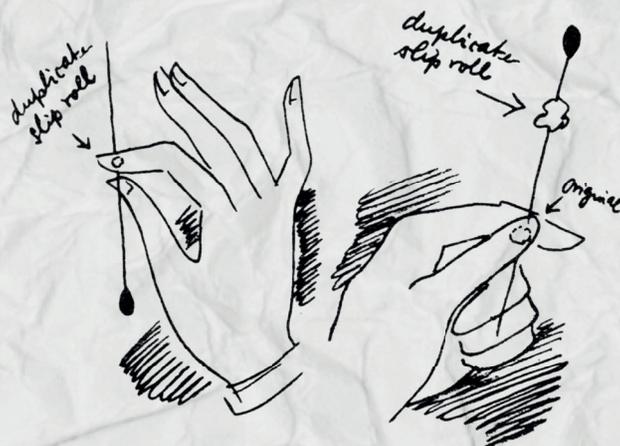




HAT PIN jaks of budapest

Voici une méthode originale pour sécuriser une question ou un message qui consiste à utiliser une épingle à nourrice ordinaire.

En tenant l'épingle à nourrice dans ma main droite, je demande à un spectateur d'écrire quelque chose sur un morceau de papier, de le plier et de le fixer à l'extrémité de l'épingle. Voici la première illustration :



Un autre morceau de papier a déjà été fixé sur l'épingle, mais n'est pas visible parce que je tiens l'épingle entre le pouce et l'index de manière à dissimuler le duplicata.

Avec le pouce et l'index gauches, je saisis l'épingle au-dessus de l'endroit où le pouce et l'index droits la tiennent, recouvrant ainsi le papier placé par le spectateur. Les doigts de la main gauche retournent alors l'épingle, ce qui rend visible mon propre papier et dissimule en même temps le papier original entre le pouce et l'index de la main gauche.

Je demande alors à un spectateur de saisir l'épingle par la tête et de la retirer de ma main. Par cette action, le papier original du spectateur reste dans ma main gauche. Le spectateur tient alors l'épingle. Le papier empalmé est lu secrètement.

La méthode la plus simple pour cette partie du tour est probablement de porter la main gauche à la poche où se trouve un bloc-notes. Ouvrez le papier contre le devant du bloc (il doit être plus grand), prenez-le dans la poche et faites semblant de noter au crayon les vibrations et impressions apparemment reçues. Lisez la mention écrite et répondez ensuite à la question.

Le bloc-notes est remis dans la poche au moment où la lecture de pensée est terminée, et le papier du spectateur est roulée en boule. Celle-ci est pincée entre le pouce et l'index de la main gauche. Vous vous approchez du spectateur et saisissez l'aiguille avec l'index et le pouce droits, ce qui a pour effet de recouvrir le double pendant un instant. Lorsque vous reculez vers l'auteur du papier, la main gauche tire apparemment la feuille de papier de l'épingle, alors qu'en réalité, l'original empalmé dans les doigts de la main gauche est montré et tombe dans la main de son propriétaire.

Cette méthode d'échange par épingle est une illusion parfaite et peut être utilisée pour un certain nombre d'effets différents dans lesquels un petit objet pouvant être percé doit être laissé à la vue de tous pendant un certain temps.

COMPACT jaks of budapest

Les dames dans le public ont toujours à leur disposition un poudrier, qui devient un accessoire précieux dans cet exploit de fausse voyance. Il s'agit d'un intermède pratique pendant votre spectacle et d'un excellent coup de publicité pour une routine impromptue.

Après avoir obtenu un poudrier, sa propriétaire est invitée à écrire un seul mot sur une carte de visite, qu'elle insère aussitôt dans un étui. L'artiste reçoit l'étui dans le dos et fait face au public. Il déclare immédiatement que la deuxième lettre est exceptionnellement claire et ronde, comme un « e » ou un « o ». Puis, après avoir développé l'effet avec tout le talent dont dispose l'artiste, le mot complet est révélé et la carte dans l'étui est rendue aux spectateurs.

Le poudrier n'est pas préparé. Lorsque je prends l'étui dans mes mains, que je le tiens derrière mon dos, je fais face au public et je peux immédiatement dire que la lettre en deuxième position est ronde car, dans la plupart des cas, la deuxième lettre est une voyelle. Derrière mon dos, j'ouvre soigneusement l'étui avec ma main droite et je retire la carte. Il est préférable d'utiliser sa propre carte de visite que l'on déchire en deux pour le spectateur. Auparavant, j'ai entaillé cette carte afin de connaître l'écriture au toucher. Vous pouvez également utiliser des cartes gravées afin de pouvoir sentir la face imprimée.

