

Magie sur son ordinateur

avec
le

magicien

Jean-Luc Melkior

www.magie-prod.com
melkiormagicien@free.fr



Tome 2

Magie sur son ordinateur. Copyright Melkior J.L.

Magie sur son ordinateur

1 - Tours divers :

Prédiction - Les 5 couleurs - L'addition magique - Une autre addition magique - Miracle avec des cartes ESP - Les nombres psychiques - De 1 à 12 - Tic tac toe - Digicolor - Coïncidence fatale - Les couleurs divinatoires - La pendule du sorcier - Le cadran magique - Le tour de Chico - L'heure secrète! - Voulez-vous jouer avec les additions ? - De 1 à 14! - De 1 à 15! - Quel est votre âge ? - Les 15 jetons - Les 17 billes - Les 30 chapeaux - Le millionnaire - Le repas des magiciens - Réincarnation psychique - Le voleur de bouteilles - La mémoire des nombres - Divination spectaculaire - Le savant calculateur - Lapins et chapeaux - Quatre sur seize c'est mon choix - Le jeu de Nim - Loterie - Astro-coïncidence - Les dates du calendrier - Preditest - Le test des cinq nombres - La mémoire du comptable - Le carré de votre naissance - Ultra rapide - Découverte magique - Le crime presque parfait - Le mystère des allumettes - Gauche ou droite - Magic-tél - Une mémoire extraordinaire - Ordimagie - L'esprit des symboles - Le test des 3 couleurs - Le choix coloré - Disparition - Le carré magique - Le fin gastronome - Le chapeau du magicien - La mémoire du calendrier - Le chapeau du lapin - La photo psychique.

2 - Tours de cartes :

Ordi-prédiction - Ordivision - L'as des as - La carte à l'heure! - Deviner les 5 - Le pouvoir de la pensée - Le tour des 12 cartes - L'as psychique - Les prédictions - Le coeur brisé - Entre 1 et 10 c'est votre carte - La carte manquante - Le tour des 20 cartes - La carte sympathique - Les cartes devinées - Le mystérieux carré - Elimination parfaite - Impossible découverte - La carte au nombre aléatoire - L'ordinateur surdoué - La pyramide du cartomane - Le joueur de poker - La carte invisible - Le tour de l'horloge - Entre 5 et 10 c'est la bonne - Une sur cinq - La carte du spectateur - La carte épelée - Divination d'une carte pensée - Mission impossible - Les 4 as de l'expert - Réservation magique - Tricherie - L'erreur est humaine - Le paquet des 25 - Apothéose magique - Divination totale - Le pouvoir de l'esprit - Une chance sur 9.

3 - Magie avec les chiffres :

Pensez chacun à un nombre - La calculatrice savante - Les anniversaires de mariage - Je devine votre nombre - Le mystère de l'anneau - Une affaire de nombres - La soustraction du magicien - Les 9 animaux - Le premier arrivé à 100 - Le chiffre fétiche - Jongler avec les chiffres - L'âge de la godasse! - Calcul exact! - Le numéro de téléphone

- Les trois chiffres révélés - La surprise du chef - L'addition magique - Le nombre surprise - Le nombre de trois chiffres - Le chiffre effacé deviné - Le tour du gendarme - Le paquet des rouges et noires - Le tour du 13/07 à 11 heures - Récréations mathémagiques - Pair, impair - Deviner le nombre caché - Le tour de 10 heures - Indiscrétion
- Les deux chiffres du chef - L'as de l'addition - Concordance de dates.

4 - Magie des dés à jouer :

- Les dés sont jetés - La partie de dés - Prophétie avec trois dés - Le premier arrivé à 80 - Les points cachés
- Je devine les points.

***Avertissement.** Malgré les soins apportés, l'auteur n'est pas responsable des dysfonctionnements et de l'incompatibilité du CD avec votre système. **Attention** : Ce CD contient des créations informatiques originales.*

Configuration. Système d'exploitation : Windows® XP. Processeur : Pentium ou compatible, Disque dur : 20 Mo d'espace libre, Lecteur de Cd-Rom.



MAGIE, généralités sur le logiciel.

Le 02/02/2007

Bienvenue dans le monde de la magie interactive

Magie sur son ordinateur

Grâce au concept novateur de ce logiciel de **MAGIE SUR SON ORDINATEUR** vous allez apprendre à faire de la magie interactive tout en libérant votre créativité et votre talent d'**Ordimagicien**.

Mis au point par un professionnel du spectacle et d'une ergonomie pensée pour une approche logique et intuitive, en quelques clics de souris, vous allez pouvoir lire dans la pensée de vos amis, faire des tours de cartes surprenants à toute votre famille ou bien encore passer pour un as de la mémoire et briller en société comme un vrai magicien.

Les tours sélectionnés dans cette véritable encyclopédie sont de différents niveaux de compétence afin que chacun puisse y trouver son bonheur et parfaire ses connaissances.

Suivez aussi les conseils de l'auteur et prenez soin de lire les notices explicatives qui vous révèlent les secrets de votre succès. Certains tours ne peuvent se faire qu'une seule fois au cours d'une séance, d'autres peuvent être refaits à l'infini.

Rappelez-vous sans cesse que 10 tours parfaitement maîtrisés valent mieux que 100 tours exécutés à peu près.

Ne perdez jamais de vue que selon l'auditoire rencontré certains tours seront plus appropriés que d'autres.

Conseils généraux :

Apprenez un tour à la fois.

Apprenez le tour jusqu'à temps que vous ayez le sentiment de savoir le faire.

Essayez un nouveau tour sur un ami de confiance.

Plus vous pratiquerez plus vous serez à l'aise en public.

Tenez compte de l'avis du public, des remarques et autres impressions.

Travaillez consciencieusement la présentation. C'est la garantie du succès.

N'oubliez jamais que le magicien est un amuseur. Ce que les Anglo-Saxons définissent par : « *Entertainer* ».

Etudiez votre boniment autant que votre technique.

Ne révélez sous aucun prétexte vos secrets de magicien. Bien que parfois la tentation soit grande, **ne jamais dévoiler ses tours est la règle la plus élémentaire qui doit être respectée**. Et, plus largement, en dévoilant les trucs, vous risqueriez de briser le code d'honneur de la profession.

Adaptez vos tours en fonction du public.

Ne dites jamais de mal d'un confrère magicien.

Variez vos effets en jouant la carte de la diversité.

Avant de commencer un tour, vérifiez que tout est en place.

Votre premier tour doit être percutant.

Si un imprévu venait bouleverser vos plans soyez prêt à modifier « illico presto » votre programme.

Soyez relaxe et fiez-vous à votre bon sens.

Lisez le maximum d'ouvrages consacrés à la magie afin de parfaire votre culture générale dans ce domaine.

Terminez toujours votre séance sur un tour à fort impact.

Les tours sont classés en quatre catégories :

1 - Tours divers

Tour N° 001 : Prédiction

Tour N° 003 : Les 5 couleurs

Tour N° 004 : L'addition magique

Tour N° 005 : Une autre addition magique

Tour N° 006 : Miracle avec des cartes ESP

Tour N° 007 : Les nombres psychiques

Tour N° 008 : De 1 à 12

Tour N° 009 : Tic tac toe

Tour N° 011 : Digicolor

Tour N° 013 : Coïncidence fatale

Tour N° 014 : Les couleurs divinatoires

Tour N° 015 : La pendule du sorcier

Tour N° 016 : Le cadran magique

Tour N° 017 : Le tour de Chico

Tour N° 018 : L'heure secrète!

Tour N° 019 : Voulez-vous jouer avec les additions ?

Tour N° 020 : De 1 à 14!

Tour N° 021 : De 1 à 15!

Tour N° 022 : Quel est votre âge ?

Tour N° 032 : Les 15 jetons

Tour N° 033 : Les 17 billes

Tour N° 034 : Les 30 chapeaux

Tour N° 037 : Le millionnaire

Tour N° 039 : Le repas des magiciens

Tour N° 040 : Réincarnation psychique

Tour N° 042 : Le voleur de bouteilles

Tour N° 044 : La mémoire des nombres

Tour N° 048 : Divination spectaculaire

Tour N° 049 : Le savant calculateur

Tour N° 050 : Lapins et chapeaux

Tour N° 051 : Quatre sur seize c'est mon choix

Tour N° 054 : Le jeu de Nim

Tour N° 056 : Loterie

Tour N° 062 : Astro-coïncidence

Tour N° 063 : Les dates du calendrier

Tour N° 064 : Preditest
Tour N° 069 : Le test des cinq nombres
Tour N° 073 : La mémoire du comptable
Tour N° 076 : Le carré de votre naissance
Tour N° 082 : Ultra rapide
Tour N° 090 : Découverte magique
Tour N° 094 : Le crime presque parfait
Tour N° 095 : Le mystère des allumettes
Tour N° 097 : Gauche ou droite
Tour N° 105 : Magic-tél
Tour N° 107 : Une mémoire extraordinaire
Tour N° 108 : Ordimagie
Tour N° 110 : L'esprit des symboles
Tour N° 112 : Le test des 3 couleurs
Tour N° 114 : Le choix coloré
Tour N° 120 : Disparition
Tour N° 127 : Le carré magique
Tour N° 128 : Le fin gastronome
Tour N° 129 : Le chapeau du magicien
Tour N° 130 : La mémoire du calendrier
Tour N° 131 : Le chapeau du lapin
Tour N° 134 : La photo psychique

2 - Tours de cartes

Tour N° 002 : Ordi-prédiction
Tour N° 012 : Ordivision
Tour N° 041 : L'as des as
Tour N° 043 : La carte à l'heure!
Tour N° 047 : Deviner les 5
Tour N° 52 : Le pouvoir de la pensée
Tour N° 53 : Le tour des 12 cartes
Tour N° 57 : L'as psychique
Tour N° 59 : Les prédictions
Tour N° 60 : Le coeur brisé
Tour N° 66 : Entre 1 et 10 c'est votre carte
Tour N° 67 : La carte manquante
Tour N° 68 : Le tour des 20 cartes
Tour N° 70 : La carte sympathique
Tour N° 71 : Les cartes devinées
Tour N° 72 : Le mystérieux carré
Tour N° 74 : Elimination parfaite
Tour N° 75 : Impossible découverte
Tour N° 77 : La carte au nombre aléatoire
Tour N° 78 : L'ordinateur surdoué
Tour N° 80 : La pyramide du cartomane
Tour N° 81 : Le joueur de poker
Tour N° 84 : La carte invisible
Tour N° 86 : Le tour de l'horloge
Tour N° 88 : Entre 5 et 10 c'est la bonne

Tour N° 89 : Une sur cinq
Tour N° 91 : La carte du spectateur
Tour N° 93 : La carte épelée
Tour N° 98 : Divination d'une carte pensée
Tour N° 109 : Mission impossible
Tour N° 113 : Les 4 as de l'expert
Tour N° 116 : Réservation magique
Tour N° 117 : Tricherie
Tour N° 121 : L'erreur est humaine
Tour N° 122 : Le paquet des 25
Tour N° 124 : Apothéose magique
Tour N° 126 : Divination totale
Tour N° 132 : Le pouvoir de l'esprit
Tour N° 133 : Une chance sur 9

3 - Magie avec les chiffres

Tour N° 10 : Pensez chacun à un nombre
Tour N° 23 : La calculatrice savante
Tour N° 24 : Les anniversaires de mariage
Tour N° 25 : Je devine votre nombre
Tour N° 27 : Le mystère de l'anneau
Tour N° 29 : Une affaire de nombres
Tour N° 30 : La soustraction du magicien
Tour N° 31 : Les 9 animaux
Tour N° 35 : Le premier arrivé à 100
Tour N° 36 : Le chiffre fétiche
Tour N° 38 : Jongler avec les chiffres
Tour N° 45 : L'âge de la godasse!
Tour N° 46 : Calcul exact!
Tour N° 55 : Le numéro de téléphone
Tour N° 58 : Les trois chiffres révélés
Tour N° 61 : La surprise du chef
Tour N° 65 : L'addition magique
Tour N° 85 : Le nombre surprise
Tour N° 87 : Le nombre de trois chiffres
Tour N° 92 : Le chiffre effacé deviné
Tour N° 96 : Le tour du gendarme
Tour N° 99 : Le paquet des rouges et noirs
Tour N° 100 : Le tour du 13/07 à 11 heures
Tour N° 101 : Récréations mathémagiques
Tour N° 102 : Pair, impair
Tour N° 103 : Deviner le nombre caché
Tour N° 104 : Le tour de 10 heures
Tour N° 115 : Indiscrétion
Tour N° 118 : Les deux chiffres du chef
Tour N° 119 : L'as de l'addition
Tour N° 123 : Concordance de dates

4 - Magie des dés à jouer

Tour N° 26 : Les dés sont jetés
Tour N° 28 : La partie de dés
Tour N° 79 : Prophétie avec trois dés
Tour N° 83 : Le premier arrivé à 80
Tour N° 106 : Les points cachés
Tour N° 125 : Je devine les points

La règle d'or qui fera de vous un **ordimagicien** apprécié
et reconnu : **S'entraîner, encore, beaucoup plus et toujours plus.**

Avertissement. Malgré les soins apportés, l'auteur n'est pas responsable des dysfonctionnements et de l'incompatibilité du logiciel avec votre système.

