

# L'INFO CLUB

N° 66

Cercle des Magiciens de Provence

Mai 2007

Rédacteur : Armand PORCELL

Contact : 4, Place de l'Eglise 13109 Simiane Collongue – E.Mail : Armand-Porcell@orange.fr – Téléphone : 04.42.22.80.64

Une vingtaine de membres sont présents pour cette réunion de mai. Après quelques minutes de discussions de ci de là, le président ouvre la séance vers 21h00.

Quelques fidèles piliers des réunions n'étaient pas là ce soir, mais ils avaient de bonnes raisons. **JEF** était retenu pour des raisons professionnelles, Jean-Marcel **ASSANTE** était au stage du C.I.P.I et Ali **NOUIRA** était à Bordeaux en tant que gérant de la boutique en ligne **APOTHECARI MAGIC FRANCE** (<http://www.amf-shop.com>).

Nous devons avoir Troy **HOOSER** en conférence le vendredi 22 juin, mais pour des raisons d'avion il ne pourra finalement pas venir au club, cela lui imposait un timing trop juste. Mais du coup, vous pourrez aller le voir chez **BABOUN** (<http://www.bdli.fr>).

En septembre nous aurons le plaisir de recevoir Shoot **OGAWA** et en octobre nous aurons le choix entre Kestya **KIMLAT** et Richard **SANDERS**. Ou en prendre un gratuit et l'autre payant.

Tant que nous sommes dans les conférenciers, en 2008 Jean-Yves **PROST** nous propose David **STONE**, Jim **PACE** et Diamond Jim **TYLER**. Commencez à réfléchir à vos préférences. Vu la profusion de conférenciers, nous ne pouvons bien évidemment pas prendre tout le monde et continuer à ne faire payer personne.

Nous avons le plaisir d'organiser notre repas d'été le 30 juin. C'est un double plaisir car c'est l'occasion pour nous de nous retrouver entre nous et faire de la magie. C'est également l'occasion de nous retrouver le soir avec nos fidèles et dévouées épouses. Mais cette année, ce sera l'occasion de revoir **GEO GEORGES** en spectacle !!! En effet, ce samedi 30 juin nous fêterons également ses 85 ans (déjà !). A cette occasion il nous a promis de se produire une dernière fois en spectacle. Alors ne manquez pas ça !

Nous aurons rendez-vous à 15h00 à la **Maison des Arts** - Rue Egalité – 83330 Le Beausset (04.94.90.49.10) pour y faire de la Magie jusqu'à 19h – 19h30. Durant le déroulement de cet après-midi magique il sera mis à votre disposition diverses boissons (soda, jus de fruits, café...). Rappelons que la salle est magnifique, climatisée, dispose d'une scène et que c'est là que nous aurons le plaisir de pouvoir applaudir pour une dernière représentation notre ami **GEO GEORGES**. Que les âmes sensibles se rassurent, nous aurons le plaisir de VOIR Géo Georges encore de nombreuses années, mais pas en spectacle !

Le repas se tiendra dans un très joli restaurant spécialisé dans la cuisine orientale : Le Palais du Jasmin 370, Avenue de la résistance – Le Moulin Neuf – 83190 OLLIOULES Tel : 04.94.62.42.34

Le menu du soir : Kir en apéritif – Kémia – Coucous Viande – Gâteaux orientaux (ou glaces) – Vin – Thé (ou café).

Ceux qui ne peuvent pas se libérer dans l'après midi, mais qui veulent quand même participer à l'anniversaire de GEO GEORGES, peuvent venir directement à 20h00 au restaurant d'Ollioules.

Le prix de la journée est fixé à 35€ par personne.

Comme tous les ans, je vous demanderais de bien vouloir réserver votre place en faisant parvenir à notre trésorier Ange **CUVELLO** un chèque à l'ordre des **Magiciens de Provence**, à l'adresse suivante : 565, Chemin de la Couchoua – 83330 Le BEAUSSET. Vous pouvez aussi régler à l'occasion de la prochaine réunion.

