

## RÉUNION DU 15 NOVEMBRE 2025

20% d'augmentation !

Non, ce n'est pas une augmentation de nos impôts (enfin pas encore...) et encore moins de nos rémunérations (faut pas rêver...).

Il s'agit en fait du nombre de présents à cette nouvelle réunion du **Magicos Circus Rouennais** (**ALD Magicos Circus**).

En effet nous sommes passés de cinq présents le mois dernier à six présents ce mois ci... Ce qui représente 20% de membres en plus.

Oui je sais, vu comme ça, ça semble faire beaucoup alors qu'en réalité ça ne fait qu'un de plus... Mais les petits ruisseaux font les grandes rivières.

Et tant va la cruche à l'eau qu'à la fin, il faut la boire...

### Sont présents :

1 : **José**

3 : **Thierry R**

5 : **Théo "le Jeune"**

2 : **Patrice**

4 : **Éric**

6 : **Christophe**

Et, grâce à l'intervention de **José**, voici la photo...



Les plus affûtés d'entre vous diront "*Il a dit 6 mais il n'y a que 5 personnes sur la photo...*".

Remarque pertinente, mais comme c'est moi qui prend la photo, je ne peux donc pas être dessus... On a bien essayé le selfie de groupe mais je n'ai pas les bras assez longs...

La première partie de la réunion est consacrée au bilan financier de notre club. C'est **Éric** qui a concocté le dossier destiné à *l'Amicale Laïque de Déville-lès-Rouen* et les perspectives sont bonnes pour envisager de faire venir un autre conférencier... Il restera à savoir qui et quand.

Puis nous passons à la partie *Magie* de la réunion et c'est **Éric** qui se lance pour nous proposer un tour "*aquatique*". Pour cela il utilise un verre à pied... vide... mais **Éric** promet que quelque chose de "*poissonnant*" va s'y produire dans quelques instants.

**Éric** sort un jeu de cartes et fait choisir une carte à **Théo**.

La carte est remise dans le jeu mais en la remettant **Éric** jette un œil sur la carte précédente et annonce "*C'est foiré...*"

**Éric** refait choisir une carte à **Théo**... La carte est remise dans le jeu... le jeu est mis dans le verre...

**Éric** s'agite devant le verre, fait des grands gestes et prononce sa formule magique "*Aquatique*"... avant de constater qu'il ne se passe rien... Il prend le jeu et s'approche de sa mallette... prend un morceau de papier et remet le jeu dans le verre...

Tout le monde fait "*Oh, là, là... Non...*" en signe de réprobation tellement ça manque de discrétion...

**Éric** indique que la feuille est la notice et qu'elle est écrite en chinois mais que ça dit "*Mettez l'antenne...*" et il place un genre d'antenne sur le jeu de cartes...



**Éric** s'agite à nouveau, prononce à nouveau sa formule magique et comme il ne se passe toujours rien, il prend sa notice et lit "*vérifiez la batterie...*"

**Éric** prend le jeu et le retourne pour montrer qu'il y a un logement avec une pile...



Une lumière s'allume et **Éric** remet le jeu dans le verre, pile tournée face à nous...

Nouvelles mimiques et toujours aucun résultat. **Éric** reprend sa notice et annonce "*Vérifiez la télécommande...*". Il sort de sa mallette un truc assez gros qui symbolise la télécommande... Il appuie sur les touches imprimées et rien ne se passe...

**Éric** essaie de trouver une explication et pendant qu'il parle une carte jumbo 3 de Trèfle émerge de la télécommande... et **Théo** avait choisi – librement – le 3T dans le jeu...



Bon... On va dire que c'est de la magie comique... hein...

**Théo** fait remarquer qu'**Éric** nous a arnaqué car au début le jeu était bleu...

**Éric** conclut en disant qu'en fait il n'y a rien de magique... Et on est d'accord.

**Éric**, très en verve, poursuit avec un change de billet de 50 euros en billet de 10 euros qui lui-même se change en pièce de 5 Francs (oui.. 5 francs !).