Configuration. Système d'exploitation : Windows® XP. Processeur : Pentium ou compatible, Disque dur : 20 Mo d'espace libre, Lecteur de CD-Rom.

Infos du 21/01/2010 : Ce logiciel qui est désormais gratuitement à votre disposition je l'ai développé en Visual Basic 6. Je tiens à préciser que je ne suis pas un spécialiste de la programmation.

J'exerce avant tout la Magie en tant que Professionnel et c'est en réfléchissant sur les différentes facettes de mon métier que j'ai eu l'idée d'imaginer des tours de magie à faire avec un ordinateur.

Ce travail inédit et pionnier à son époque (le projet est né, si ma mémoire est bonne, vers 1996) pourrait trouver de nouvelles applications.

Avec l'évolution rapide et constante des technologies informatiques, je pense à l'emploi des smart phones et autres objets communicants avec lesquels de nombreux tours de magie trouvent leur raison d'être.

Si la route fut tracée la magie interactive réservera de belles surprises dans le futur....

Attention : Ce logiciel contient des créations informatiques originales ainsi que des concepts associés à des principes de Magie qui appartiennent à son auteur.

Magiquement
MELKIOR



MAGIE, Tours Divers.

Loterie

Tour N° 56 : Loterie (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran s'affichent neuf cartons numérotés (de A à I) et disposés en trois rangées. Le magicien montre aussi neuf cartons de lots à gagner : camescope - livre - briquet - bonbon - chèque de 1 million - téléphone - bouteille de champagne - télévision - appareil photo.

Ces neuf cartons portent sur leur dos un numéro de 1 à 9.

Un spectateur participe. Il doit suivre une série d'instructions fournies par l'ordinateur (Se déplacer, éliminer des cartons, etc...)

L'expérience arrivant à son épilogue, le suspense grandit pour savoir si le spectateur va repartir avec le chèque de 1 million. Hélas, le seul cadeau qui sera offert au spectateur malchanceux sera le bonbon.

Une loterie géniale sans limitation d'inventivité pour tenir en haleine les plus blasés.

Tour N° 56 : Loterie (secret, page 1/7)

SECRET :

Dans notre exemple, le bonbon sera le cadeau offert.

En effet, en suivant les instructions de l'ordinateur, le spectateur pourra se déplacer un certain nombre de fois, selon l'instruction, de carton en carton de manière libre, à condition de respecter les règles initiales.

Evidemment, l'ordinateur a été astucieusement programmé pour éliminer tous les lots (écrits sur cartons) sauf le bonbon.

Vous devez préparer neuf cartons. Numérotez, sur une face, chaque carton de A à I. Note. Placez la lettre comme un index de carte.

Sur la même face de chaque carton écrivez le lot à gagner, Par exemple, écrivez sur le carton A : 1 camescope, carton B : 1 livre, carton C : 1 briquet, carton D : 1 bonbon, carton E : 1 chèque d'un million, carton F : 1 téléphone, carton G : 1 bouteille de champagne, carton H : 1 télévision, carton I : 1 appareil photo.

Tour N° 56 : Loterie (secret, page 2/7)

SECRET (suite) :

Note. Si vous vous sentez bon dessinateur rien ne vous empêche d'apporter une touche artistique à vos cartons.

Maintenant, numérotez, au dos, de 1 à 9 chaque carton.

Cartons : A = 8, B = 7, C = 9, D = 5, E = 3, F = 4,
G = 6, H = 2, I = 1.

Placez ces cartons dans un petit étui de carte bancaire (étui A). Sur une première feuille que nous appelons : IMPAIR, copiez les instructions qui suivent :
Déplacez-vous 1 fois - Eliminez la carte N° 9
Déplacez-vous 4 fois - Eliminez la carte N° 1
Déplacez-vous 5 fois - Eliminez la carte N° 7
Déplacez-vous 3 fois - Eliminez la carte N° 6
Déplacez-vous 1 fois - Eliminez la carte N° 4
Déplacez-vous 2 fois - Eliminez la carte N° 2

Tour N° 56 : Loterie (secret, page 3/7)

SECRET (suite) :

Déplacez-vous 5 fois - Eliminez la carte N° 8
Déplacez-vous 2 fois - Eliminez la carte N° 3

Sur une seconde feuille que nous appelons : PAIR, copiez la même liste d'instructions sauf la première :
Déplacez-vous 1 fois.
Dans l'étui A placez la feuille IMPAIR pliée à l'intérieur.
Dans un étui B, identique à l'étui A, placez la feuille PAIR pliée à l'intérieur.
Mettez, par exemple, l'étui A dans votre poche intérieure de veste et l'étui B dans l'une de vos poches extérieures.
Vous avez besoin aussi d'un papier et d'un stylo...
Vous voilà fin prêt pour ce merveilleux tour.

Déroulement du tour.

A l'écran s'affiche les neuf cartons. Invitez un spectateur

Tour N° 56 : Loterie (secret, page 4/7)

SECRET (suite) :

a participer. Cliquez sur l'icône pour faire apparaître les règles convenues (se déplacer de droite à gauche...etc.)

Sortez de votre poche l'étui A et retirez le paquet de cartons.
Mettez l'étui A dans la même poche que l'étui B. Puis, montrez au spectateur que vous possédez des cartons similaires à ceux affichés à l'écran. Montrez vos cartons et ses lots que vous proposez de faire gagner au spectateur.
Dites aussi que vos cartons sont numérotés de 1 à 9. Arrangez vous pour que le spectateur ne sache pas clairement le chiffre attribué à chaque carton. C'est important pour ménager le suspense...
Le tour débute. Le spectateur se positionne librement sur un carton.

Note. Lorsque l'on clique avec le bouton gauche de la souris sur un carton un cadre jaune l'entoure. En cliquant avec le bouton

Tour N° 56 : Loterie (secret, page 5/7)

SECRET (suite) :

droit le carton devient flou donc considéré éliminé et en double cliquant avec le bouton gauche de la souris le carton redevient net et entouré du cadre jaune.

Ces manipulations doivent être clairement expliquées au spectateur afin qu'il puisse lui-même se mettre aux commandes de l'ordinateur. Le spectateur clique ensuite sur l'icône. L'ordinateur lui dit d'éliminer le carton N° 9, Il s'agit d'un briquet.

Note. L'instruction : Déplacez-vous 1 fois n'apparaît que lorsque le spectateur s'est positionné sur A ou C ou E ou G ou bien I. C'est-à-dire sur un carton IMPAIR (affichage écran). Cas PAIR, positionné sur B ou D ou F ou bien H, l'ordinateur lui demandera d'éliminer C, soit le briquet.

Tour N° 56 : Loterie (secret, page 6/7)

SECRET (suite) :

A ce stade, le magicien écrit sur le papier témoin :

Déplacez-vous 1 fois - Eliminez le carton N° 9. Le spectateur se déplace donc 1 fois. Le magicien donne le carton portant le N° 9 au spectateur pour qu'il en prenne connaissance. C'est le briquet. Le spectateur élimine donc à l'écran le carton C, en cliquant dessus (bouton droit) pour le rendre flou.

Le spectateur est ensuite invité à poursuivre en cliquant sur l'icône. Une autre instruction s'affiche, Le magicien l'écrit sur le papier témoin. Le spectateur se déplace 4 fois et élimine le carton N°1 (l'appareil photo).

Répéter toutes ces procédures jusqu'à ne conserver que le carton N° 5 qui est le bonbon. Ce sera le lot de consolation.

Enfin, sortez de votre poche l'étui A et retirez la feuille (IMPAIR). Demandez au spectateur de confronter cette liste d'instructions avec celles du papier témoin, il pourra constater une concordance.

Tour N° 56 : Loterie (secret, page 7/7)

SECRET (fin) :

Note. Si le spectateur avait débuté sur un carton PAIR, alors vous auriez sorti l'étui B et prouvé la même chose.

Note finale. Les lots à gagner sont à titre d'exemples.



MAGIE, tours de cartes

L'as psychique

Tour N° 57 : L'as psychique (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran, dans le chapeau du magicien virtuel, les quatre as font des apparitions brèves et soi-disant psychiques...

Sur la table, un jeu de cartes est posé en évidence.

Une spectatrice qui participe à l'expérience est invitée à regarder quelques instants l'écran puis à désigner son as favori après être sûre de son choix.

Elle désigne, par exemple, l'as de pique comme étant son as préféré. Le magicien triomphalement retourne la carte supérieure du jeu. Il s'agit de l'as de pique.



Tour N° 57 : L'as psychique (secret, page 1/5)

SECRET :

Arrangez votre jeu de la manière suivante.

AS de Pique, 5 cartes quelconques, AS de CARREAU,

reste du jeu et AS de TREFLE, puis,

insérez l'AS de COEUR à l'envers vers le milieu du jeu.

L'as de pique est dessus, l'as de carreau en septième,

l'as de coeur inversé dans le jeu et l'as de trèfle dessous.

Maintenant, vous voilà armé pour faire votre tour.

Posez le jeu sur la table et laissez la spectatrice choisir à l'écran son as favori...

Note : En cliquant sur l'as affiché vous stoppez l'animation en cours.

Tour N° 57 : L'as psychique (secret, page 2/5)

SECRET (suite) :

Plusieurs cas se présentent.

L'AS de PIQUE est désigné :

- Retournez la carte du dessus, c'est l'as de pique.

L'AS de TREFLE est désigné :

- Retournez le jeu et montrez que la carte du dessous est l'as de trèfle.

L'AS de COEUR est désigné :

- Etalez les cartes pour montrer que seul l'as de coeur s'est retourné.

Tour N° 57 : L'as psychique (secret, page 3/5)

SECRET (suite) :

L'AS de CARREAU est désigné :

- Demandez à la spectatrice de choisir un nombre entre 5 et 10.

Pour 6 : Distribuez six cartes et retournez la septième, c'est l'as de carreau.

Pour 7 : Distribuez sept cartes et retournez la septième, c'est l'as de carreau.

Pour 8 : Distribuez huit cartes deux par deux. Celle du dessus sera l'as de carreau.

Pour 9 : Distribuez neuf cartes trois par trois. Celle du dessus sera l'as de carreau.

Tour N° 57 : L'as psychique (secret, page 4/5)

SECRET (suite) :

Dans tous les cas vous retrouvez l'as désigné. A vous de trouver une présentation adaptée à cet effet.

Avez, pourquoi pas, votre boniment sur l'influence psychique de l'animation présentée à l'écran.

Quel que soit l'as désigné, vous devez convaincre votre auditoire que vous l'aviez prévu et que, par exemple, si l'as de pique désigné est la carte du dessus, un autre as choisi aurait été dessus.