La carte retirée est empalmée dans la main, et l'étui est amené sur votre côté droit, la carte et l'écriture étant visibles sous l'étui qui est vu par le public au bout des doigts. Tout en révélant le mot, la main gauche saisit l'étui et la main droite retourne naturellement vers le dos. La main gauche revient alors au dos avec l'étui, et lorsque la carte est mise en place et l'étui fermé, vous révélez complètement le mot correct pour votre climax.

THREE CHANCES

(LU BRENT)

Cette méthode est facile et pratique pour réaliser cet effet populaire, qui dépendait jusqu'à présent en grande partie de l'habileté à exécuter des top-change et bottom-change. Dans la variante précédente, j'ai essayé de mettre en évidence les caractéristiques qui permettront à l'amateur de cartes de présenter ce classique, nécessitant un minimum d'habileté, son efficacité dépendante, bien sûr, de la présentation.

Une carte est choisie, perdue et le paquet est mélangée. L'artiste demande qu'on lui donne trois chances de trouver cette carte. En montrant une carte, il demande au spectateur s'il s'agit de la bonne. Il nie et la carte est déposée sur la table. Le spectateur montre encore deux autres cartes, mais aucune ne s'avèrent être celle qu'il a choisie. Une deuxième personne choisit alors l'une des trois cartes sur la table et, une fois retournée, elle s'avère être la carte choisie ; un deuxième choix est fait et cette carte est également la carte choisie. Enfin, la troisième carte est retournée et c'est à nouveau la carte choisie ! Le climax est atteint lorsqu'il est démontré qu'une seule des trois cartes sur la table est la première carte choisie.

Trois dames de pique sont réparties dans le paquet de la manière suivante : deux sont placées sur le dessus, tandis que la dame restante est placée en deuxième position à partir du bas. Mélangez le jeu sans perturber cette configuration. Forcez maintenant la première dame sur le dessus du paquet en utilisant le fameux « Dites-moi stop », en glissant la carte supérieure sur le dessus de la moitié inférieure lorsque le paquet est coupé à l'endroit où l'on s'arrête.

Cette dame est replacée dans le paquet à l'endroit souhaité (oubliez cette carte pour le moment). Le paquet est à nouveau mélangé en ne conservant que les dames du haut et de l'avant-dernier rang.

N°1 - Montrez la carte inférieure du paquet, qui est une carte indifférente, et lorsque le spectateur dit que ce n'est pas sa carte, retournez le paquet face en bas, faites un glissement latéral en faisant glisser la carte inférieure un peu en arrière avec les doigts de la main gauche, puis tirez la carte suivante (la dame) depuis le dessous et laissez-la face en bas sur la table.

N°2 - Prenez la carte du dessus (levée double) et lorsque le spectateur nie, retournez la levée double et distribuez la carte du dessus face cachée à côté de la première sur la table.

N°3 - Déclarez que vous allez choisir une carte à l'intérieur du paquet. Tenez-la face cachée dans la main gauche, le pouce et les doigts sur les côtés. Avec le pouce droit sur le bord arrière du paquet, faites défiler lentement les cartes jusqu'à ce que vous arriviez à l'autre dame. Coupez le jeu à ce moment-là en ramenant la dame sur le dessus. Montrez à nouveau la carte supérieure en utilisant une levée double et, lorsque vous recevez du spectateur la troisième négation, distribuez la carte supérieure, formant ainsi une rangée de trois dames faces cachées sur la table.

L'artiste demande alors au spectateur s'il est certain qu'aucune des trois cartes n'était celle qu'il avait choisie. La réponse est bien sûr « non ». À cet instant, l'artiste invite une deuxième personne à l'assister. Cette personne désigne l'une des trois cartes sur la table. L'artiste la retourne et montre qu'il s'agit bien de la carte. Il la place ensuite, face cachée, à droite des deux autres cartes, près du bord de la table.

L'artiste déclare maintenant que beaucoup se demandent ce qui se serait passé si une autre des trois cartes avait été choisie. Alors qu'il fait cette remarque, il tient toujours le jeu dans sa main gauche et, avec son pouce droit à l'arrière, il compte deux cartes en bas et fait une pause avec l'auriculaire gauche. Il demande alors au spectateur de choisir une autre des deux cartes restantes. Celle-ci est retournée et s'avère être à nouveau la bonne carte. Cette carte est alors retournée face cachée et placée sur l'autre dame qui a été montrée et mise de côté.

L'artiste égalise les deux cartes réunies, et les ramasse entre le pouce à l'arrière et les doigts à l'avant, tout en regardant le spectateur et en lui demandant de voir ce qui se serait passé s'il avait choisi la dernière carte sur la table. Alors que le spectateur retourne la carte pour trouver la troisième dame, l'artiste prend le paquet de la main gauche avec la main droite et le pose sur la table, laissant dans la main gauche les deux cartes indifférentes sous la brisure du petit doigt. Les deux dames de la main droite restent dans cette main, la main gauche jetant les deux cartes faces cachées pendant que l'artiste dit : « La plupart des gens pensent qu'il suffit d'avoir trois cartes identiques, mais je peux vous assurer que ce n'est qu'une illusion ». En disant cela, la main droite tombe négligemment dans

la poche du pantalon, la main gauche montre les cartes qui viennent d'être jetées sur la table, et le spectateur les ramasse pour constater que tout est différent et que rien ne cloche dans le jeu.