La partie administrative étant terminée nous passons... non pas à la partie tours, mais à l'anniversaire de notre trésorier Ange **CUVELLO** qui ne se doutait de rien ! Nous avons donc passé un bon moment autour de verres de champagne rosé, de jus de fruits, de sodas et d'excellentes tartes confectionnés par sa compagne Joëlle. 71 ans ce vendredi 11 mai ! Nous ne pouvions pas laisser passer ça ?? Roger **JULLIEN** profite que nous soyons tous debout, pour nous montrer une jolie apparition de verre en hottant la veste.

Ce n'est donc que vers 22h00 que nous passons à la partie tours. Fidèle à la tradition, c'est le président Armand **PORCELL** qui ouvre les hostilités avec une apparition flash des quatre As. Je ne pense pas qu'il puisse en exister une plus rapide. Puis profitant de la présence des As sur le tapis (merci Jean-Marie) il nous présente une Assemblée Royale qui bien que très ancienne continue à bluffer tout le monde.

Puis c'est au tour de Lionel **MISTRI** de nous présenter la tapisserie de Mister King, aidé en cela de Noël, Ange, Jean-Pierre et Mathias. Il nous présente par la suite une jolie prédiction avec six cartes, où la carte choisie librement par Jean-Marie s'avère être prédite depuis le début. Bravo et continue !

Bernard **ALLIONE** nous montre un jeu qui n'a que des tarots, rouges d'un côté et bleus de l'autre. Il mélange une moitié rouge dans l'autre bleu, mais lorsqu'il étale le jeu les couleurs sont bien séparées. Il recommence un mélange et cette fois-ci les couleurs ne se séparent pas (?) Mais le jeu devient normal. Il sépare les cartes rouges des noires, coupe le jeu en quatre paquets et il y un As sur chaque paquet. Sous chaque As, il y a toute la famille et dans l'ordre. Joli effet visuel Bernard ! Je pense que l'on peut encore aller plus loin dans cette routine de Dominique **DUVIVIER**.

Alain **FABRE** nous présente QI COIN de Christopher **TAYLOR** où une pièce mise dans la main d'une spectatrice se tord par sa seule volonté, comme si elle était en chocolat. Très jolie présentation d'Alain, décontractée et efficace.

Patrice **LEBELLEGARD** sort un foulard jaune, un gobelet, un petit verre et une balle rouge. Il nous propose un bonneteau avec la balle pour savoir si elle se trouve dans sa poche, dans sa main ou sous le gobelet ? Par deux fois elle repasse sous le gobelet, puis dans le sac et finalement dans le verre placé sous le gobelet ??? Jolie apparition finale et réapparition de la balle rouge !

Sébastien **FOURIE** nous parle d'originalité, de quatrième et de cinquième dimension (l'émotion). Ange choisit une carte, le quatre de Carreau, Sébastien étale le jeu en ruban faces en bas, après avoir replacé la carte choisie dans ce dernier. Une carte sort lentement de ce dernier, mue par l'émotion ? Il la retourne et c'est bien le Quatre de Carreau !!! Bravo !!! (Pas de disparition de cigarette cette fois-ci).

Jean-Marie **ROUILLIE** nous montre dix cartes de dix couleurs différentes. Aux Indes, dans le palais du Maharadja, les neuf concubines ont chacune leur tapis et le Maharadja le sien. Ils dorment sous le tapis, curieuse coutume ? Un messenger arrive au palais et doit délivrer une importante nouvelle au maître de ces lieux. Mais attention à ne pas voir une concubine ou il aura la tête tranchée. Lionel tenant beaucoup à sa tête trouve le bon tapis. Jean Marie alterne les cartes concubines et Maharadja et Lionel choisit le tapis orange cette fois-ci. C'est le bon ! Puis Jean-Marie continue la routine avec de jolies transformations de cartes occidentales. C'est encore du beau travail qui demanderait un Info Club complet si nous voulions relater les faits et l'histoire avec précision. Jean-Marie c'est le conteur du CMP !

Roger **JULLIEN** revient avec un pliage d'Origami dont il a le secret. Il nous fait en quelques secondes un magnifique cygne !!!

Pour terminer, et c'est bien normal puisque c'est son anniversaire, Ange **CUVELLO** nous montre un joli effet d'Alex **ELMSLEY** datant de septembre 1957, au titre des plus curieux « Penny la vilaine », où il retrouve une carte dans des conditions impossibles.