Attention de ne pas dévoiler votre truc, l'arrangement des as dans le jeu.

Tour N° 57 : L'as psychique (secret, page 5/5)

SECRET (fin) :

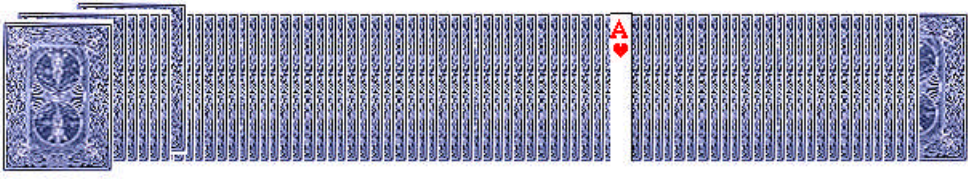
Préparation des as.

L'As de pique sur le jeu

L'As de carreau en septième.

L'As de coeur retourné dans le paquet.

L'As de trèfle la dernière du jeu.





MAGIE, tours avec les chiffres

Les trois chiffres révélés

Tour N° 58 : Les trois chiffres révélés (effet, page 1/1)

EFFET :

Invitez trois personnes à choisir mentalement un chiffre de 1 à 9. Proposez leur une série de calculs qui vont vous permettre de retrouver habilement le chiffre de chacun.

($A \times 2 = 2A$, $2A + 1 = 2A + 1$, $(2A + 1) \times 5 = ?$)

Tour N° 58 : Les trois chiffres révélés (secret, page 1/1)

SECRET :

Supposons que SP1 soit le premier spectateur, SP2 le second et SP3 le troisième.

SP1, SP2 et SP3 choisissent un chiffre de 1 à 9.

Exemple : SP1 choisit 3, SP2 choisit 5 et SP3 choisit 2.

Demandez à SP1 de multiplier son chiffre par 2, d'ajouter 1 et de multiplier le total par 5.

$3 \times 2 = 6$, $6 + 1 = 7$, $7 \times 5 = 35$.

Demandez à SP2 de rajouter au résultat de SP1 son chiffre, de multiplier par 2, d'ajouter 1 et multiplier par 5.

$35 + 5 = 40$, $40 \times 2 = 80$, $80 + 1 = 81$, $81 \times 5 = 405$.

Demandez à SP3 de rajouter au résultat de SP2 son chiffre, de multiplier par 2, d'ajouter 1 et multiplier par 5.

$405 + 2 = 407$, $407 \times 2 = 814$, $814 + 1 = 815$, $815 \times 5 = 4075$.

Prenez désormais connaissance de ce résultat et soustrayez mentalement 555. $4075 - 555 = 3520$.

Les trois premiers chiffres indiquent ceux choisis.



MAGIE, tours de cartes

Les Prédictions

Tour N° 59 : Les prédictions (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien fait participer un spectateur. Il lui tend un jeu de cartes, lui propose de penser un nombre de cartes de 10 à 30. Le spectateur est prié de distribuer en une pile son nombre de cartes. Le reste du jeu est mis de côté. Le magicien l'invite à redistribuer une par une les cartes en trois piles puis à retourner la première carte de chaque paquet.

C'est alors qu'intervient l'ordinateur. Car depuis le début du tour l'écran de l'ordinateur était caché par un foulard. Celui-ci est retiré. A l'écran apparaissent trois cartes qui coïncidence correspondent à celles du spectateur.

A aucun moment pendant le tour le magicien donne le sentiment d'avoir bidouillé l'ordinateur.

Tour N° 59 : Les prédictions (secret, page 1/4)

SECRET :

Comment réussir votre prédiction.

Pour faire apparaître n'importe quelle carte dans le premier chapeau trois touches du clavier numérique devront être enfoncées l'une après l'autre.

La touche X en premier pour sélectionner ce chapeau.

Pour la famille (Coeur - pique - trèfle - carreau) :
touche C = les coeurs, touche P = les piques,
touche T = les trèfles et touche K = les carreaux.

Pour la valeur : 2 = un deux, 3 = un trois,
4 = un quatre, 5 = un cinq, 6 = un six, 7 = un sept,
8 = un huit, 9 = un neuf, 0 = un dix, V = un valet,
D = une dame, R = un roi et A = un as.

Tour N° 59 : Les prédictions (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

Pour faire apparaître une carte dans le second chapeau enfoncez d'abord la touche Y et la touche Z pour le troisième chapeau.

Par exemple, cette série XCA, YKR et ZTV signifie que vous faites apparaître un as de coeur dans le premier chapeau, un roi de carreau dans le second chapeau et

un valet de trèfle dans le troisième chapeau.

Avec un peu d'entraînement, en quelques secondes vous pourrez prédire trois cartes.

L'avantage de la méthode au clavier, c'est que vous pouvez couvrir votre écran d'un foulard et préparer rapidement votre prédiction en trois temps trois mouvements à l'insu des regards.

Tour N° 59 : Les prédictions (secret, page 3/4)

SECRET (suite) :

Maintenant, passons au tour. Il vous suffit de prendre discrètement connaissance des trois premières cartes avant de confier le jeu à un spectateur.

Quelques faux mélanges renforceront l'idée que le tour est totalement impromptu.

En suivant le déroulement de l'effet le spectateur par exemple distribue vingt cartes en une pile puis redistribue ces cartes en trois paquets et retourne la première de chaque paquet. Automatiquement, ces trois cartes seront les trois premières que vous avez notées avant que le tour commence.

Tour N° 59 : Les prédictions (secret, page 4/4)

SECRET (fin) :

Une variante consisterait à prédire les trois cartes qui forment une paire avec celles retournées.

Par exemple si les trois premières cartes sont deux de coeur, six de pique et roi de trèfle, vous prédiriez le deux de carreau, le six de trèfle et le roi de pique.

Notez que le fait de pouvoir prédire trois cartes à l'écran vous autorise toutes les fantaisies cartomagiques.



MAGIE, tours de cartes

Titre

Tour N° 60 : Le coeur brisé (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran s'affichent des prénoms féminins associés à des noms de cartes, ainsi qu'un bouton MAGNETO. Le magicien fait alors choisir une carte dans un jeu et demande au spectateur de relever dans le tableau des correspondances à quel prénom est associé sa carte. Puis, lui-même, le spectateur, déclenche le bouton MAGNETO. C'est alors que se fait entendre la voix de la fille qui est bien celle associée à la carte choisie par le spectateur.



Tour N° 60 : Le coeur brisé (secret, page 1/4)

SECRET :

Quand le tour commence, à l'écran s'affiche un tableau de cartes/prénoms ainsi qu'un bouton MAGNETO.



Magnéto

D'un rapide coup d'oeil, vous devrez remarquer la position du prénom ANNE qui va vous déterminer la carte à forcer avec son prénom associé. Vous allez repérer le quatrième prénom après le prénom ANNE, en lisant vers le bas. Par exemple, ce peut être ALICE. A ce prénom est associé la DAME DE COEUR. C'est, donc, cette

carte que vous forcerez par la méthode de votre choix.
La suite est enfantillage. Le spectateur déclenche
lui-même l'animation musicale en cliquant sur le
bouton MAGNETO. Une voix se fait entendre, c'est celle
d'Alice. Vous voilà au pays des merveilles.

Tour N° 60 : Le coeur brisé (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

A l'usage, vous vous rendrez compte que l'ordinateur
vous offre 5 forçages possibles :

- DAME de COEUR = Alice (Anne = 8 de coeur),
- ROI de CARREAU = Charlotte (Anne = 9 de carreau),
- SEPT de PIQUE = Barbara (Anne = 3 de pique),
- DIX de TREFLE = Evelyne (Anne = 6 de trèfle),
- VALET de PIQUE = Dominique (Anne = 7 de pique).

Pour ce tour, nous avons imaginé une histoire.

Mesdames et messieurs, j'ai fait une prédiction sous
la forme d'un message enregistré. En effet, récemment,
j'ai eu une étrange vision, l'apparition magique et
divine d'une superbe fille. Et depuis ce jour,

Tour N° 60 : Le coeur brisé (secret, page 3/4)

SECRET (suite) :

impossible de me détacher du prénom de cette fille.
Peut-être que plusieurs personnes du public
peuvent capter mes pensées. Mais passons à la réalité.
Voici un jeu de cartes. A chaque carte est associé
un prénom féminin comme vous pouvez le voir à l'écran.
Monsieur, vous allez m'aider. Veuillez prendre une carte
dans ce jeu (une carte est forcée), et rechercher dans
le tableau de l'écran à quel prénom votre carte
correspond... Parfait. Maintenant, vous allez cliquer,
vous-même sur le bouton MAGNETO.

(Une voix féminine se fait entendre. Son prénom
est celui de la carte choisie.)

Vous voyez, mesdames et messieurs, que le prénom qui

Tour N° 60 : Le coeur brisé (secret, page 4/4)

SECRET (fin) :

a été déterminé par une carte choisie m'était apparu
dans un étrange rêve. Quelle coïncidence mentale!
Monsieur, vous avez activement participé à cette lecture
de pensée. Bravo.

Personnalisation. Vous pouvez modifier à loisir les fichiers son (.wav) mais les laisser dans
leur répertoire d'origine (\magie\sound\).

Alice (A60S1.WAV), Charlotte (A60S2.WAV) Barbara (A60S3.WAV), Evelyne
(A60S4.wav) et Dominique (A60S5.WAV).



MAGIE, tours avec les chiffres

La surprise du chef

Tour N° 61 : La surprise du chef (effet, page 1/1)

EFFET :

Avant de commencer, le magicien fait une prédiction.

Ensuite, le magicien convie une spectatrice à procéder à quelques opérations élémentaires avec des chiffres.

Elle doit inscrire un nombre de un ou deux chiffres sur un papier. Le magicien l'invite à multiplier ce nombre par 4 et multiplier encore ce nouveau nombre par 16. Ensuite, d'effectuer une division par le nombre du départ (celui qu'elle a choisi) et de noter le résultat.

La prédiction du magicien est montrée. Elle est exacte.

64

Tour N° 61 : La surprise du chef (secret, page 1/1)

SECRET :

Le tour est automatique. Le résultat sera toujours 64.

Vérifions à travers plusieurs exemples.

$$7 \times 4 = 28, 28 \times 16 = 448, 448 / 7 = 64$$

$$2 \times 4 = 8, 8 \times 16 = 128, 128 / 2 = 64$$

$$17 \times 4 = 68, 68 \times 16 = 1088, 1088 / 17 = 64$$

Tour à faire qu'une seule fois au cours d'une séance.



MAGIE, Tours Divers.

Astro-coïncidence

Tour N° 62 : Astro-coïncidence (effet, page 1/1)

EFFET :

Voici un tour qui sort de l'ordinaire.

Il arrive toujours au cours d'une séance de magie que l'on demande au magicien s'il croit à l'astrologie. Profitant de cette perche tendue, vous allez montrer à travers une expérience magique qu'il existe un rapport étroit entre son signe zodiacal et son numéro de téléphone.



Tour N° 62 : Astro-coïncidence (secret, page 1/4)

SECRET :

En suivant les requêtes de l'ordinateur vous allez facilement réussir cette expérience. Commencez par un laïus sur ce que vous allez faire.

Une spectatrice donne son signe zodiacal. Entrez-le dans la boîte de dialogue et aussitôt l'ordinateur affiche une image des douze signes du zodiaque. Ensuite faites apparaître la calculatrice en cliquant sur son icône. Affichez la calculatrice et entrez le numéro de téléphone de la dame, numéro que nous appelons N1. Formez un nombre inversé du numéro de téléphone que nous appelons N2 et soustrayez le plus petit au plus grand. Soit $N2 - N1$ pour obtenir N3 ou bien $N2 - N1 = N3$.

Tour N° 62 : Astro-coïncidence (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

Exemple. Numéro de téléphone entré est 0549458604.

Opérations à effectuer :

0549458604 (Nombre N1)

4068549450 (Nombre inversé N2)

$4068549450 - 0549458604 = 3519090846$.