Un ou deux essais suffisent à fluidifier l'action et à en faire un tour apprécié. Il est certain que ce vieux classique de cartes est beaucoup plus facile qu'autrefois, et le magicien qui ne peut pas faire de top-change ou bottom-change trouvera que c'est un ajout bienvenu à son répertoire.

Not so **EDTRIVIA!**

Avant de gâcher cette page avec du venin, je voudrais me recueillir un instant à la mémoire de Frederick Eugene Powell, décédé le 28 février dernier. Je n'ai certainement pas fait grande impression lorsque, à 15 ans, je l'ai accueilli avec une attitude magistrale près de ma ville natale. Son souvenir est celui d'une gracieuseté et d'une gentillesse sans nom, car à l'époque, comme plus tard, il n'était jamais trop occupé pour parler, prodiguer des conseils judicieux et laisser un sentiment ensoleillé. Frederick Eugene Powell se faisait des amis et influençait les gens avant que Dale Carnegie ait cessé de jeter des pierres et de donner des coups de pied sur le chemin de l'école.

Qu'en est-il de l'Assemblée de la S.A.M. ? Je vous écris, non pas en tant que membre, mais en tant que lecteur des revues magiques et des livres sur la magie qui sont vendus au grand public. On m'a dit en termes très clairs que si je révélais ce qui se passe dans les réunions à huis clos, je serais exclu sans ménagement. Toutefois, en tant qu'observateur extérieur, il est évident que Gerald Lynton Kaufman (S.A.M. 1558) est en train de se préparer pour le poste de président si l'on considère son dernier effort littéraire « How's Tricks ? » À peine l'actuel président a-t-il été écarté que le président du comité d'éthique lui-même a lâché de manière flagrante un tome sur le marché libre, et a non seulement outrepassé tout sens de la révélation de secret, mais a montré, tel un dictateur, comment il se souciait de l'opinion de l'ensemble du comité.

« How's Tricks ? » franchit définitivement toute ligne de démarcation en termes de révélation. Entre les casse-têtes et les jeux de table de peu d'importance, on trouve en effet des principes de base qu'aucun prestidigitateur n'a jamais utilisés. Qui n'a pas utilisé une enveloppe fendue pour faire disparaître un ballet ou un papier ? C'est l'une des premières méthodes qui vient à l'esprit lorsque l'on fait la Cigarette et le Dollar, ou toute autre disparition de ce type où l'enveloppe est brûlée. Nous trouvons sous « A Set Up Pack » l'arrangement 8-K avec les tours qui l'accompagnent ; un effet de Charles Jordan avec un titre de Ladson Butler dans lequel le principe d'une carte d'avance est apprécié ; le principe des deux côtés d'un chapeau pour le forçage ; le papier à cigarette déchiré avec la bouche qui s'échappe (le choucou de Malini) ; la bague sur la ficelle ; le bracelet sur la ficelle sur le bras ; une série de magie avec

les nœuds ; le crayon à travers le dollar (il est dans tous les catalogues) ; le ruban coupé avec une boucle cachée au bout des doigts ; un effet de défunts avec le principe du crayon dur et mou ; le marquage des bords des cartes (l'auteur admet que les gens soupçonnent des marques mais ne les trouvent pas dans un tel endroit); sous le nom de Trois prédictions apparaît le Miraskill de Stewart James qui, à ce jour, est l'un des articles de cartes de THE JINX les plus appréciés ; les têtes d'allumettes dans la main ; les boîtes d'allumettes montées avec un hochet dans la manche ; une partie d'une routine originale de pièces de monnaie Hang Ping Chien ; un effet de disparition d'une pièce de 25 cents utilisant un tirage et un revers de pantalon.

On ne peut pas parcourir le livre sans sentir immédiatement que le matériel est d'un calibre intéressant, et tout au long, il a été écrit dans un style et un langage magique. Les révélateurs, loin de présider le Comité d'éthique qui juge ce qui est exposé et ce qui ne l'est pas, ont été condamnés pour moins que cela.

John Mulholland a-t-il lu le manuscrit avant d'écrire l'introduction ? Il déclare : « On a inventé des tours dont on peut dire en toute honnêteté qu'il suffit de connaître le secret, mais ces tours ne sont pas utilisés par les magiciens professionnels en raison de leur simplicité ». John y croit-il ? Souhaiterait-il que l'emplacement de son jeu de cartes déchiré par son animal de compagnie soit diffusé au public ? La meilleure magie n'est-elle pas simple et n'utilise-t-elle pas des objets non préparés que l'on peut ramasser n'importe où ? Un vrai magicien devrait-il avoir besoin de boîtes, de tonneaux, de tables et d'une heure pour que tout soit exactement parfait ?