Il précise que ce change est d'**Arthur Tivoli**...

**Thierry** prend la suite pour nous parler régime... Régime de bananes avec des cartes représentant un singe et des régimes de bananes.



Le singe va ainsi s'enfiler trois régimes de bananes... les cartes deviennent blanches...

Et au final, le singe, qui n'est pas au régime, a pris du poids et la carte le représentant montre à présent un gros singe à l'estomac bien rebondi...

[The Starving Monkey](#)... Pour moi, qui possède ce tour, les manipulations de **Thierry** n'étaient pas "*top-top*" et pour cause...il n'a pas fait les bonnes....

☺



**José** s'installe... Aujourd'hui, il voyage "*léger*"... ce qui ne l'empêche pas de solliciter deux spectateurs.

**José** étale un jeu de cartes face en l'air et le sépare en deux tas.

**Christophe** est invité à prélever un paquet de cartes sur chaque tas pour former deux autres tas qui sont placés devant lui.



Le talon de chaque tas est mis devant **Théo**.

Puis **Christophe** est invité à mélanger ses deux tas à l'américaine ou en faisant un mélange en rosace (*Rosetta Shuffle*)... Comme **Christophe** a peu de cartes dans un des paquets, il transfère des cartes de l'autre paquet...

J'adore quand un plan se déroule sans accroc... sauf que là, **Christophe** vient de carboniser le tour de **José**. ☹

**José** regarde les cartes... Il est perplexe et déclare "*Je me demande ce qu'il a fait...*"... Pendant ce temps là, **Christophe** cherche à se justifier... Mal... Mais bon.

**José** renonce finalement et retourne s'asseoir...

Le candidat suivant est **Théo**... Il souhaite nous montrer un truc simple qui utilise trois trios de cartes composés d'un Valet, d'une Dame et d'un Roi.



**Théo** nous montre ses trois trios, dont les familles sont mixées...

**Théo** pose son petit paquet sur le reste du jeu qu'il effeuille... et là, il a un vieux doute... Il retourne le paquet et annonce... "*Je recommence*"...

Il convient de signaler qu'au moment de montrer les cartes au tout début du tour, ce n'était pas les bonnes et il avait déjà dû recommencer...

On dit "*jamais deux sans trois*"... Suspense...

Une chose qui est sûre au moins avec ce tour, c'est que ce ne sera pas la faute à **Christophe** s'il foire...

**Théo** après avoir remis de l'ordre dans ses cartes, montre à nouveau ses trois trios... Il les pose sur le jeu qu'il effeuille pour au final montrer que les Valets se sont regroupés, idem pour les Dames et les Rois.



La troisième fois a finalement été la bonne.

[\*The Gathering of The Court Cards\* de \*\*Nick Trost\*\*](#). Présenté par **Aldo Colombini** dans son DVD *Aldo On Trost vol 4* et présent sous le nom original dans la version augmentée du *Very Best Of Nick Trost* de **Richard Vollmer** et sous le nom *Réunions de familles* dans la première version de cet ouvrage...

Retour de **José**... et de **Christophe**...

Oh, oh... **José** vit dangereusement...

**Théo** est également de la partie...

Jeu étalé face en l'air et séparé en deux tas.

**Christophe** est invité à couper les deux tas pour former deux autres tas posés devant lui tandis que les deux tas restants sont placés devant **Théo**...

Cette fois-ci, **Christophe** a coupé les deux tas de façon à peu près égale et il peut donc faire son mélange américain.

**Théo** est invité à mélanger de la même façon ses deux tas.



**José** donne à **Christophe** les quatre premières cartes de son paquet et fait de même avec le paquet de **Théo**.

Les deux assistants sont invités à mélanger leur petit paquet respectif sans regarder les cartes.

