avait choisi le Joker, ce qui est exact.

Une routine décrite par **Roberto Giobbi** dans son livre *Extra Light* traduite en langue française sous l'appellation "*Le bonneteau, mais mental s'il vous plaît !*" (*Mental Three Card Monte* dans la version anglaise de *Card College Lighter*). C'est une adaptation du *Bonneteau Mathématique* (*Mathematical Three Card Monte*) de **Bob Hummer** commercialisé en 1951.

Dans la routine de **Bob Hummer**, le magicien fait face après le choix de la carte et la première inversion et il assiste aux inversions suivantes effectuées devant lui par le spectateur.

La version de **Roberto Giobbi** permet au magicien de rester dos tourné mais nécessite qu'on lui indique la position des cartes permutées.

Mankai avait trouvé une variante du *Bonneteau Mathématique* utilisant neuf cartes.

Et pour rester dans le thème, je propose moi aussi un bonneteau avec un joker, un Valet et une Dame.

Je remets les cartes à **Thierry M** après avoir placé la Dame sur le dessus du paquet face en bas. Je lui demande de penser à un nombre de 1 à 10 et je lui fais une démonstration de ce que j'attends de lui puis je tourne le dos.

Thierry doit transférer une à une sous le paquet un nombre de cartes correspondant au nombre pensé qui est son nombre secret.

Comme le but est de trouver la Dame pour gagner, et que **Thierry** a pu suivre la position de celle-ci, je lui demande de renouveler l'opération mais un peu plus vite.

J'indique que mon nombre secret est DEUX et je demande à **Thierry** de transférer deux cartes une à une sous le paquet. Puis je lui demande de recommencer une seconde fois un peu plus vite.



Afin de ne pas avoir le dernier mot dans ces opérations successives, je demande à **Thierry** de transférer une nouvelle fois une à une un nombre de cartes correspondant à son nombre secret.

Je demande à **Thierry** s'il sait où est la Dame et il répond par la négative. J'indique que moi, j'ai une petite idée. Je demande à **Thierry** de mettre à l'écart la première carte du paquet car ce n'est pas la Dame... Puis; je lui dis de faire la même chose avec la carte qui se trouve désormais au dessus, car ce n'est pas non plus la Dame. La dernière carte est selon moi la Dame... et c'est exact.

Three Card Monte, une routine décrite par **Jim Steinmeyer** dans son livret *Impuzzibilities*.

Christophe prend la suite pour nous présenter un tour vu sur Internet... Comme il n'y avait pas de nom, il a décidé de l'appeler *Ne Pas S'Y Fier...*

Simple... car **Christophe** n'est *pas si fier...* (clin d'œil amical à **Christophe...** deux expressions dont le sens et la prononciation ne diffèrent que par un "Y").

Thierry R vient jouer le rôle du spectateur et **Christophe** nous montre un jeu de cartes comportant des valeurs de cartes différentes au dos de chaque carte et il explique que les valeurs inscrites au dos sont sans rapport avec la valeur de la carte concernée.



Christophe coupe le jeu et étale les cartes en ruban. Puis il demande à **Thierry** de faire glisser une carte hors de l'étalement.

Christophe referme l'étalement et demande ensuite à **Thierry** de couper un petit paquet de cartes. Pour terminer, **Christophe** distribue un paquet de cartes et met le reste du jeu à l'écart.

Christophe prend le paquet de **Thierry** et compte les cartes : il y en a 18.

Christophe étale ses cartes et compte jusqu'à la 18^{ème} carte.



Le dos de la carte indique : 4K.

Christophe prend la carte initialement choisie par **Thierry** et montre que c'est la 4 de Carreau. Au dos de ce 4K est inscrit 6 de Cœur... et **Christophe** montre que la carte sur le dos de laquelle est inscrit 4K... est le 6 de Cœur.

Au moment de l'explication, **Christophe** déclare en riant qu'il a vu ce tour sur un site internet... Celui-là même qui est spécialisé dans le débinage sur *YouTube* et qui donne des noms farfelus aux tours, sans jamais citer une seule source.

Évidemment tout le monde se marre également car les membres présents connaissent mon aversion pour ce site... Des magiciens ont passé du temps à créer des tours et il n'est que justice de les citer et de donner le nom de leur tour. ☹

Éric s'installe et sort de sa mallette un jeu de cartes. Il souhaite nous montrer un tour de cartes avec une pièce de monnaie.



Ou plus exactement, un jeu de cartes, une pièce de monnaie et un petit verre transparent et un plus grand également transparent.

Éric montre la pièce puis il la fait disparaître.