M. Kaufman précise que ce livre n'est pas destiné aux magiciens professionnels et qu'il n'expose pas les secrets de la prestidigitation et des tours de passe-passe. Puis il enfonce le clou en disant que, bien qu'il soit nécessaire d'exclure les secrets professionnels interdits par un code de déontologie, de nombreux effets sont décrits et déconcerteront l'AMATEUR le plus avancé. (Après avoir précisé qu'il ne s'agit pas d'une exposition de tours, certains des tours commencent par « Ceci est un pur tour de passe-passe », « Le secret est l'utilisation d'un petit tour de passe-passe », et « Le secret combine le tour de passe-passe --- ! » Dans l'introduction de Mulholland, on peut lire : « Ces tours ne seront pas seulement faciles à réaliser » et au début d'un tour : « Inutile de prétendre

que c'est facile ».

Si le livre était destiné au grand public, pourquoi en inclure un qui commence par « Le secret est ancien, mais l'effet entièrement nouveau pour la fraternité magique » ? Un tel effet « nouveau » ne devrait-il pas être publié pour les seuls magiciens ? Même s'il a été publié pour la première fois il y a dix ans et qu'un certain nombre de méthodes ont contribué au Sphinx ? Ou bien ces livres et ces exposés n'ont-ils pas été écrits par le magnat du comité d'éthique lui-même ?

Les autres assemblées de la S.A.M. s'intéressent sans doute à la question de savoir pour qui et pour quoi un tel comité existe. Ce comité représente-t-il l'ensemble de la société ou seulement l'Assemblée des parents ? Composé uniquement de membres de l'Assemblée des parents, a-t-il le droit de juger et de se prononcer sur les questions d'exposition sans l'avis des membres périphériques ? Il semblerait que oui.

THE JINX profite de cette occasion pour demander, pour le bien de toute la magie, que le comité actuel soit démis de ses fonctions et qu'un nouveau comité soit nommé, composé non seulement de ceux qui sont magiciens par hobby, mais d'un groupe de six personnes, dont trois amateurs et trois magiciens qui gagnent leur vie entièrement grâce à la magie. Et, ce qui est très important, ce comité agira comme un tout, et non par les deux ou trois qui peuvent être « présents », selon le cas.

Je n'ai aucun espoir que M. Kaufman soit exclu de la S.A.M. pour cause de révélation de tours. La tradition semble faire de cet angle une perspective peu réjouissante. Mais l'agitation du moment laisse entrevoir la possibilité d'un « carpet walking » pour conduite indigne d'un membre, et plus particulièrement du président du comité d'éthique. En effet, si la rumeur est vraie, les membres du groupe qui ont vérifié le manuscrit ont ordonné que certaines parties soient supprimées, après quoi, avec une attitude hitlérienne qui ne sied pas à Kaufman, le président a procédé à ce qu'il jugeait unilatéralement comme approprié. Cette phrase de l'avant-propos, « Lorsque vous consacrez du temps et de l'argent aux secrets d'un livre, gardez-les pour vous, ne les donnez pas », devrait être remplacée par « Ne vendez pas le droit d'ânesse de quelqu'un d'autre pour vous faire de la publicité ».

Theo Annemann

THE STANYON LESSONS FOR THE



CUPS AND BALLS



2. - Les deux balles, placées sous chacun des gobelets aux extrémités, passent successivement sous celui du milieu.

Une balle est en apparence placée sous « C », mais en réalité empalmée. Les balles « A » et « B » sont soulevées pour ne rien laisser apparaître en dessous, en réalité dans le but d'insérer secrètement la balle sous la balle « B ». La deuxième balle est en apparence placée sous « A », mais elle est empalmée comme précédemment. L'artiste fait maintenant semblant de tirer la première balle à travers le haut de « C », en montrant la balle empalmée au bout des doigts. Celle-ci est en apparence placée dans la main gauche (empalmée) qui simule alors l'action de la lancer sous « B ». La main droite soulève le gobelet du milieu, montrant que la balle est passée, puis, en le replaçant, introduit secrètement la deuxième balle. D'un coup de baguette, l'artiste ordonne à la balle, censée se trouver sous « A », de passer sous le gobelet du milieu, qui est alors soulevé et les deux balles sont découvertes. Les gobelets aux extrémités sont renversés avec la baguette et montrés vides.

3. - Les deux balles, placées sous le gobelet du centre, passent sous les gobelets des extrémités.