**José** demande à présent à chaque assistant de choisir une carte au hasard dans son paquet, sans la montrer à personne, et il doit la mémoriser.

La carte de **Théo** est posée sur le paquet de **Christophe** et la carte de **Christophe** est posée sur le paquet de **Théo**.

Chacun mélange ensuite son paquet.

**José** demande à **Christophe** de lui montrer ses cartes et annonce, par éliminations successives, que la carte de **Théo** est la Dame de Trèfle : exact.

**José** demande à **Théo** de ne pas lui montrer ses cartes. Il déclare qu'il pense que la carte de **Christophe** n'est pas une carte noire... Celles-ci sont éliminées par **Théo**. Il reste deux cartes rouges et **José** va identifier sans problème la carte de **Christophe** en donnant sa valeur et sa famille. Le 6 de Cœur.

Adaptation par **José** de la routine *Double Divination* présentée par **Régis Stanislawski**. Ce tour est inspiré de la routine de **Max Maven** intitulée [Res-Cue](#) qui utilise deux fois 5 cartes.

**Christophe** revient s'installer. Il a récupéré un dossier particulier concernant la *Section Chronos*, une section un peu secrète qui surveille les évènements survenant dans le Temps (la Temporalité)...

**Christophe** précise que c'est un peu compliqué et que cela pose la question de savoir si les événements suivent une destinée ou s'ils sont dus au hasard.

**Christophe** propose de faire un test avec son auditoire. Il pose à sa droite une carte marquée DESTIN et à sa gauche une carte marquée HASARD. Au milieu, il pose une carte marquée CHOIX.



**Christophe** montre un exemple avec deux cartes sur lesquelles est décrit un évènement historique. Il choisit l'une d'elle et la pose sur DESTIN et met l'autre sous le paquet de cartes qu'il tient. Il réitère avec deux autres cartes pour le HASARD posant une carte sur la carte HASARD et mettant la seconde carte non choisie sous le paquet.

**Christophe** va à présent proposer deux cartes à **Thierry** qui va devoir choisir quel évènement est selon lui lié au DESTIN. La carte non retenue est placée sous le paquet.

Le spectateur suivant va devoir choisir entre deux autres évènements celui dû au HASARD. La seconde carte va sous le paquet.

**Christophe** sollicite ainsi tous les membres présents, alternant DESTIN et HASARD... et à chaque fois, la carte non retenue va sous le paquet.

Après avoir fait un tour de table, **Christophe** propose de prendre deux cartes et de laisser chaque spectateur décider DESTIN ou HASARD. **Christophe** pose les cartes en fonction du choix exprimé.

**Christophe** s'aperçoit qu'il n'aurait pas dû poser la carte CHOIX sur la table mais la laisser dans le paquet... Il la remet à l'emplacement souhaité qui correspond au début des cartes placées au fur et à mesure sous le paquet. Il pose ces cartes et la carte CHOIX entre les deux autres paquets (DESTIN et HASARD).

**Christophe** prend maintenant les cartes placées sur la carte DESTIN et les range par ordre chronologique en fonction de la date de l'évènement.

**Christophe** retourne les cartes se trouvant sur la carte HASARD. Chaque carte comporte une lettre imprimée et l'ensemble des lettres forme le mot HASARD (à une erreur près...).

Au dos des cartes se trouvant sur la carte DESTIN... Une lettre et l'ensemble des lettres forme le mot DESTIN.



Au dos des cartes se trouvant sur la carte CHOIX... Une lettre et l'ensemble des lettres forme le mot AVENIR.



**Christophe** rassemble les cartes et les remet à **Thierry** en lui demandant de couper le paquet. **Christophe** marque l'emplacement de la coupe et sort des cartes supplémentaires : deux cartes représentent le PASSÉ, et deux cartes représentent le PRÉSENT.

**Christophe** inverse une carte du PASSÉ avec une carte du PRÉSENT. Puis il regarde la carte de coupe de **Thierry** : la carte concerne le naufrage du Titanic.