Éric positionne ensuite le petit verre ouverture vers le haut sur le jeu de cartes et place le grand verre – ouverture vers le bas – sur le petit verre.

Éric vient ensuite taper sur le fond du grand verre et on entend immédiatement une pièce tinter et elle apparaît dans le petit verre.



Bel effet, très flash... mais quid de la justification du jeu de cartes ?
Aïe ! Non, pas sur la tête... ☺

Leap de **Agus Tjiu**... un effet de pièce à travers le verre avec une [vidéo de démo](#)
pas très honnête de mon point de vue...

Denis vient prendre la place laissée vacante. Il pose sur la table un petit paquet de cartes blanches et prend un jeu de cartes. **Denis** effectue une coupe multiple et il demande à **Thierry M** de le rejoindre pour choisir une carte.



Denis montre la face de la carte choisie : il s'agit du 10K. Puis il parcourt le jeu à la recherche, dit-il, d'une carte mystère qui est posée face en bas sur la table.

Denis prend le petit paquet de cartes blanches et montre qu'il y en a quatre. Puis il les étale légèrement face en bas sur la table.

Denis demande à **Thierry** de signer la face de sa carte et il prend cette carte signée et il la glisse sous les cartes blanches en retournant rapidement le tout. Alors qu'il aurait du y avoir cinq cartes, il n'y en a que quatre et **Denis** montre qu'il n'y a que des cartes blanches. La carte de **Thierry** a disparu.

Denis prend les quatre cartes et s'en suit un moment d'intense réflexion, sûrement concernant la suite... **Denis** nous tourne le dos histoire de vérifier comment ses cartes sont positionnées... ☺

Finalement, **Denis** nous montre les quatre cartes, faces et dos avant de dire "*Disparue... mais je suis bien dans la merde...*" car il ne sait pas quelles cartes il doit prendre à présent.

Denis prend deux des cartes et s'en sert pour prendre sa carte mystère en sandwich.



Denis retourne les cartes pour montrer la face de la carte mystère : c'est la carte signée par **Thierry**.

[*Dream Wonder*](#) de **Jean-Pierre Vallarino**. La première fois que j'ai vu cette routine, c'était par **Guilhem Julia** (que je salue ici) le 11 janvier 2003... Il l'avait nommée *Retour vers le Futur*. Sur le thème de la carte qui voyage vers le futur et qui est prise entre les deux cartes blanches parce qu'elle a chauffé pendant le voyage. Un pur moment de magie.

Ah au fait, monsieur **Vallarino**... *Dream Wonder* ne veut pas dire *Rêve Merveilleux*... Il aurait fallu nommer cette routine *Wonder Dream*... ☺

Thierry M propose une dernière routine qu'il va nous expliquer au fur et à mesure.

Il tient un jeu entre les mains et retourne la carte du dessus : La Dame de Cœur.



Thierry remet la Dame de Cœur face en bas et la fait glisser au milieu du paquet en la laissant décalée sur l'avant du jeu. Il fait effectuer une rotation à cette carte et retourne face en l'air la carte du dessus du jeu : C'est la Dame de Cœur. **Thierry** retire du jeu la carte en saillie et montre que c'est une carte blanche.

Thierry recommence en effectuant les mêmes gestes et à nouveau la Dame de Cœur remonte sur le dessus du jeu et la carte laissée en saillie est à nouveau une carte blanche.

Thierry propose de recommencer une dernière fois et demande l'assistance de **Thierry R** pour perdre vraiment la carte en l'enfonçant dans le jeu. Une fois encore, la Dame remonte sur le dessus.

Thierry recommence et la Dame remonte à nouveau et une nouvelle carte blanche atterrit sur la table.



Thierry s'adresse à nous en disant qu'on pense qu'il doit y avoir deux Dames... Il pose la Dame face en l'air sur les cartes blanches et nous montre la face des cartes : trois cartes blanches et la Dame, avant de mettre le paquet face en bas.

Puis **Thierry** pose une à une les quatre cartes sur la table en les retournant : la Dame de Cœur a disparu. Elle est retrouvée sur le dessus du jeu.

Thierry pose la Dame sur la table et donne le jeu à mélanger pour moitié à **Thierry R** et pour moitié à **Denis**. Problème : ils ne peuvent pas mélanger les cartes car les deux blocs sont composés de cartes collées entre elles.



*Dur, dur... un tour d'**Yves Carbonnier**.*

Il est temps à présent de mettre fin à cette réunion. La prochaine est fixée au 1^{er} février mais **Christophe** ayant indiqué qu'il ne pourra pas être présent, on va peut-être fixer une nouvelle date.

Patrice
Apprenti magicien à vie