Ramassez et présentez les deux balles dans la main droite, puis, lorsque vous semblez vouloir les replacer toutes les deux sous le gobelet du milieu, n'en remplacez qu'une seule, en empalmeant l'autre. Levez les gobelets des extrémités pour montrer qu'ils sont vides et, lorsque vous les remplacez, introduisez secrètement la balle empalmée sous « C ». Ordonnez à l'une des balles de quitter « B » et de passer sous l'un des gobelets aux extrémités. Levez le « B » en ne montrant qu'une seule balle puis, lorsque vous la remplacez apparemment sous le gobelet, empalmez-la comme

précédemment. La balle est alors secrètement insérée sous le gobelet « A » au moment de le relever pour chercher la première balle, qui est finalement découverte sous le gobelet « C ». Ordonnez à la balle restante de passer sous « A », où elle est finalement trouvée ; le gobelet central est renversé et trouvé vide.

PASSE AVEC TROIS BALLES (Pas de doublon)

1. - Passe pour obtenir la troisième balle de la poche.

La main droite prend une des deux balles de la table et la transfère à la main gauche, qui la place sous « A », les deux mains étant alors insérées, momentanément, dans les poches du pantalon. La main droite prend ensuite la deuxième balle et la place sous « B », lorsque les deux mains sont à nouveau placées dans les poches et lentement retirées - la main droite a empalmée une troisième balle dans la poche. L'artiste fait remarquer : « Maintenant ! Mesdames et Messieurs, vous m'avez tous vu placer une balle sous chacun de ces deux gobelets » et, joignant le geste à la parole, il prend le gobelet « C », le vide, et le place au-dessus du gobelet « B », introduisant la balle empalmée entre les deux. Avant qu'il ne puisse aller plus loin, quelqu'un ne manque pas d'exprimer l'opinion que les balles sont dans ses poches ; sinon, il fait semblant d'avoir entendu une remarque à ce sujet. Il fait d'abord semblant de ne pas comprendre, mais il est finalement obligé d'avouer qu'il a été pris, puis il continue : « Eh bien ! Je l'ai fait simplement pour m'assurer que vous me regardiez (rires). Je suis très heureux que vous l'ayez remarqué, car cela montre que vous vous intéressez à ce que je fais. Maintenant, puisque vous êtes satisfait de la disposition correcte des balles, je peux leur ordonner de retourner dans les gobelets ». Frappez les poches de chaque côté, puis retournez « A », révélant la balle qui s'y trouvait depuis le début. La main droite prend la balle et fait semblant de la placer dans la main gauche (en l'empalment), et fait semblant de la lancer en direction des deux gobelets empilés l'un sur l'autre. La main droite prend le gobelet « A » et le place au-dessus des deux autres, en introduisant secrètement la balle empalmée sous le gobelet. Les gobelets sont alors séparés et trois balles sont découvertes.

2. - Placer une balle sous chaque gobelet et faire en sorte que tous les gobelets se rejoignent sous le « C ».

En commençant par placer une balle sur le dessus de chaque gobelet, retirez et placez réellement la première balle sous « A », en reproduisant l'action lorsque la balle est réellement empoignée. La deuxième balle, en apparence placée sous « B », est en réalité empalmée dans la main droite. La troisième balle est placée sous « C » en même temps que la deuxième.

La main droite fait semblant de la placer dans la main gauche, en l'empalant en vérité ; la main gauche semble alors la jeter dans la « C », qui est alors soulevée par la main droite, révélant les deux balles. En replaçant le gobelet sur les deux balles, introduisez secrètement celle que vous avez empalmée.

La main droite fait maintenant semblant de tirer la balle, censée se trouver sous « B », à travers le haut du gobelet, puis de la lancer dans « C » ; tous les gobelets sont renversés avec la baguette et les trois balles se trouvent sous « C ».

3. - Placer deux balles sous « A » et une sous « C », puis les faire changer de place.

La main droite en prend deux et les jette en apparence sous le « A », en empalant une. Celle qui reste sur la table est ensuite jetée, avec celle qui a été empalmée, sous le « C », et le tour est fait.

4. - Placer les trois balles sous « B », puis en trouver une sous chacune des gobelets.

La main droite lance en apparence les trois sous « B » - deux seulement vont sous la coupe, la troisième étant empalmée. La main droite soulève alors le gobelet, ne laissant apparaître que deux balles ; celles-ci sont ramassées et présentées par la main gauche, qui fait alors semblant de les jeter toutes deux sous le gobelet, en empalant une. Les gobelets sont ensuite soulevés, un dans chaque main, pour montrer qu'ils sont vides, les balles empalmées étant insérées au moment de les replacer sur la table. Le tour est terminé.

PASSE AVEC TROIS BALLE ET DUPLICATA

1. - Passer pour obtenir la balle en double (quatrième) de la poche.