**Christophe** montre que sur une des cartes du PASSÉ, il y a un évènement qui est entouré : le naufrage du Titanic. Puis il montre qu'il y a eu une interaction entre le PASSÉ et le PRÉSENT... Sur une des cartes du PRÉSENT, un évènement est entouré : [le naufrage du Costa Concordia](#).

Pour conclure, **Christophe** montre une carte rédigée façon télégramme sur lequel un agent Chronos parle du naufrage du *Costa Concordia* et demande l'autorisation de rejoindre l'époque du *Titanic* pour enquête et la classification du dossier.

[Voyages Capsule 01 Time Traveller d'Antoine Salembier](#).

Le packaging est beau... Mais... Il faut aimer ce style de routine... On a tendance à perdre pied et le choix des évènements n'est pas forcément très cohérent pour décider DESTIN ou HASARD...

**Christophe** avait présenté *Voyages Capsule 02* une routine consacrée précisément au *Titanic* lors de la [réunion du 22 juin 2024](#) et cela n'avait pas vraiment fait l'unanimité, la plupart jugeant l'histoire trop complexe.

Et... HASARD ou DESTIN, il se trouve que je me suis servi de l'image du *Titanic* pour illustrer mon [compte rendu du mois dernier](#)... ☺

**Christophe** nous a parlé de voyageurs du Temps... Moi, je propose quelque chose de plus basique... Faire voyager un dé.

J'avais présenté cet effet lors d'une [réunion chez Théo le 21 juin 2014](#)... ça date...

J'utilise comme matériel, [un chapeau claque](#), une baguette magique et une jolie boîte en bois contenant un gros dé.



L'idée est de faire voyager le dé, de la boîte vers le chapeau...

Je montre la méthode classique qui consiste à prendre le dé et à aller le déposer dans le chapeau... mais vous reconnaîtrez que cela n'a rien de magique.

Je propose de faire voyager le dé de façon magique. Je le récupère dans le chapeau et je le remets dans la boîte.

Un coup de baguette magique et hop, j'indique que le dé a voyagé et pour le prouver j'ouvre la porte du compartiment où se trouvait le dé pour montrer qu'il est vide.

On me dit que le dé a glissé dans l'autre compartiment et je referme la porte pour ouvrir la seconde. Le compartiment est également vide.

On me fait remarquer que j'ai penché la boîte et que le dé a de nouveau changé de place... J'avoue qu'un bruit peu discret survient lorsque j'incline la boîte du côté opposé à la porte du compartiment...

S'en suit un jeu avec le public qui demande à ce que j'ouvre les deux portes ensemble...

Au final, j'accède à cette demande... les deux compartiments de la boîte sont vides et je sors le dé du chapeau...

La boîte est belle... le système est ingénieux et ça implique bien le public...

J'ai acheté ce matériel voici de nombreuses années auprès d'un marchand de trucs qui n'existe plus et, pour l'anecdote, la description du matériel est complètement erronée et la notice bourrée de "*fôtes d'ortogafe*"...

Mais cela n'empêche pas – fort heureusement – de réaliser l'effet.

**Thierry** nous propose une routine avec des cartes *ESP* (Extra Sensorial Perception)

Il nous montre cinq cartes représentant un Carré.

Il compte à nouveau et une carte représentant un Triangle apparaît.

Euh... c'est pas trop un des symboles traditionnels ESP...



Cette carte Triangle est déposée sur la table.

Le comptage suivant fait apparaître une Croix. Un nouveau comptage et **Thierry** dépose un Carré, puis les Vagues avant de terminer par la Croix. Chaque carte a une couleur différente.

**Thierry** reconnaît qu'au niveau des manipulations, il a des progrès à faire.

C'est pas faux... 😊

**Éric** prend la suite. Il étale un petit paquet de cartes face en bas sur la table.



Puis, il rassemble les cartes et mélange le paquet.