Ce que la spectatrice ignore c'est que ce tour est basé sur un principe mathématique simple.
Prenez un nombre et inversez les chiffres de ce nombre, soustrayez le plus petit au plus grand, vous obtenez un nombre qui a la particularité suivante : en additionnant les chiffres entre eux vous constaterez que le résultat sera toujours 9 ou un multiple de 9.

Tour N° 62 : Astro-coïncidence (secret, page 3/4)

SECRET (suite) :

Dans notre tour, le nombre devient un numéro de téléphone.

Exemple.

$4068549450 - 0549458604 = 3519090846$.

En additionnant tous les chiffres entre eux :

$3 + 5 + 1 + 9 + 0 + 9 + 0 + 8 + 4 + 6 = 45$

Or 45 est un multiple de 9, donc proposez d'ajouter 4 à 5 et vous obtenez 9.

Une fois le chiffre 9 forcé, fermez la calculatrice.

A l'écran s'affichent les douze signes du zodiaque en cercle, celui de midi est identifié par un point rouge.

Tour N° 62 : Astro-coïncidence (secret, page 4/4)

SECRET (fin) :

Maintenant, à partir du signe du zodiaque repéré par le point rouge à l'écran, dans le sens des aiguilles d'une montre, comptez jusqu'à 9 et vous arriverez sur le signe choisi par la spectatrice.

Remarque. En fonction du signe zodiacal entré dans la boîte de dialogue, l'ordinateur affichera la bonne image pour arriver au résultat escompté.

Il est conseillé de faire ce tour qu'une fois au cours d'une séance afin de ne pas dévoiler votre truc.

D'autre part, en soignant votre présentation vous parviendrez à captiver votre auditoire.



MAGIE, Tours Divers.

Les dates du calendrier

Tour N° 63 : Les dates du calendrier (effet, page 1/1)

EFFET :

Un spectateur choisit d'afficher à l'écran une page de calendrier, par exemple décembre 1999.

C'est avec cette page que le magicien va travailler.

Pendant que le magicien tournera le dos, le spectateur devra cercler cinq dates de son choix.

Une seule restriction cependant, qu'une date par semaine.

Une fois terminé, le spectateur est prié d'additionner les cinq dates sélectionnées et de garder le total secret.

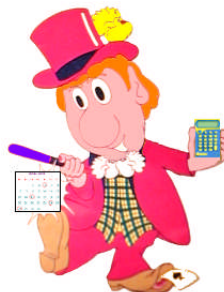
Avant même qu'il ait fini, le magicien annonce le total.

Juin 2004

Di	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Tour N° 64 : Preditest (effet, page 2/2)

EFFET (fin) :



Tour N° 63 : Les dates du calendrier (secret, page 1/4)

SECRET :

Avant tout, vous remarquerez qu'en cliquant sur l'icône

REFAIRE LE TOUR s'affiche à l'écran une page de calendrier.
Les pages possibles à l'affichage vont de l'année 1993 à 2010.
N'apparaîtront à l'écran que les mois comportant cinq mercredis.
Le mois de février n'apparaîtra donc jamais.
Vous êtes le seul à savoir ces détails d'importance.
Maintenant, vous devez expliquer à votre partenaire comment encercler des dates en se servant de la souris.
Placer le curseur de la souris dans la case de la date et cliquer.
Un cercle viendra entourer la date. Très simple!
Reprenons l'exemple : décembre 99 est choisi. Avant de vous retourner, vous devez additionner mentalement les cinq dates qui tombent un mercredi et conserver ce nombre N dans votre tête. $2 + 9 + 16 + 23 + 30 = 80$.

Tour N° 63 : Les dates du calendrier (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

Note. Avec un peu d'entraînement, vous vous rendrez compte que cette tâche peut être simplifiée. En effet,

Quand le premier jour tombe :

- un lundi (mois de 31 jours) alors $N = 85$
- un mardi (mois de 30 jours) alors $N = 80$
- un mardi (mois de 31 jours) alors $N = 80$
- mercredi (mois de 30 jours) alors $N = 75$
- mercredi (mois de 31 jours) alors $N = 75$

Ainsi, par ce moyen mnémotechnique vous gagnez du temps.

Une fois éloigné de l'ordinateur, vous invitez le spectateur à encercler une date et annoncer à haute voix s'il s'agit d'un dimanche - lundi - mardi - mercredi - jeudi vendredi ou samedi.

Faites lui faire quatre autres fois ce travail. Dans notre exemple, le spectateur encercle, dans l'ordre le dimanche 13, le jeudi 31, le lundi 7, le samedi 5, le mardi 22.

Tour N° 63 : Les dates du calendrier (secret, page 3/4)

SECRET (suite) :

Pendant ce temps, vous ne restez pas inactif. A votre nombre N (80 dans notre cas) vous allez effectuer de tête au fur et à mesure, les opérations suivantes :

$80 - 3 = 77$. $77 + 1 = 78$. $78 - 2 = 76$. $76 + 3 = 79$

et $79 - 1 = 78$. Pourquoi ces chiffres ?

Simplement en vous référant à un tableau de correspondances que vous devez connaître et conserver secret.

TABLEAU DE CORRESPONDANCES

Au nombre N pour un dimanche vous retranchez 3,
un lundi vous retranchez 2, un mardi vous retranchez 1,
un mercredi rien à retrancher ni à ajouter,
un jeudi vous ajouter 1, un vendredi vous ajoutez 2,
un samedi vous ajoutez 3.

Ainsi, cette petite série de calculs mentaux, vous permet

de révéler que l'addition des cinq dates encerclées fait 77.

SECRET (fin) : **Tour N° 63 : Les dates du calendrier (secret, page 4/4)**

Di Lu Ma Me Je Ve Sa

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26

27 28 29 30 31



MAGIE, Tours Divers.

Preditest

Tour N° 64 : Preditest (effet, page 1/2)

EFFET :

Le magicien fait préalablement une prédiction.
Neuf cartons s'affichent à l'écran. Trois rouges, trois jaunes et trois bleus. Ils sont numérotés de 1 à 9, mais dans un ordre aléatoire. Pour commencer, une personne est invitée à indiquer dans quel ordre préférentiel elle souhaite voir placer les cartons. Supposons ROUGE - JAUNE - BLEU. Elle doit sur une feuille de papier que lui tend le magicien écrire ROUGE - JAUNE - BLEU. Puis, choisir un chiffre parmi les cartons rouges et l'inscrire sous le mot ROUGE, choisir un autre chiffre parmi les jaunes le reporter sous le mot JAUNE, choisir un chiffre parmi les bleus et le reporter sous le mot BLEU. Ces trois chiffres font un premier nombre, par exemple 753. La même opération est refaite deux fois encore, pour donner, par exemple, 314 et 698. Les trois nombres ainsi concrétisés librement par la personne totalisent 1665... La prédiction ouverte, tout le monde peut vérifier que le magicien avait été clairvoyant.

Tour N° 64 : Preditest (secret, page 1/4)

SECRET :

Le total sera toujours égal à 1665.

Important! En relançant le tour ne cliquez pas sur la partie haute de l'icône REFAIRE LE TOUR car vous n'obtiendriez pas le résultat recherché.

Reprenons l'exemple du départ. Sur la feuille de papier la personne écrit ROUGE - JAUNE - BLEU.
Elle choisit 7 (carton rouge), 5 (carton jaune) et 3 (carton bleu).
Elle écrit à votre insu, ces trois chiffres
et refait deux autres fois la même chose, comme indiqué ci-dessous.

du tableau

ROUGE - JAUNE - BLEU		
7	5	3
2	1	4
6	9	8

Tour N° 64 : Preditest (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

Quand elle va additionner ces trois nombres constitués le total fera obligatoirement 1665.

Note. Afin de mener le tour avec netteté, quand un chiffre est choisi vous pouvez l'effacer en cliquant sur son carton de couleur.

D'autre part, vous pouvez faire le tour avec, pourquoi pas, la participation de trois personnes.

Enfin, vous remarquerez en relançant le tour que l'ordinateur vous propose différentes distributions de chiffres qui contribuent à renforcer votre pouvoir de devin.

Tour N° 64 : Preditest (secret, page 3/4)

SECRET (suite) :

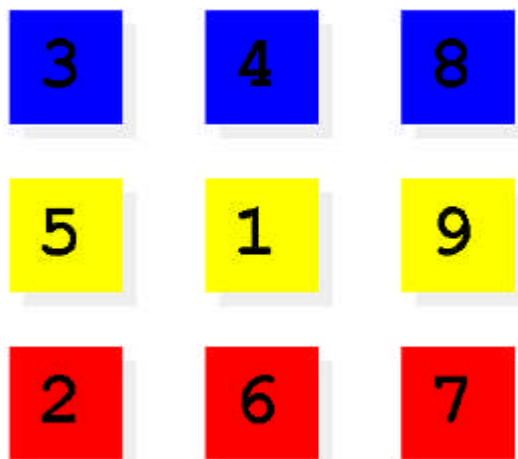
Afin de corser la difficulté, une astuce supplémentaire a été glissée dans le programme de l'ordinateur.

Montrez au public qu'à chaque fois que le tour est lancé la distribution des chiffres dans les cartons change à vue. Quelques clics prouveront vos dires. Et quand le spectateur semble satisfait d'une distribution, vous pouvez alors exécuter le tour et réussir votre divination. Le tour semblant achevé, cliquez à nouveau sur l'icône REFAIRE LE TOUR, mais dans sa section haute. Une nouvelle distribution de chiffres va automatiquement s'afficher à l'écran. Seulement, si vous proposez au public de refaire l'expérience cette fois-ci à blanc, sans que vous fassiez réellement une prédiction, le total ne fera pas 1665.

Tour à faire une fois au cours de votre séance de magie.

Tour N° 64 : Preditest (secret, page 4/4)

SECRET (fin) :





MAGIE, tours avec les chiffres

L'addition magique

Tour N° 65 : L'addition magique (effet, page 1/1)

EFFET :

Avant de commencer vous faites une prédiction sur une feuille de papier.

Puis, une personne écrit un nombre de 3 chiffres de son choix sur une autre feuille et à votre tour, vous faites de même. L'opération est refaite avec deux autres personnes, à chaque fois, vous écrivez le votre sous le nombre.

Les 6 nombres sont additionnés et curieusement le résultat correspond à votre prédiction.

Matériel : Le bloc-notes de la calculatrice.

$$\begin{array}{r} 124 \\ 357 \\ 720 \\ 866 \\ 312 \\ 108 \\ \hline 2487 \end{array}$$

Tour N° 65 : L'addition magique (secret, page 1/2)

SECRET :

Comment résoudre ce mystère ?

Tout d'abord, vous faites une prédiction.

Sur une feuille de papier, vous écrivez, par avance, le nombre 2997.

Ensuite une première personne écrit un nombre de son choix.

Par exemple 345. Votre astuce consiste à écrire un nombre qui additionné à 345 donne 999. Soit 654. Bien sur, vous devez faire ce calcul de mémoire et rapidement. L'opération est répétée deux autres fois. La deuxième personne écrit 521, votre nombre est donc 478. La troisième écrit 893, vous ajoutez 106.

En additionnant ces 6 nombres, vous obtenez

$$345 + 654 + 521 + 478 + 893 + 106 = 2997.$$

Tour N° 65 : L'addition magique (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

Si vous souhaitez faire participer 4 personnes,
votre prédiction devra être 3996.

Retenez la règle suivante : Pour savoir à l'avance
le résultat vous devez multiplier 999 par le nombre de participants.



MAGIE, tours de cartes

Entre 1 et 10 c'est votre carte

Tour N° 66 : Entre 1 et 10 c'est votre carte (effet, page 1/1)

EFFET :

Une carte est choisie et remise dans le jeu qui est mélangé. Le magicien retrouve cette carte en demandant au spectateur un chiffre entre 1 et 10.