La procédure est pratiquement la même que celle déjà longuement décrite au N°1, sous les passes à trois balles. Dans ce cas, cependant, la passe commence avec trois balles au lieu de deux. Les balles sont effectivement placées, une sous chacun des trois gobelets, tout en faisant croire, par la même ruse, qu'elles sont placées dans les poches du pantalon. L'artiste s'engage alors à faire revenir les balles dans les gobelets.

Il frappe l'extérieur des poches comme précédemment, puis renverse « A » et « C », montrant une balle sous chacune d'elles. La balle restante, la quatrième en double, est alors ouvertement retirée de la poche droite et apparemment placée dans la main gauche, qui la jette immédiatement sous B. La main droite soulève le « B », révélant la balle, puis, en remplaçant le gobelet sur la table, introduit secrètement la balle empalmée sous celui-ci.

2. - Faire passer trois balles successivement sous le gobelet central.

Comme il y a déjà une balle sous le gobelet, il suffit de prendre l'une des trois, de la faire disparaître par l'une ou l'autre des passes déjà décrites, puis de soulever le gobelet avec la main dans laquelle se trouve la balle empalmée, en dévoilant celle qui se trouve sous le gobelet puis, en la remplaçant sur la table, en insérant secrètement la balle empalmée. Répéter l'opération avec les deux autres balles.

3. - Faire tomber trois balles à travers un gobelet sur la table.

A la fin de la dernière passe, le « B » est levé, montrant trois balles ; puis, en le remplaçant, la balle empalmée est insérée en dessous. L'une des trois balles visibles est alors placée sur le dessus de « B » et recouverte par l'un des gobelets de l'extrémité. Les deux gobelets sont ensuite renversés et la balle découverte en dessous. Les deux gobelets sont alors soulevés, le plus à l'intérieur étant retiré et l'autre (avec la balle) renversé sur la table. L'opération est répétée avec les deux autres balles.

4. - La pyramide - Une variante de mon cru.

A la fin de la dernière passe, après avoir renversé les deux gobelets et révélé les trois balles, « B » est replacé sur la table au-dessus de la balle cachée. Une des trois balles sur la table est maintenant placée sur le dessus de « B » et recouverte de « A » ; une deuxième est placée sur le dessus de « A » et recouverte de « C ». Une balle reste sur la table.

L'artiste frappe alors le gobelet supérieur avec sa baguette puis renverse les trois gobelets ensemble, révélant la balle sous le gobelet inférieur. Il ramasse les trois gobelets ensemble, retire le gobelet intérieur puis renverse les deux autres sur la balle. Il y a maintenant deux balles sous le gobelet inférieur.

La balle restante est alors placée sur le dessus des deux gobelets et recouverte par la balle détachée. Le gobelet est tapé avec la baguette comme précédemment, la pile est retournée et deux balles sont révélées sous le gobelet inférieur. Le gobelet inférieur est retiré et les autres sont renversés sur les deux balles. Il y a maintenant trois balles sous le gobelet inférieur. Le gobelet vide est à nouveau placé sur les autres. L'artiste le frappe avec la baguette et la pile est retournée, révélant les trois balles.

Le Galloping Post (passe 6) est maintenant exécuté pour prouver l'absence de toute balle entre les gobelets, après quoi les trois gobelets sont placés sur la table, ouverture vers le haut, dans l'alignement A B C. La balle en double reste dans « B ».

5. - Faire passer trois balles vers le haut à travers la table dans un gobelet.

A la fin de la dernière passe, le duplicata est dans le gobelet central posé ouverture vers le haut. La main droite prend l'une des balles visibles et fait semblant de la placer dans la main gauche, alors qu'en réalité elle l'empalme dans la main droite. La main gauche est maintenant placée sous la table et la balle est a priori « insérée » à travers celle-ci. La main droite renverse la balle « B » et en fait sortir le duplicata. La main droite replace la balle dans le gobelet, en insérant en même temps une balle empalmée, et le tour est répété avec les deux autres balles.

(A suivre...)

A NEW FORCE DECK

(CHARLES T. JORDAN)

Plusieurs années se sont écoulées depuis la mise sur le marché d'un jeu à forcer. Entre 1921 et 1926, il ne se passait pas un mois sans qu'un nouveau type de jeu ne fasse son apparition. Mais tous ces paquets avaient un défaut principal. Il était en effet nécessaire de forcer toujours la ou les mêmes cartes, et le seul moyen d'en changer était d'acheter un autre jeu.

Le paquet que je vous propose peut être facilement fabriqué par n'importe qui et servira admirablement le but de forcer une carte dans certaines circonstances. De plus, la carte peut être n'importe laquelle des 52 cartes d'un jeu.

Le jeu se compose de 26 cartes ordinaires et de dix cartes un peu plus courtes, au dos desquelles est collée, à une extrémité, une carte un peu plus courte encore (les deux sont collées face à face), ainsi que quatre cartes de la même longueur que la plus courte, dont l'une peut être la carte forcée, les 4 autres cartes restantes étant défaussées. Ces dispositions s'appliquent à un jeu entier, mais en utilisant n'importe quelle autre carte d'un autre jeu ayant le même dos, cette carte peut être celle qui sera forcée.