**Éric** propose de voir si le jeu est capable de détecter les cartes rouges et les cartes noires. Pour cela il distribue une carte rouge face en l'air à gauche et une carte noire face en l'air à droite.

**Éric** montre les cartes suivantes qui sont associées par paire "rouge-noire".



**Éric** coupe le paquet et prend deux cartes face en bas et se place au dessus de la carte repère rouge. Il demande à José d'identifier la carte rouge. **Éric** dépose cette carte sur la carte repère rouge et la seconde carte est posée au milieu de la table.

**Éric** va alterner les choix passant d'une carte repère à l'autre et demandant d'identifier la carte ayant la même couleur parmi les deux cartes proposés. La carte non choisie va au milieu de la table formant ainsi un tas à part.

Au final, **Éric** montre que sur la carte repère rouge, toutes les cartes sont rouges. Et que sur la carte repère noire, toutes les cartes sont noires.

**Christophe** demande à voir les cartes se trouvant au milieu de la table et **Éric** demande à **Thierry** de prendre son téléphone... Il lui demande de taper 06... puis il retourne une à une les cartes se trouvant en milieu de la table. Il y a 8 cartes qui avec le 06 forment un numéro de téléphone...

Enfin... presque parce qu'**Éric** décide arbitrairement que les cartes de valeur 10 correspondent au "zéro".

**Éric** demande à **Thierry** d'appeler ce "numéro" et mon téléphone se met à sonner...

*OOTW – 999 (Out Of This World) de **Liam Montier** extrait du DVD The Wicked World Of Liam Montier volume 1..*

**Christophe** vient à nouveau s'installer... Il tient un jeu de cartes ESP dans sa main.



**Christophe** demande à **Thierry**, à **Éric** et à moi de penser chacun à un nombre entre 10 et 20...

**Christophe** regarde **Thierry** et dépose une carte face en bas dans sa direction.



Alors qu'il va faire de même avec **Éric**, il ramasse la carte sélectionnée pour **Thierry** et la remplace par une autre. Il dépose une carte en direction d'**Éric** et une autre dans ma direction.

**Christophe** demande à présent à **Thierry** de nommer son nombre et il dit "3"... Tout le monde sait que "3" est un nombre entre 10 et 20... ☺

Finalement **Thierry** choisit "11" et **Christophe** distribue 11 cartes. Puis il indique que "11" c'est 1 et 1, ce qui fait "2" et il distribue deux cartes à partir des 11 cartes.

La carte comptée "2" est mise à côté de la carte initialement posée sur la table au début de la routine.

La même procédure est utilisée pour **Éric**... qui a également choisi "11"... ce qui donne au final "2".

Pour faire preuve d'humour, je choisis également "11" et alors que **Christophe** commence à distribuer, je dis que je déconne et que mon nombre est "19"...

**Christophe** me répond "*Trop tard, t'as dit "11"...*" et il distribue 11 cartes. C'est ce qu'on appelle un choix libre... dans le monde de **Christophe**...

"*Je ne suis pas un numéro... Je suis un homme libre*"...([série Le Prisonnier](#))

Les trois cartes de prédiction correspondent aux trois cartes résultant des deux distributions...

*Prediction Supreme*, une routine de **Nick Trost** extraite du livre de **Richard Vollmer** *The Very Best Of des Cartes ESP*.

On peut effectuer cette routine avec un jeu de cartes standard. Elle est décrite dans l'ouvrage de **Nick Trost** *Subtle Card Creations volume 1* sous le nom "*Trost on Al Koran's Prediction Supreme*".

**Christophe** enchaîne sur une seconde routine ESP.

**Christophe** sélectionne quelques cartes qui constituent le paquet de **Thierry**. Puis, il distribue neuf cartes pour lui et sépare les cartes restantes en deux tas à peu près égaux à titre de démonstration sur la procédure à suivre.