2 3 4 5 6 7 8 9

Tour N° 66 : Entre 1 et 10 c'est votre carte (secret, page 1/3)

SECRET :

Voici un très joli tour de cartes automatique. Vous devez faire prendre une carte et la contrôler en quatrième position à partir du dessus du jeu. Les experts en manipulations vont s'en donner à coeur joie. Le spectateur doit ensuite entrer un chiffre compris entre 1 et 10. Vous constaterez en expérimentant les neuf cas que l'ordinateur est programmé pour révéler la carte contrôlée en quatrième position (sous forme de messages), et ceci, soit par épellation, soit par comptage. Evidemment, vous prendrez soin de ne pas refaire le tour deux fois de suite à la même personne. Selon que 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9 est choisi, l'ordinateur indiquera la marche à suivre.

Tour N° 66 : Entre 1 et 10 c'est votre carte (secret, page 2/3)

SECRET (suite) :

Vous avez choisi 2. Veuillez épeler D-E-U-X en distribuant une carte par lettre. Votre carte est la dernière distribuée.
Vous avez choisi 3. Veuillez distribuer 3 cartes sur table et retourner la suivante. C'est la votre.
Vous avez choisi 4. Votre carte est la quatrième du jeu.
Vous avez choisi 5. Veuillez épeler C-I-N-Q en distribuant une carte par lettre. Votre carte est la dernière distribuée.
Vous avez choisi 6. Veuillez épeler S-I-X en distribuant une carte par lettre. Votre carte est la suivante.
Vous avez choisi 7. Veuillez épeler S-E-P-T en distribuant une carte par lettre. Votre carte est la dernière distribuée.
Vous avez choisi 8. Veuillez épeler H-U-I-T en distribuant une carte par lettre. Votre carte est la dernière distribuée.
Vous avez choisi 9. Veuillez épeler N-E-U-F en distribuant

une carte par lettre. Votre carte est la dernière distribuée.

Tour N° 66 : Entre 1 et 10 c'est votre carte (secret, page 3/3)

SECRET (fin) :

Les tours à base de calculs peuvent parfois révéler de drôles de surprises.

Demandez à un ami de penser à un nombre entre 1 et 10.

De le multiplier par 2, d'ajouter 10, de diviser par 2, de déduire au total le nombre pensé et de diviser par 2.

A ce total, d'ajouter 13 votre nombre magique.

Quel que soit le nombre choisi (2, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8) par votre ami, le résultat de toutes ces opérations sera toujours 15,5.



MAGIE, tours de cartes

La carte manquante

Tour N° 67 : La carte manquante (effet, page 1/1)

EFFET :

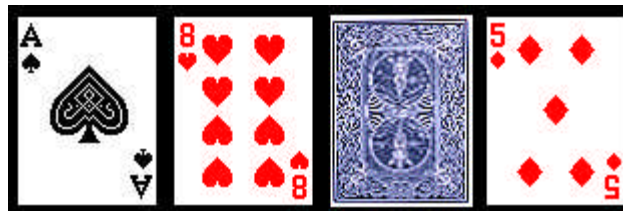
A chaque fois que le tour est lancé s'affichent à l'écran quatre cartes. La distribution des quatre cartes est aléatoire par l'ordinateur.

Des milliers de combinaisons sont possibles.

Un spectateur choisit librement une distribution de cartes à l'insu du magicien.

Parmi ces quatre cartes, le spectateur en retourne une en cliquant dessus.

Le magicien, resté à distance, découvre la carte que le spectateur a volontairement caché.



Tour N° 67 : La carte manquante (secret, page 1/2)

SECRET :

Les cartes vont s'afficher à l'écran dans l'ordre suivant : PIQUE - COEUR - TREFLE - CARREAU.

Dans chaque famille : de l'as (valeur 1) au neuf et joker (valeur 0).

L'ordinateur a été programmé pour que l'addition des quatre cartes fasse toujours 9.

Ainsi, quand le spectateur cache une carte en cliquant dessus (son dos devient visible), il vous suffit de connaître la valeur des trois autres cartes. Puis

d'additionner ces valeurs et de retrancher à 9 ou à un multiple de 9 pour trouver la valeur de la carte cachée.

En fonction de sa place par déduction vous savez alors sa famille.

Tour N° 67 : La carte manquante (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

Prenons un exemple

Le spectateur choisit la distribution suivante :

AS de PIQUE - 8 de COEUR - 4 de TREFLE - 5 de CARREAU

Il sélectionne sa carte, le 4 de TREFLE, en cliquant

sur elle, ce qui la cache.

Vous demandez le nom des trois cartes restantes et additionnez au fur à mesure leurs valeurs.

1 (as de pique) + 8 (8 de coeur) + 5 (5 de carreau).

Et retranchez 14 à 18 (multiple de 9).

Vous savez alors par déduction que la carte cachée ou manquante est le 4 de TREFLE.

Le tour peut être refait ou mieux présentez cet effet avec une assistante complice.



MAGIE, tours de cartes

Le tour des 20 cartes

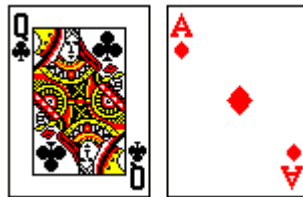
Tour N° 68 : Le tour des 20 cartes (effet, page 1/1)

EFFET :

Un spectateur choisit mentalement l'un des dix paquets de deux cartes qui s'affichent à l'écran.

En passant à la suite du tour (2/2), le magicien demande au spectateur dans quelles rangées horizontales sont ses deux cartes. Sur cette seule indication vous révéléz les deux cartes choisies.

Le tour peut être refait à volonté.



Tour N° 68 : Le tour des 20 cartes (secret, page 1/5)

SECRET :

Voici un tour de cartes qui retrouve une seconde jeunesse.

Quand débute le tour à l'écran s'affichent dix paquets de deux cartes, soit vingt cartes distribuées.

Remarque : A chaque fois que vous redémarrez le tour l'affichage peut être différent.

C'est l'ordinateur qui vous donne cette opportunité.

Un spectateur choisit mentalement l'un des paquets.

Invitez-le à faire part de son choix à quelques amis.

C'est une sage précaution pour éviter les ennuis.

Continuez le tour en cliquant sur l'icône PAGE SUIVANTE.

Vous constatez alors, que les cartes se redistribuent en quatre rangées de cinq cartes, une redistribution non innocente pour vous.

Tour N° 68 : Le tour des 20 cartes (secret, page 2/5)

SECRET (suite) :

Avant d'aller plus loin, vous devez connaître par coeur la formule suivante :

MUTUS
NOMEN
DEDIT
COCIS

Il s'agit d'un carré magique. En effet, chaque lettre est présente deux fois dans ce carré magique.
Par exemple, le T se trouve dans le mot MUTUS et dans le mot DEDIT. C'est à dire dans la première rangée et la troisième. Remplacez les lettres par des cartes et vous comprenez le principe.

Tour N° 68 : Le tour des 20 cartes (secret, page 3/5)

SECRET (suite) :

Ainsi, dans le vif de l'action, si le spectateur vous indique que ses deux cartes sont, l'une dans la première rangée et l'autre dans la quatrième, par analogie, vous en déduisez qu'il s'agit des deux cartes aux emplacements des S.
Car, les mots MUTUS et COCIS ont en commun de posséder la consonne S.

Autre exemple.

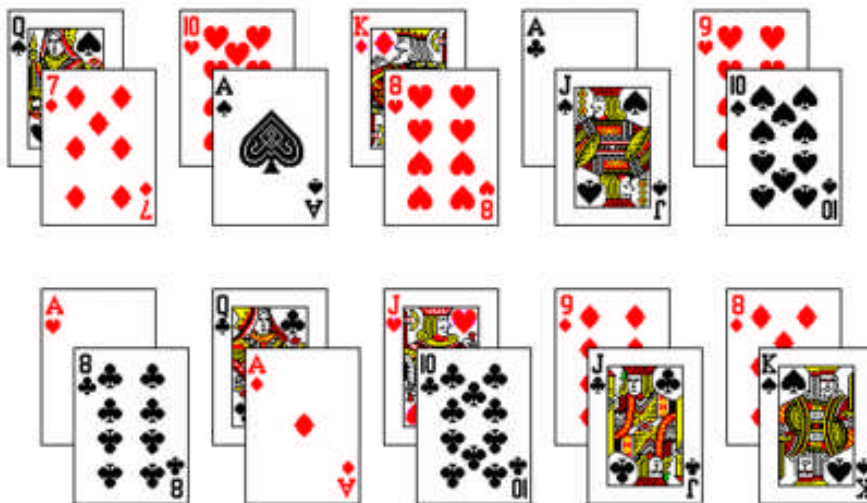
Si le spectateur vous dit que ses deux cartes sont dans la deuxième rangée, vous savez, de facto, qu'il s'agit des deux cartes aux emplacements des N.

C'est aussi amusant et stimulant que cela.

A noter une autre formule permettant d'arriver au même résultat : MISAI-TALTO-REMOR-VESUL.

Tour N° 68 : Le tour des 20 cartes (secret, page 4/5)

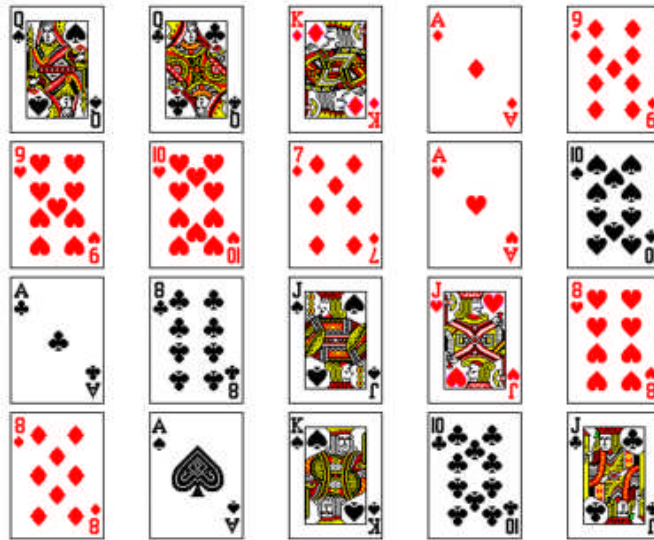
SECRET (suite) :



Exemple. Cartes choisies : As de carreau et dame de trèfle.

Tour N° 68 : Le tour des 20 cartes (secret, page 5/5)

SECRET (fin) :



La Dame de trèfle et l'as de carreau sont aux lettres UU de MUTUS



MAGIE, Tours Divers.

Le test des cinq nombres

Tour N° 69 : Le test des cinq nombres (effet, page 1/1)

EFFET :

Tout d'abord, le magicien fait une prédiction...

A l'écran s'affiche une grille de nombres. Le magicien propose à un spectateur de choisir librement cinq nombres de son choix de sorte qu'il n'y ait qu'un seul nombre choisi dans chaque ligne horizontale et qu'un seul nombre dans chaque ligne verticale. Une fois les nombres sélectionnés, le magicien demande au spectateur de les additionner.

La prédiction du magicien est regardée, elle s'avère concorder avec la somme obtenue et d'une manière totalement incompréhensible.

47	8	9	10	11
48	9	10	11	12
49	10	11	12	13
50	11	12	13	14
51	12	13	14	15

Tour N° 69 : Le test des cinq nombres (secret, page 1/2)

SECRET :

En choisissant cinq nombres tout en respectant la règle, à savoir un nombre par ligne horizontale

et par ligne verticale, la somme de ces nombres fera toujours 95.

Vous remarquerez en relançant le tour que la grille des nombres est différente à chaque fois.

En fait l'ordinateur stocke en mémoire seize grilles différentes. Ce qui est largement suffisant pour varier l'apparition des chiffres à l'écran.

En réalité il existe des centaines de combinaisons possibles pour faire en sorte que la somme de cinq nombres choisis fasse 95.

Tour N° 69 : Le test des cinq nombres (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

Méthode pour choisir un nombre.