Pour forcer, par exemple, la dame de cœur, placez les extrémités collées des cartes doubles dans le même sens. Placez neuf d'entre elles (la carte la plus courte en haut) sur le dessus du paquet face cachée. La dame de cœur, face visible, est placée à côté, puis la dixième carte double, la plus courte en haut. Montrez toutes les cartes différentes en écartant la partie avant du paquet vers le public, puis refermez le paquet et rifflez l'extrémité libre de l'arrière vers la face, en ne voyant que les faces des cartes.

Tenez maintenant le jeu dans la main gauche, face à la paume droite. La main droite coupe et ramène les cartes ordinaires sur la face du paquet (ce qui est facile en raison de leur plus grande longueur) et les mélange par-dessus les cartes préparées. Le jeu est placé face cachée, la double carte sur sa face. Vous pouvez la couper si vous connaissez une bonne fausse coupe.

Quelqu'un nomme un nombre entre dix et vingt-cinq. Vous soustrayez mentalement dix du nombre cité et commencez à distribuer les cartes

du haut du paquet sur la table, en comptant au fur et à mesure. Lorsque vous retirez la dernière carte de votre nombre, votre main gauche retourne secrètement le paquet, la « carte double dos » lui donnant l'air inchangé. Continuez à distribuer les cartes doubles, en comptant au fur et à mesure. La Dame de cœur étant la dixième de ces cartes, elle apparaît naturellement au numéro indiqué et est ainsi forcée.

NEW CARD MATH

(GEORGE HANNEMAN)

Parmi les nombreux effets mathématiques sur les cartes, celui-ci est très moderne. Un spectateur choisit 16 cartes quelconques, les mélange, les coupe, en sélectionne une mentalement et s'en souvient.

Reprenez les cartes et mélangez-les. Tenez les 8 cartes supérieures en éventail et demandez au spectateur si sa carte se trouve parmi elles. S'il répond « Oui », comptez un (1) pour vous-même et souvenez-vous-en. S'il répond « Non », ne comptez rien. Remettez les 8 cartes sur le dessus de l'autre paquet.

Distribuez ensuite alternativement les cartes du haut en deux piles, en les retournant face visible au fur et à mesure que vous les posez et en comptant jusqu'à ce que 8 cartes aient été distribuées, 4 dans chaque pile. Posez alors le numéro 9 sur le numéro 8, le numéro 10 sur la première pile et ainsi de suite alternativement jusqu'à ce que toutes les cartes aient été distribuées.

Montrez maintenant les 8 cartes de la deuxième pile. Si le spectateur dit que sa carte se trouve parmi elles, ajoutez 2 à votre compte mental précédent, sinon n'ajoutez rien. Retournez les deux paquets et posez la pile 2 sur la pile 1. Distribuez alternativement comme précédemment, mais cette fois-ci, vous distribuez alternativement jusqu'à ce que la carte 12 soit posée, puis posez le numéro 13 sur le 12, le 14 sur le premier tas, et le reste alternativement.

Montrez à nouveau la deuxième pile au spectateur. A ce stade, le spectateur pourra peut-être déjà dire si sa carte se trouve dans la première ou la deuxième pile. Si elle se trouve dans la deuxième pile, ajoutez 4 à votre compte mental. Retournez les piles face cachée ; posez la pile 2 sur la pile 1.

Distribuez maintenant le paquet en deux piles comme précédemment, mais cette fois-ci, placez la carte 15 sur la deuxième pile et la carte 16 sur la première. Pour la dernière fois, montrez les cartes de la deuxième pile et ajoutez 8 pour un « Oui » du spectateur.

Retournez maintenant les piles faces cachées, posez la pile 2 sur la pile 1, puis déplacez la carte du bas vers le haut. Retournez le paquet et comptez les cartes jusqu'au nombre correspondant à votre somme mentale. Cette carte sera la carte choisie et pourra être révélée à votre guise.

Si le spectateur dit « non » à chaque fois, la carte qu'il aura choisie mentalement sera le numéro 16, la carte que vous déplacez du bas vers le haut du jeu à la fin de la distribution et des calculs.

DARK SORCERY

(ALBERT SIDNEY)

Un peu de préparation est nécessaire pour présenter ce tour. Il s'agit d'une de ces routines que beaucoup aimeront avoir chez eux, prête et préparée, pour une utilisation immédiate à un moment où les spectateurs sont d'humeur réceptive.