**Thierry** doit à présent mémoriser la carte du dessus ou du dessous d'un des deux paquets distribués et il doit ensuite rassembler les paquets de sorte que la carte mémorisée se retrouve au milieu des deux paquets.

**Thierry** accomplit sa mission sous notre contrôle sans se tromper.

**Christophe** qui s'était retourné pendant cette opération, fait à nouveau face, prend le paquet et le distribue en deux tas. Il retourne ensuite simultanément la carte du dessus de chaque paquet et montre qu'elles sont différentes... et lors de cette opération, il met de côté deux cartes : Les deux cartes sont retournées et sont identiques... et le symbole est celui mémorisé par **Thierry**.



*Matchical Mix* de **Nick Trost**, extrait également du Very Best Of des Cartes ESP de Richard Vollmer. La version originale se trouve dans l'ouvrage *Subtle Card Creations volume 8...* de **Nick Trost**.

**José** prend la suite avec un tour inconnu qu'il a vu sur une chaîne *Youtube* anglaise. Preuve que **José** maîtrise la langue du chat qui expire.

**José** étale le jeu face en l'air, puis il rassemble les cartes et il donne le jeu à **Thierry** pour qu'il le mélange.

**José** récupère ensuite le jeu et parcourt les clés des yeux avant de sortir deux cartes face en l'air qui constituent des prédictions (3K et RK).

**Thierry** doit maintenant choisir un nombre entre 5 et 10... et il choisit 6. **José** distribue alors les cartes face en bas par paires l'une sur l'autre. Il y a six paires. Il retourne la carte se retrouvant au dessus des cartes distribuées et précise que cette carte est une carte "*indicatrice*".

Le jeu est reconstitué et **Thierry** doit à présent nommer un nombre entre 10 et 15. **Thierry** choisit 12 et **José** distribue 12 paires et étale le paquet.

Il sépare les cartes, ne conservant que la carte indicatrice et les deux cartes se trouvant de part et d'autre de celle-ci.



Chaque carte est mise en regard des deux cartes de prédictions. Elles sont retournées : ce sont les cartes jumelles des deux cartes de prédiction.

**Théo** *Le Jeune* (ce n'est pas son nom), vient prendre la suite... **José** va jouer le rôle du spectateur et **Théo** lui propose de mélanger les cartes.



Puis **Théo** demande à **José** de choisir une carte et met le jeu en éventail à cet effet. La carte est ensuite remise dans le jeu qui est à nouveau mélangé.

**Théo** pose ensuite des questions à **José** mais choisit de fait les réponses pour la méthode de découverte de la carte et le nombre de chances qu'on lui laisse pour le faire... Il sort ensuite trois cartes du jeu et demande à **José** de nommer sa carte (5P) puis de regarder les trois cartes : Il y a trois 5... Mais pas le 5P.

**Théo** étale le jeu : le 5P est face en l'air dans le jeu face en bas.

**Dani DaOrtiz**, *les Trois Chances*. Une routine extraite du livre *Tours Semi-Automatiques* volume 1 de **Dani DaOrtiz**.

**Éric** revient pour un tour de petit paquet où il est question de savoir qui de l'œuf ou de la poule est arrivé en premier...

Ah... On me dit dans mon oreillette, qu'il n'y a aucune poule dans cette routine... seulement un œuf...

Ok... Mais comment est-il arrivé là cet œuf ? Il a bien fallu une poule non ?

**Éric** montre une carte représentant un œuf et trois cartes blanches. Il montre également le dos des cartes. La carte Œuf est retournée face en bas et mise sur la table tandis que le reste du paquet est placé sous la table. **Éric** tape sur la carte sur la table et sort le paquet : la carte Œuf est dessus, tandis que la carte qui se trouvait sur la table est désormais blanche.



**Éric** réitère la manœuvre en plaçant à nouveau la carte Œuf face en bas sur la table et le paquet en dessous : à nouveau l'œuf traverse la table.