Un simple clic avec le bouton gauche de votre souris dans la case du nombre à choisir le sélectionne. Cette action est matérialisée par un cadre entourant

le nombre choisi. Pour désélectionner le nombre : en cliquant avec le bouton droit de votre souris sur le nombre cela supprime son cadre de sélection.



MAGIE, tours de cartes

La carte sympathique

Tour N° 70 : La carte sympathique (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran s'affichent 40 cartes. Un spectateur est invité à penser mentalement l'une d'entre elles et bien s'en souvenir. D'un simple clic de souris, les cartes se redistribuent à l'écran mais faces cachées. Le magicien propose au spectateur de multiplier la valeur de sa carte par 4 et d'ajouter au résultat le chiffre de la famille (pique-coeur-trèfle-carreau). Le total obtenu indiquant la position de la carte pensée, cette affirmation est immédiatement vérifiée à l'écran. Cette prodigieuse découverte se fait sous le contrôle du magicien.

Tour N° 70 : La carte sympathique (secret, page 1/2)

SECRET :

Ce splendide effet est totalement automatique. Quand le tour démarre, 40 cartes s'affichent à l'écran. Ces cartes vont de l'as au 10 dans chaque famille. Un spectateur pense mentalement une carte parmi celles qui sont à l'écran, par exemple le 5 de carreau. Puis, le magicien, qui a tourné le dos à l'écran, propose au spectateur de cliquer sur l'icône PAGE SUIVANTE.

Les cartes apparaissent, alors, faces cachées dans une nouvelle distribution.

Voici ce que propose le magicien. Multipliez de tête la valeur de votre carte par 4, soit dans l'exemple $5 \times 4 = 20$. Ajoutez le valeur de la famille (carreau = 9), soit $20 + 9 = 29$.

Tour N° 70 : La carte sympathique (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

La carte en vingt neuvième position sera le 5 de carreau.

Pour s'en convaincre, il suffit de cliquer sur le dos de cette carte pour la voir se matérialiser.

Remarque : Un clic du bouton droit de la souris retourne la carte, sa face est alors cachée.

Ainsi, par ce simple calcul (multiplier la valeur de la carte par quatre et rajouter la valeur de la famille) vous amenez un spectateur à découvrir sa carte.

Si le résultat des opérations dépasse 40, il faut continuer le comptage en boucle (en partant du début).

A vous de trouver un thème de présentation à ce brillant tour.



MAGIE, tours de cartes

Les cartes devinées

Tour N° 71 : Les cartes devinées (effet, page 1/1)

EFFET :

Vous annoncez que vous possédez le don de deviner une carte que quelqu'un aura touché à l'écran.
En effet, neuf cartes quelconques s'affichent à l'écran.
Pendant que vous vous isolez dans une pièce voisine, une personne touche une carte de son choix.
Quand vous revenez, vous révélez la carte touchée.

Tour N° 71 : Les cartes devinées (secret, page 1/3)

SECRET :

Pour réussir votre divination vous devez vous aider d'un compère. Celui-ci doit tenir en main un jeu de cartes.
Convenez avec lui que le dessus du jeu représente la disposition des cartes à l'écran.
Exemple : Les cartes affichées à l'écran sont :
DAME de COEUR - HUIT de CARREAU - SEPT de PIQUE
AS de TREFLE - DIX de TREFLE - VALET de TREFLE
ROI de PIQUE - NEUF de CARREAU - ROI de CARREAU

Note. L'ordinateur vous autorise plusieurs affichages de cartes différentes à chaque lancement du tour.

Tour N° 71 : Les cartes devinées (secret, page 2/3)

SECRET (suite) :

Un rapide coup d'oeil sur la manière dont votre ami tient le jeu vous renseignera sur la carte choisie à l'écran.
Dans notre exemple, pouce au milieu du jeu signifie que la carte est le 10 de trèfle. Pouce sur le coin supérieur droit signifie que la carte est le 7 de pique. Pouce sur le coin inférieur gauche signifie que la carte est le roi de pique. ETC.

Tour N° 71 : Les cartes devinées (secret, page 3/3)

SECRET (fin) :





MAGIE, tours de cartes

Le mystérieux carré

Tour N° 72 : Le mystérieux carré (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran apparaît une série d'instructions destinées au magicien pour réussir son tour : Mélanger le jeu et inviter une spectatrice à retirer une moitié du paquet et la mettre de côté. Puis, disposer les seize cartes suivantes en un carré de 4 sur 4.

Lorsque ces cartes sont retournées, stupéfaction! elles forment un véritable carré magique. Le plus étrange, un carré de cartes identique apparaît à l'écran de l'ordinateur. Quelle coïncidence! Pour finir en apothéose, le magicien additionne la valeur des quatre cartes d'une rangée horizontale ou verticale, curieusement, le total correspond au nombre de cartes retirées par la spectatrice.

Est-il besoin de rappeler que les cartes ont été mélangées, que la spectatrice n'est pas de connivence, que le magicien a simplement suivi à la lettre les instructions de l'ordinateur, ni plus ni moins.

Tour N° 72 : Le mystérieux carré (secret, page 1/8)

SECRET :

Le jeu doit être arrangé de la manière suivante.
A partir du dessus vers le dessous, cartes faces en bas.
26 CARTES INDIFFERENTES,
JOKER, AS de TREFLE, 2 de COEUR, 3 de COEUR,
4 de TREFLE, 5 de PIQUE, 6 de COEUR, 7 de PIQUE,
8 de CARREAU, 9 de COEUR, 10 de CARREAU,
VALET de TREFLE, DAME de CARREAU, ROI de TREFLE,
AS de COEUR, DAME de TREFLE, 7 de TREFLE,
VALET de CARREAU, 8 de PIQUE, 2 de PIQUE,
5 de CARREAU, 10 de PIQUE, 3 de PIQUE, 4 de PIQUE,
6 de CARREAU, 9 de CARREAU,
JOKER, 6 CARTES INDIFFERENTES.

Votre jeu ainsi ordonné, vous êtes prêt pour accomplir des miracles.

Tour N° 72 : Le mystérieux carré (secret, page 2/8)

SECRET (suite) :

Au commencement du tour, s'affichent à l'écran des instructions pour le magicien.
- Sortir un jeu de cartes et inviter une personne à couper le jeu et conserver le paquet supérieur dans sa poche.

Note. Vous pouvez avant la coupe du spectateur faire un faux mélange du jeu. L'impact sera plus fort.

IMPORTANT. Veillez à ce que la spectatrice coupe le jeu à peu près vers le milieu. Le nombre de cartes qu'elle mettra de côté doit varier entre 21 et 30.

Illustrons le propos d'un exemple concret. Le paquet de la spectatrice contient 24 cartes (pour l'instant vous ignorez ce nombre).

Tour N° 72 : Le mystérieux carré (secret, page 3/8)

SECRET (suite) :

Reprenez le jeu en mains et prenez discrètement connaissance de la première carte. Dans notre exemple, ce sera le 3 de COEUR. Maintenant, comme l'ordinateur vous le demande, disposez les quatre premières cartes sur votre tapis selon l'image affichée à l'écran. Les cartes sont faces en bas.

4 de TREFLE (2)	0	0	0
0	0	3 de COEUR (1)	0
0	0	0	6 de COEUR (4)
0	5 de PIQUE (3)	0	0

- (1) La première carte disposée sera le 3 de COEUR.
- (2) La seconde carte disposée sera le 4 de TREFLE.
- (3) La troisième carte disposée sera le 5 de PIQUE.
- (4) La quatrième carte disposée sera le 6 de COEUR.

0 symbolise dans le carré les espaces laissés vides.

Tour N° 72 : Le mystérieux carré (secret, page 4/8)

SECRET (suite) :

Cliquez sur page suivante pour passer à la page 2/4.

- Passer quelques cartes de dessus sous le paquet ou mélanger. Cette instruction n'est pas anodine. Exécutez-vous en passant sept cartes sous le paquet. A chaque fois, pour savoir le nombre de cartes à passer sous le jeu, il faudra appliquer la formule qui suit : $10 - \text{la valeur de la carte clef}$. Dans notre exemple, $10 - 3$ (3 de coeur, carte clef) = 7. Note. Vous pouvez ensuite faire un faux mélange du paquet.

D'autre part, à ce stade, vous savez déjà combien de cartes composent le paquet de la spectatrice. En appliquant la formule $21 + \text{valeur de la carte clef}$. Dans notre exemple, $21 + 3$ (3 de coeur) = 24 cartes.

L'ordinateur vous demande de compléter votre carré de cartes.

Tour N° 72 : Le mystérieux carré (secret, page 5/8)

SECRET (suite) :

Distribuez sur le tapis douze autres cartes de la gauche vers la droite et de haut en bas. A l'écran apparaît un carré de seize cartes, faces en bas.

Cliquez sur l'icône PAGE SUIVANTE pour passer à la page 3/4.

L'ordinateur vous demande d'indiquer approximativement combien de cartes sont en possession de la spectatrice, en cliquant sur une tranche (De 16 à 20, de 21 à 25, de 26 à 30, de 31 à 35). En fait, ici intervient une astuce que vous devrez toujours garder secrète.

Vous allez faire connaître à l'ordinateur le nombre de cartes exact que détient la spectatrice mais à l'insu de tous.

Vous savez que ce nombre est 24. Aussi, baladez le pointeur de la souris de votre ordinateur sur la tranche De 21 à 25, aussitôt, celle-ci devient surlignée et positionnez le pointeur

Tour N° 72 : Le mystérieux carré (secret, page 6/8)

SECRET (suite) :

sur le quatrième rectangle gris puis cliquez pour officialiser votre choix. Vous avez ainsi à l'insu de tous, saisi à l'écran le nombre de cartes. Pour le public, vous appréciez le paquet de la spectatrice entre 21 et 25 cartes. Il est loin de se douter de votre subterfuge si vous opérez naturellement au moment de passer à l'action.

Les nombres en rouge sont ceux qui seront saisis par l'ordinateur lorsque vous cliquerez dans le rectangle gris correspondant (de gris clair à gris foncé.)

Autre exemple. Si vous devez saisir 26. Vous cliquerez dans le rectangle le plus à gauche (gris clair) de la tranche De 26 à 30.

16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35

Tour N° 72 : Le mystérieux carré (secret, page 7/8)

SECRET (suite) :

Première surprise, retournez vos seize cartes une à une afin de montrer à votre auditoire que vous venez de construire un carré magique de cartes. Dans notre exemple ce carré magique se présentera comme suit :

4 de TREFLE	AS de COEUR	DAME DE TREFLE	7 de TREFLE
VALET de CARREAU	8 de PIQUE	3 de COEUR	2 de PIQUE
5 de CARREAU	10 de PIQUE	3 de PIQUE	6 de COEUR
4 de PIQUE	5 de PIQUE	6 de CARREAU	9 de CARREAU

Cliquez sur page suivante pour passer à la page 4/4. Instantanément les cartes du carré se retournent à l'écran pour former le même carré. C'est votre deuxième surprise.

Tour N° 72 : Le mystérieux carré (secret, page 8/8)

SECRET (fin) :

Il ne reste plus qu'à conclure votre prestation brillamment en révélant le nombre de cartes mises de côté. Faites remarquer que chaque ligne de votre carré de cartes totalise 24. Ce n'est pas par hasard pouvez-vous rajouter. Demandez à la spectatrice de sortir son paquet et de compter ses cartes une à une. Elle confirmera avec stupéfaction que vous avez prédit juste.

Note. Ce tour est l'un des meilleurs à faire avec votre ordinateur. N'oubliez jamais que sa présentation doit être particulièrement soignée, que la magie tient dans votre capacité à produire des miracles auxquels vous croyez, d'autant plus que l'ordinateur vous laisse une marge de manoeuvre pour affiner ce joyau de la cartomagie moderne.



MAGIE, Tours Divers.

La mémoire du comptable

Tour N° 73 : La mémoire du comptable (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran s'affichent 27 nombres complexes. Le magicien explique à son auditoire qu'en s'entraînant quotidiennement à mémoriser ces nombres il est capable de réciter n'importe lequel désigné par le public.