C'est vers minuit que nous allons tous manger à l'Hippopotamus.

« J'ai retrouvé ce tour manuscrit dans un vieux classeur. Je suis dans l'incapacité de vous dire s'il est de moi, ou si je l'avais recopié à l'époque (30 ans). En conséquence de quoi je ne revendique rien

au niveau de la paternité, mais je vous le livre tel que je l'ai recopié, car il ne me semble pas dénué d'intérêts » Armand **PORCELL**.

**EFFET** : Le magicien écrit une prédiction, puis mélange le jeu. Un spectateur indique un nombre entre dix et quinze. Le magicien lui donne ce nombre de cartes plus un paquet que le spectateur mélange avec le sien. Le spectateur donne six de ses cartes au magicien, en garde six pour lui et écarte les autres qui sont rajoutées au jeu. Les six cartes du magicien sont étalées faces en l'air en une rangée. Le spectateur lance un dé à jouer sous cette rangée. Les six cartes du spectateur sont étalées faces en bas, symétriquement à la rangée précédente. On additionne les valeurs des cartes faces en l'air et on obtient un nombre « 27 ». Il se trouve que le vingt septième carte du jeu s'avère être celle que le magicien avait prédit. On multiplie maintenant le nombre de six chiffres, formé par les cartes de la rangée face en l'air, par le point du dé. On retourne les cartes qui sont faces en bas et elles forment un nombre de six chiffres qui donne le résultat de la multiplication.

**PREPARATION** : Il vous faut un jeu de cinquante deux cartes complet et sans Joker. Ce dernier est bien évidemment classé, à partir du dessus, de la manière suivante : Une carte quelconque, qui sera la carte de prédiction et qu'il faut donc retenir (ex : Dix de Cœur), quatre fois la séquence As, 4, 2, 8, 5 et 7, en variant les familles, puis le reste du jeu en désordre.

**EXECUTION** : Vous sortez le jeu de son étui, exécutez un faux mélange qui doit garder intact les vingt cinq cartes du dessus (un mélange au pelage me semble tout indiqué), posez le jeu sur la table et écrivez la prédiction (Dix de Cœur). Reprenez le jeu, et comme si vous aviez oublié de le couper, après le mélange, faites passer la première carte (10 C) du jeu sous ce dernier, par une double ou triple coupe. Demandez au spectateur un nombre en dix et quinze, pour que cela ne traîne pas trop en longueur, et donnez-lui autant de cartes en une pile sur le tapis, en les comptant une par une (donc cela inverse leur ordre). Puis soustrayez, mentalement, ce nombre de vingt quatre et prenez autant de cartes du dessus du paquet, mais sans en inverser l'ordre cette fois-ci. Posez cette deuxième pile à côté de la première. Du reste du jeu, vous faites passer la première carte dessous, comme précédemment, mais cette fois-ci c'est une carte quelconque. Le spectateur, ou vous-même, mélangez les deux piles en queue d'aronde, une seule fois. Donnez sur le tapis deux paquets de six cartes et laissez le spectateur choisir le paquet qu'il désire. Les cartes restantes sont placées sous le jeu. Nous allons maintenant supposer que le spectateur vous fait face. Vous éventaillez vos cartes faces vers vous et les disposez sur le tapis, faces en l'air de gauche à droite, dans l'ordre suivant : 7 5 8 2 4 1. Vous formez pour les spectateurs le nombre 142857. Eventaillez les six cartes du spectateur, toujours faces vers vous, tout en lui demandant de lancer le dé. Vous en profitez pour les mettre dans le même ordre, l'As à droite et le Sept à gauche. Dès que le dé est lancé, vous connaissez le chiffre des unités du résultat produit, c'est le même que celui qui apparaît sur la face du dé. Il vous suffit de couper l'éventail de façon à amener la carte qui porte ce chiffre à gauche de celui-ci. Vous étalez vos cartes sur la table, faces en bas de gauche à droite, sous le dé et alignées avec celles qui sont faces en l'air, comme si vous posiez une bonne vieille multiplication. Vous suivez fidèlement ce qui est écrit dans la partie effet.