Pour le dernier passage, **Éric** demande l'assistance de **Thierry** pour taper sur l'œuf... En vain... la carte sous la carte reste blanche. On retourne la carte œuf pour voir que l'œuf est complètement éclaté.

Un tour que j'avais acheté il y a très, très longtemps chez *Magix* sous l'appellation *L'Œuf Cassé* avec une explication en français car la boîte porte l'indication *L'Uovo Meraviglioso* et les explications sont en Italien... une langue que je ne parle pas, même sous la torture.

Une variante amusante des pièces à travers la table.

**Christophe** qui a plein de routines en réserve prend la place d'**Éric**.

Pour cette routine, **Christophe** propose à **Théo** de jouer le rôle d'un apprenti magicien... Tandis que **Christophe** va jouer le rôle du spectateur...

**Christophe** sort une feuille de papier qui supporte le texte que **Théo** va devoir dire lors de sa prestation... **Christophe** propose de lire le texte tandis que **Théo** œuvrera.





Bon... Là, il faut que le "*spectateur*" fournisse à "*l'apprenti magicien*" au jeu un peu particulier pour que le résultat final fonctionne puisqu'une carte de prédiction, mise en l'étui correspond à la carte "*choisie*" nommée par le spectateur...

**Christophe** enchaîne sur une seconde routine basée sur le même principe et utilisant donc, le même jeu.

Dans cette seconde routine, **Théo** doit penser à une carte dans sa tête puis il doit la sortir du jeu.

**Christophe** coupe le jeu et invite **Théo** à remettre sa carte. Le jeu est ensuite reconstitué.



**Christophe** prend le jeu, fait défiler les cartes face à lui. Puis il montre la carte du dessus mais ce n'est pas la carte de **Théo**. Il pose cette carte face en bas sur la table.

**Christophe** demande à **Théo** de mettre sa main sur la carte et de penser fort à sa carte. La carte est retournée : c'est la carte de **Théo**.

Ce compte rendu étant accessible à tout le monde, je n'en dirai pas plus sur le type de jeu utilisé car je ne tiens pas à ce que les Gardiens de la Magie viennent m'occire durant mon sommeil. ☺

Je propose de montrer une dernière routine... Ce n'est pas une nouvelle routine mais la dernière fois que je l'ai présentée au club remonte à onze années, alors il y a prescription...

Je présente un jeu de cartes dont toutes les cartes sont mélangées et je le mélange à nouveau... avant de faire choisir une carte à **Thierry**. La carte est ensuite perdue dans le jeu.

J'indique que pour retrouver cette carte, je vais faire appel à un ou une assistance et je prends les quatre premières cartes du jeu. Par chance, il y a une Dame... et j'indique qu'elle va jouer le rôle de mon assistante et que pour mieux l'identifier je vais coller une gommette "*Smiley*" sur le dos de cette carte.

J'explique que l'assistante va m'aider à retrouver la carte dans le jeu et je montre comment en l'insérant dans le petit paquet de trois cartes.

Une assistante, c'est bien... Mais je rappelle qu'il y a 52 cartes et que j'aurais peut-être besoin de plus d'assistants.

J'effectue un comptage et une seconde gommette *Smiley* apparaît...

Les deux comptages suivants font apparaître une gommette au dos de chaque carte... Les quatre cartes ont désormais chacune une gommette *Smiley* au dos.

Mais le phénomène est éphémère parce que les gommettes vont toutes disparaître... à l'exception d'une seule.

Je demande à **Thierry** de nommer sa carte. Je retourne la carte avec au dos la gommette : c'est la carte de **Thierry**.



*Have A Nice Day d'**Aldo Colombini**.*

Ceci conclut la réunion. La prochaine est prévue le 13 décembre (Oh, c'est demain...). Nous avons prévu de faire un petit repas chez notre Chinois attitré avant d'aller *réunionner*... (Aucun rapport avec l'*Ile de la Réunion* car on écrit "*Réunionnais*")

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*