36030	48040	510050
46223	58234	610245
66609	786112	8106215
768112	888016	9108120
870815	990920	10110025
972718	1092824	11112930
1074621	1194728	12114835
1176524	1296634	13116740
1278427	1398536	14118645

Tour N° 73 : La mémoire du comptable (secret, page 1/3)

SECRET :

Retenir par coeur ces 27 nombres serait une prouesse. En fait, en passant à la loupe ces nombres, on peut observer qu'ils n'ont pas été choisis par hasard.

Un code secret est utilisé.

A = 30, B = 40 et C = 50.

Maintenant, A1 = 31, A2 = 32, A3 = 33, etc.

De même B1 = 41, B2 = 42, B3 = 43, etc.

Et C1 = 51, C2 = 52, C3 = 53, etc.

Lorsque vous faites le tour, demandez à un spectateur qui a choisi un nombre de vous dire uniquement son code.

Supposons que ce nombre soit 786112. Son code est B3.

Tour N° 73 : La mémoire du comptable (secret, page 2/3)

SECRET (suite) :

Connaissant le code vous voici paré pour retrouver le nombre. Pour cela voici les calculs mentaux à effectuer.

B3 = 43.

Chiffre des dizaines + chiffre des unités = ?

4 + 3 = 7

43 doublé = $43 * 2 = 86$.

Chiffre des dizaines - chiffre des unités = ?

$$4 - 3 = 1$$

Chiffre des dizaines * chiffre des unités = ?

$$4 * 3 = 12$$

Le nombre à trouver est donc : 7 86 1 12.

Vous venez d'appliquer le principe de l'ADSM.
(Additionner-Doubler-Soustraire-Multiplier.)

Tour N° 73 : La mémoire du comptable (secret, page 3/3)

SECRET (fin) :

Note. Dans la phase de la soustraction, lorsque le chiffre des unités est plus grand que le chiffre des dizaines, appliquer la règle suivante :

Soustraire le chiffre des unités au chiffre des dizaines plus dix.

Exemple : Nombre 14118645, code C9.

$$C9 = 59$$

$$5 + 9 = 14$$

$$59 * 2 = 118$$

$$5 - 9 = ? \text{ Appliquer la règle } 5 + 10 - 9 = 6$$

$$5 * 9 = 45$$

Le nombre pour le magicien est donc 14118645.



MAGIE, tours de cartes

Elimination parfaite

Tour N° 74 : Elimination parfaite (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien fait une prédiction et la pose sur la table.

A l'écran apparaissent des cartes étalées en deux rangées.

Un spectateur est invité à déterminer combien de cartes il désire laisser dans la rangée du haut.

Puis il est invité à laisser le même nombre moins une dans la rangée du bas.

Une autre instruction lui propose d'en retirer quatre dans la rangée du haut, de compter le nombre de cartes restantes et d'éliminer autant de cartes dans la rangée du bas. Ensuite de supprimer toutes les cartes de la rangée du haut.

A la fin de ces manipulations la prédiction du magicien est lue... Le nombre de cartes affichées à l'écran confirme la prédiction.

Tour N° 74 : Elimination parfaite (secret, page 1/1)

SECRET :

Le tour est mathématique. Le nombre de cartes sera toujours égal à 3. Ô magie des maths!

En effet, soit X le nombre de cartes de la rangée du haut.

Le nombre final de cartes de la rangée du bas sera égal à $(X - 1) - (X - 4)$.

Or $(X - 1) - (X - 4)$ sera toujours égal à 3 quelque soit la valeur de X . Donc le magicien n'aura plus qu'à écrire sa prédiction du style : 3 cartes à l'écran.

ATTENTION! Au départ, Les deux rangées comportent 13 cartes. Le spectateur ne doit pas éliminer plus de 9 cartes. En clair, il doit en laisser au minimum quatre pour que le tour fonctionne correctement.



MAGIE, tours de cartes

Impossible découverte

Tour N° 75 : Impossible découverte (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien explique au public qu'il a fait une extraordinaire prédiction sur son ordinateur.

Un spectateur est prié de choisir une carte et de bien retenir son nom... Ce serait extraordinaire si votre carte correspondait à ma prédiction ? dit le magicien. Pour vérifier le spectateur est prié de vérifier la prédiction. A l'écran s'affichent les 52 cartes d'un jeu. Le magicien ne s'est pas trompé car la carte du spectateur est là. Bien sûr c'est trop facile! Alors un miracle se produit, le magicien demande de regarder sous le tapis de la souris comme par hasard la carte du spectateur s'y trouve.

Un tour à rebondissements qui ne manquera pas d'étonner.

Tour N° 75 : Impossible découverte (secret, page 1/1)

SECRET :

Ce tour fera le délice des amateurs de cartes. Avant de commencer, placer sous le tapis de votre souris ou dans tout autre lieu de votre choix une DAME de COEUR duplicata (par exemple). Forcez à votre victime la DAME de COEUR et le tour est joué.

Note. Il existe de nombreuses méthodes pour forcer habilement une carte.

La prédiction écran c'est l'affichage de toutes les cartes du jeu. Passé l'effet gag, faites théâtralement apparaître la DAME de COEUR placée sous le tapis de votre souris, si tel est votre préparation.

La surprise sera à son zénith.

Ce tour demande une bonne maîtrise des cartes.





MAGIE, Tours Divers.

Le carré de votre naissance

Tour N° 76 : Le carré de votre naissance (effet, page 1/1)

EFFET :

Sollicitez une spectatrice en lui demandant de vous donner sa date de naissance complète.

Aussitôt, l'ordinateur compose un carré magique à partir de la date de naissance fournie. Ce qui est vérifiable à l'écran et stupéfiant pour le commun des mortels.

1923	1960	1952
1974	1945	1916
1938	1930	1967

Tour N° 76 : Le carré de votre naissance (secret, page 1/2)

SECRET :

Le tour est automatique. Merci à l'informatique.
Saisissez une date de naissance complète dans la boîte de dialogue et confirmez par OK.
Instantanément, l'ordinateur affiche le carré magique en indiquant le même total pour chaque ligne, colonne et diagonale.

A vous de savoir tirer profit de cette création instantanée d'un carré magique personnalisé.

Question

Entrez votre date de naissance complète sous la forme 00/00/0000. Exemple : 22/07/1960

22/07/1960

OK

Cancel

Tour N° 76 : Le carré de votre naissance (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

Exemples de carrés magiques personnalisés
et de totaux interprétés surprenants.

Robert-Houdin : 07/12/1805, total = 5430

$$5 + 4 + 3 + 0 = 12$$

Buatier de Kolta : 18/11/1847, total = 5520

$$5 + 4 + 3 + 0 = 12$$

Chung Ling Soo : 02/04/1861, total = 5589

$$5 + 5 + 8 + 9 = 27$$

Georges Méliès : 08/12/1861, total = 5595

$$5 + 5 + 9 + 5 = 24$$

Harry Houdini : 24/03/1874, total = 5784

$$5 + 7 + 8 + 4 = 24$$



MAGIE, tours de cartes

La carte au nombre aléatoire

Tour N° 77 : La carte au nombre aléatoire (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien fait choisir une carte qui est remise dans le jeu puis mélangé.
Pour retrouver la carte du spectateur le magicien propose une solution originale, se servir de l'ordinateur.

En effet, à l'écran s'affiche un nombre qui à chaque fois que la machine est lancée (par un simple clic) peut varier de 1 à 52. D'ailleurs, quelques essais montrent clairement que l'ordinateur affiche à chaque fois un nombre aléatoire de 1 à 52. Quand le spectateur le décide, le tour est relancé et un nombre s'affiche une nouvelle fois à l'écran. Le spectateur est ensuite convié à regarder la carte correspondant au nombre affiché. Fait du hasard ou espièglerie, au nombre désigné se trouve la carte choisie par lui.

Tour N° 77 : La carte au nombre aléatoire (secret, page 1/2)

SECRET :

Avant de faire ce tour original, vous devez savoir que l'ordinateur a été habilement truqué pour qu'un nombre soit forcé au spectateur, sans éveiller chez lui le moindre soupçon de tricherie.

Tout d'abord, une préparation est nécessaire, à savoir écrire votre nombre (de 1 à 52) dans le fichier **tour077.txt** qui se trouve dans le sous répertoire parametres. Il vous suffit d'ouvrir ce fichier dans le bloc note (fichier en .txt), de saisir votre nombre à forcer puis d'enregistrer et fermer le fichier tour077.txt.

Supposons que vous ayez écrit dans tour077.txt le nombre 13. Maintenant, voyons le moyen de forcer astucieusement ce nombre. A chaque fois que vous cliquez sur l'icône **Refaire le tour**, un nombre aléatoire de 1 à 52 s'affiche à l'écran.

Mais, au moment opportun, en cliquant sur la partie haute de l'icône Refaire le tour, s'affichera le nombre 13.

Tour N° 77 : La carte au nombre aléatoire (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

Idée de Présentation :

Après avoir fait prendre une carte par un spectateur, arrangez-vous pour la contrôler en treizième position dans le jeu. Note. Il existe un certain nombre de méthodes pour y arriver. Dans votre présentation, cliquez plusieurs fois sur l'icône Refaire le tour pour montrer ce qui se passe et au moment décidé, cliquez naturellement sur le haut de l'icône afin que le nombre 13 s'affiche. De la manière la plus mystérieuse faites distribuer par le spectateurs les cartes une par une sur la table. La treizième sera la sienne. Rideau!

13



MAGIE, tours de cartes

L'ordinateur surdoué

Tour N° 78 : L'ordinateur surdoué (effet, page 1/1)

EFFET :

Une carte choisie par un spectateur est retrouvée.
intuitivement par l'ordinateur surdoué.

Tour N° 78 : L'ordinateur surdoué (secret, page 1/3)

SECRET :

Votre jeu de cartes doit subir une préparation secrète.
En partant du dessus, cartes faces en bas, arranger
le jeu de 54 cartes de la manière suivante.
25 cartes quelconques, un joker truqué, 13 cartes à forcer,
un joker normal, 14 cartes quelconques.

C = coeur, P = pique, K = carreau et T = trèfle.

Les 13 cartes à forcer sont : 4C, 5C, 7C, 9C, 4P, 5P,
7p, 9P, AK, 2K, 8K, DK et RT.

Le joker truqué est un joker ayant subi un léger rognage
de l'une des deux petites tranches ou coins, rendant la carte
plus courte par rapport au reste du jeu. Cette carte truquée
doit être positionnée en vingt-sixième dans le jeu.

Tour N° 78 : L'ordinateur surdoué (secret, page 2/3)

SECRET (suite) :

Présentation du tour.

Sortez le jeu de sa boîte et forcer à un spectateur
l'une des treize cartes à forcer. Avec un peu de pratique,
vous n'aurez aucune difficulté. Après consultation de la
carte par le spectateur, il peut même la montrer à l'entourage,
faites-lui replacer sa carte par la méthode à l'effeuillage en
vingt-septième dans le jeu, juste après le joker (carte courte).
Attention, cette manœuvre demande une parfaite maîtrise.
Des faux mélanges et fausses coupes pourront renforcer l'effet
produit mais point trop n'en faut pour rester naturel.

Tour N° 78 : L'ordinateur surdoué (secret, page 3/3)

SECRET (fin) :

Arrivé à vos fins, la carte remise en jeu en vingt-septième, placez le jeu, bien égalisé, dans les
mains du participant et annoncez lui que c'est l'ordinateur qui va jouer le rôle du magicien.
Qu'il va poser quelques questions auxquelles
il faudra répondre et à l'issue, en surdoué, il va retrouver la carte choisie.
Le tour est lancé. Des boîtes de dialogues apparaissent

à l'écran. Le spectateur clique sur oui ou non, exécute des instructions et la carte est retrouvée parce que l'ordinateur a été programmé pour cela.
Rien à faire sinon soigner la présentation.