L'artiste montre un paquet d'enveloppes en papier numérotées consécutivement de UN à QUATORZE. Ces enveloppes sont toutes scellées, bien que vides, et peuvent être examinées à volonté. L'artiste demande à un spectateur de couper le paquet de cartes alors qu'il a le dos tourné et d'apposer ses initiales sur la face de la carte coupée. Il doit replacer la pile de cartes coupées, puis couper à nouveau le jeu, en se souvenant de la face de la deuxième carte coupée comme d'un chiffre seulement (en retenant uniquement sa valeur). Ainsi, le spectateur a sélectionné et marqué une carte, et a également choisi un numéro. Le paquet d'enveloppes numérotées et scellées est posé sur la table avec le jeu et toute lumière est éteinte.

Dans l'obscurité, le magicien explique que les vibrations de ceux qui se concentrent sur la carte choisie la révéleront pendant qu'il passe ses mains au-dessus du jeu sur la table. Quelques minutes s'écoulent, la lumière est allumée et le magicien déclare que la moitié du test a réussi. La lumière a été allumée pour interrompre le fil de la pensée. Elle est à nouveau éteinte. Tous les participants se concentrent alors uniquement sur le chiffre.

Lorsque la lumière se rallume à nouveau, on leur dit que l'artiste a découvert la carte choisie, puis le chiffre, mais qu'il a aussi provoqué une étrange transposition grâce à un secret transmis par l'héritage de Cagliostro. Le spectateur prend la pile d'enveloppes, cherche celle qui porte le chiffre choisi. Celle-ci est ouverte et à l'intérieur se trouve la **CARTE CHOISIE ET SIGNÉE !**

Si tous les secrets de la magie étaient aussi simples et directs que cet effet, la vie d'un magicien serait simplifiée. Chaque carte à jouer est traitée avec un point de peinture lumineuse à peu près au centre des deux extrémités de la face. Il y a un double de 14 enveloppes, non scellées, et numérotées comme les 14 vues par le public. Sept sont dans une poche et sept dans

une autre, de sorte que n'importe quelle enveloppe numérotée puisse être obtenue rapidement.

Placez les enveloppes et les cartes sur une table avec une lampe si possible et éteignez toutes les autres lumières. Lorsque les cartes sont coupées, la lumière frappe la peinture et l'anime. La carte la plus haute est la carte signée, la plus basse est le chiffre. Dans l'obscurité, étalez le jeu face à vous. Transférez la première carte lumineuse (chiffre) sur la face du jeu ; la suivante (signée) sur le dessous.

Lorsque la lumière est allumée pour apparemment interrompre le fil de vos pensées, prenez le jeu et les enveloppes et égalisez-les en expliquant ce que vous faites et en notant la carte choisie.

Une fois les lumières éteintes, sortez de votre poche l'enveloppe correctement numérotée et scellez-y la carte supérieure (signée) du jeu. Comptez jusqu'à la fin de la pile d'enveloppes et retirez la bonne enveloppe (elles sont dans l'ordre), en mettant la vôtre à sa place.

La lumière est allumée et l'effet est terminé. Il est préférable de réserver la majeure partie de votre discours pour les périodes où la lumière est éteinte. L'intervalle, aussi court soit-il, paraît ainsi beaucoup plus court.

A Ballade of the Would Be Mage

I've slates and cards and linking rings,
 Servantes and pulls and thumb-tips too.
 I've cups and balls--yea, all those things
 That wizards' domiciles bestrew.
 I've silks of every size and hue,
 And sucker dice demoniac;
 Rabbits and doves to stock a zoo--
 An audience is all I lack.

I know the use of threads and strings;
 Forces and passes not a few;
 French drop, false cuts, and vanishings,
 Loads and patter and ballyhoo;
 Palming and sleights both old and new;
 The miser's dream, Si Stebbins stack;
 And levitations? Oh, boy! Whew--whew!!
 An audience is all I lack.

Houdin and Hoffmann, those two kings
 Of hocus-pocus, I've read them through.
 The Genii, Jinx, the postman brings,
 The Sphinx, The Tops, and all that crew.
 Herrmann, Kellar, and Ching Ling Foo,
 I saw the lot, and I learned their knack.
 In fact, I'm perfect, and -- entre nous --
 An audience is all I lack.

L'ENVOI

I know my stuff, I'll say I do.
 The skill's all mine--and the bric-a-brac.
 My stage is set for the grand preview --
 An audience is all I lack

---CHARLTON ANDREWS



DANS LE PROCHAIN NUMÉRO

Who killed mr x ?
The Stanyon lessons for the cups and balls
Corner restored
How's tricks
Ghost writer
The magician's dream

Tous droits réservés – 3 Monkeys Publishing – 48 rue de Milan, 63370 Lempdes - 2024

« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. »

Directeur de la publication : Florian Weiss
Responsable de la Traduction : Thomas Riboulet
Texte original : Théodore Annemann repris par Julien Losa.
ISSN : 2970-9865
Création de la mise en page et distribution du livre numérique :
www.3monkeys-publishing.com