MAGIE, magie des dés à jouer

Prophétie avec trois dés

Tour N° 79 : Prophétie avec trois dés (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien fait une prédiction. Puis il invite trois spectateurs à participer. Le premier clique sur le dé à points bleus pour amener un certain nombre de points (1 à 6). Le second et le troisième spectateur font de même avec respectivement le dé à points jaunes et dé à points verts. Suite à cette simulation d'un premier lancement de dés les points obtenus composent un premier nombre.

Cette série d'actions est répétée cinq fois encore.
Les six nombres formés sont additionnés et le total lu.

La prédiction du magicien est ouverte,
elle s'avère correcte.



Tour N° 79 : Prophétie avec trois dés (secret, page 1/3)

SECRET :

Le magicien fait une prédiction 2331 qu'il laisse bien en vue."

Trois spectateurs (D1, D2 et D3) participent.
D1 clique son dé et fait 6 (dé bleu, à gauche).
D2 clique son dé et fait 2 (dé jaune, au milieu).
D3 clique son dé et fait 6 (dé vert, à droite).
Ces trois chiffres sont écrit sur une feuille de papier pour former un premier nombre 626.
Cinq fois encore D1, D2 et D3 cliquent leur dé, à tour de rôle, de manière à former au total six nombres de trois chiffres.

Attention. Chaque chiffre du dé (1 à 6) doit sortir une fois pour chaque spectateur. Sinon ce sera l'échec.

Tour N° 79 : Prophétie avec trois dés (secret, page 2/3)

SECRET (suite) :

Exemple d'une partie de dés :

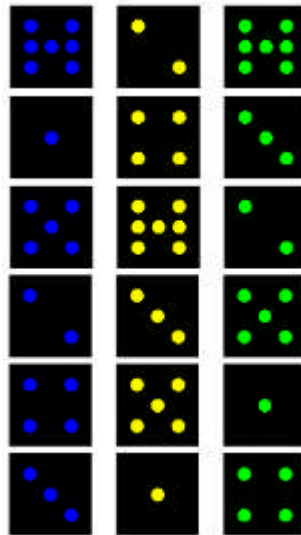
626
143
562
235
451
314

Ces six nombres sont additionnés entre eux.
Le total fait : 2331.
La prédiction est ouverte, le magicien avait écrit 2331.

Invariablement, le résultat sera 2331 en suivant la procédure.

Tour N° 79 : Prophétie avec trois dés (secret, page 3/3)

SECRET (fin) :





MAGIE, tours de cartes

La pyramide du cartomane

Tour N° 80 : La pyramide du cartomane (effet, page 1/1)

EFFET :

Quand le tour commence, à l'écran s'affichent sept cartons de différentes couleurs, disposés en une pyramide.

Le magicien explique que ce tour lui a été inspiré par les anciens égyptiens qui pratiquaient l'art divinatoire.

Il sort de sa poche un jeu de cartes et une prédiction.

Le décor étant planté, le magicien invite une spectatrice à participer. Il lui propose de choisir un nombre de 1 à 7 et ceci en toute liberté, sans se laisser influencer.

Admettons que la spectatrice choisisse le chiffre 3.

Le magicien compte alors de carton en carton jusqu'au troisième. Il s'avère que c'est le carton orange.

Si la spectatrice avait choisi 4, ce serait le carton bleu et ainsi de suite... Le magicien demande alors à la spectatrice de consulter sa prédiction. Elle peut lire La dame de coeur aime bien l'orange. Le jeu de cartes est étalé, une carte est à l'envers, c'est la dame de coeur.

Tour N° 80 : La pyramide du cartomane (secret, page 1/5)

SECRET :

En fait, ce sera toujours le carton orange qui sera forcé.

Par quel moyen ?

Passons en revue tous les cas, il y en a sept.

La spectatrice choisit 1.

Epelez 1, U-N, en commençant par le sommet de la pyramide.

Soit U pour le jaune, N pour le vert. Le suivant, dites-vous, est par conséquent le carton orange.

La spectatrice choisit 2.

Méthode N° A : Comptez à partir du sommet de la pyramide

1 pour le carton jaune, 2 pour le carton vert, le suivant, dites-vous, est par conséquent le carton orange.

Méthode N° B : Dites que vous allez épeler 2, D-E-U-X et commencez par le base de la pyramide. D pour le carton violet, E pour le carton rouge, U pour le carton rose, X pour le carton vert. Par conséquent le suivant est le carton orange.

Tour N° 80 : La pyramide du cartomane (secret, page 2/5)

SECRET :

La spectatrice choisit 3.

Méthode N° A : Comptez à partir du sommet de la pyramide

1 pour le carton jaune, 2 pour le carton vert puis 3 pour le carton orange.

Méthode N°B : Dites que vous allez épeler 3, T-R-O-I-S et commencez par la base de la pyramide. T pour le carton violet, R pour le carton rouge, O pour le carton rose, I pour le carton vert et S pour le carton orange.

La spectatrice choisit 4.

Comptez à partir de la base de la pyramide 1 pour le carton violet, 2 pour le carton rouge, 3 pour le carton rose et 4 pour le carton vert. Par conséquent, le suivant est le carton orange.

La spectatrice choisit 5.

Comptez à partir de la base de la pyramide 1 pour le carton violet, 2 pour le carton rouge, 3 pour le carton rose,

Tour N° 80 : La pyramide du cartomane (secret, page 3/5)

SECRET :

4 pour le carton vert et 5 pour le carton orange.

La spectatrice choisit 6.

Dites que vous allez épeler 6, S-I-X et commencez par le sommet de la pyramide. S pour le carton jaune, I pour le carton vert et X pour le carton orange.

La spectatrice choisit 7.

Dites que vous allez épeler 7, S-E-P-T et commencez par la base de la pyramide. S pour le carton violet, E pour le carton rouge, P pour le carton rose et T pour le carton vert. Par conséquent, le suivant est le carton orange.

Ainsi, en procédant de la sorte, vous forcerez subtilement le carton orange.

Important! Lorsque vous démarrez le comptage par le bas de la pyramide, afin d'être plausible, vous pouvez justifier cette action en disant : Soyons modestes, comptons en nous

Tour N° 80 : La pyramide du cartomane (secret, page 4/5)

SECRET :

rapprochant des Dieux comme dans l'Antiquité égyptienne. Cette subtilité de langage vous permet de maîtriser la situation.

N'oubliez jamais que le boniment est aussi important que les trucs mis en oeuvre dans le tour.

Note. Si vous comptez en anglais, le tour marchera aussi. Dans ce cas à vous d'adapter le comptage.

Passons maintenant à l'étape suivante. Une fois le carton orange forcé faites ouvrir votre prédiction.

Le spectateur peut y lire : LA DAME DE COEUR AIME BEAUCOUP L'ORANGE.

Tour N° 80 : La pyramide du cartomane (secret, page 5/5)

SECRET :

Bien entendu, avant de faire le tour vous avez écrit sur un papier un texte de cet ce style.

la dame de coeur aime beaucoup l'orange

La dernière étape consiste à faire ouvrir le paquet de cartes et à faire constater qu'une carte s'est retournée, la dame de coeur.

Note. La dame de coeur a été retournée dans le paquet avant de faire le tour, of course!

Note finale. En faisant preuve d'imagination de nombreux autres tours basés sur le principe du forçage de 1 à 7 sont possibles. A vous de jouer avec l'outil qu'est votre ordinateur.



MAGIE, tours de cartes

Le joueur de poker

Tour N° 81 : Le joueur de poker (effet, page 1/1)

EFFET :

Un spectateur coupe un jeu de cartes et complète la coupe.
Il prend connaissance des deux premières cartes et totalise leurs valeurs.

A l'écran s'affiche des prénoms de joueurs de poker.
Chaque prénom est associé à un nombre magique.

Le spectateur note à l'écran quel est le prénom associé à son nombre des deux cartes additionnées
Une petite enveloppe prédiction qui était présente dès le début du tour est ouverte. Un petit paquet de lettres recompose sans faute et mystérieusement le prénom choisi.

Tour N° 81 : Le joueur de poker (secret, page 1/4)

SECRET :

En fait, le jeu est pré-arrangé de telle façon que deux nombres seront forcés : 14 ou 15.

Préparation du jeu avant exécution du tour.

AS-ROI-2-DAME-3-VALET-4-10-5-9-6-8-7-7-
8-6-9-5-10-4-VALET-3-DAME-2-ROI-AS-ROI-
2-DAME-3-VALET-4-10-5-9-6-8-7-7-8-6-9-5-
10-4-VALET-3-DAME-2-ROI.

Les cartes, faces en bas, la première du jeu est un as, la seconde, un roi, etc...

Note. Vous remarquez que deux as sont absents de ces combinaisons de cartes.

Comme une série de coupes ne bouleverse pas l'arrangement cyclique des cartes, à chaque fois que les deux premières cartes seront retournées et leurs valeurs additionnées, systématiquement ce sera 14 ou 15.

Tour N° 81 : Le joueur de poker (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

Au moment de faire le tour, vous donnerez l'impression que le jeu est ordinaire, en effectuant plusieurs fausses coupes ou en procédant à un échange subtil de jeux.

Il existe toute une panoplie de manipulations plus ou moins audacieuses que vous devriez connaître afin d'être convainquant lorsque c'est nécessaire. A vous de bien doser ce qui est utile et ce qui est superflu.

Tour N° 81 : Le joueur de poker (secret, page 3/4)

SECRET (suite) :

Dans un jeu de Lexicon, prenez les cartes suivantes
A - D - L - O - N et R. Mettez ces six cartes dans
une enveloppe, ce sera votre prédiction.

Faites couper votre jeu arrangé plusieurs fois en
complétant la coupe. Invitez votre spectateur à
additionner les valeurs des deux premières cartes.

Il obtiendra 14 ou 15.

Si 14, le prénom sera ROLAND et si 15 le prénom sera
ARNOLD.

Avec les six lettres dans l'enveloppe il pourra recomposer
l'un ou l'autre prénom étant donné que l'un est l'anagramme
de l'autre et vice-versa.



Tour N° 81 : Le joueur de poker (secret, page 4/4)

SECRET (fin) :

Une rapide vérification des prénoms affichés à l'écran
le laissera croire que votre prédiction est unique.

Astuce. Avant de sortir les lettres de l'enveloppe
vous savez déjà le prénom choisi par le spectateur.

Quand les prénoms s'affichent, la boîte de dialogue
qui livre les instructions en cache certains.

Un peu comme si c'était involontaire.

Si le spectateur semble avoir des difficultés à trouver
son prénom c'est qu'il est caché derrière la boîte de
dialogue. C'est le prénom ROLAND.



MAGIE, Tours Divers.

Ultra rapide

Tour N° 82 : Ultra rapide (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran s'affichent cinq nombres qui devront être additionnés par un spectateur.

A préciser que ces nombres sont choisis par l'ordinateur de manière aléatoire. Des centaines de combinaisons sont possibles.

Dès que le spectateur commence à poser son opération, vous êtes en mesure d'annoncer le résultat.

Le tour peut être refait plusieurs fois.

780
872
168
147
855

Tour N° 82 : Ultra rapide (secret, page 1/1)

SECRET :

Pour faire rapidement l'addition des cinq nombres proposés à l'écran, il faut de tête additionner le dernier chiffre (chiffre des unités) de chaque nombre. Leur somme vous donne les deux derniers chiffres du total recherché. Puis soustrayez ce nombre à 50 pour connaître les deux premiers chiffres du total recherché.

Exemple :

$$483 + 773 + 663 + 642 + 756 = \text{????}$$

mentalement additionnez :

$$3 + 3 + 3 + 2 + 6 = ??17$$

Soustrayez : $50 - 17 = 33$

Résultat définitif et exact : 3317.



MAGIE, magie des dés à jouer

Le premier arrivé à 80

Tour N° 83 : Le premier arrivé à 80 (effet, 1/1)

EFFET :

Proposez à un spectateur une partie de dé à l'écran.
Chacun à son tour choisit les points de dé qu'il désire voir additionnés aux précédents.
Le premier arrivé à 80 aura remporté la partie.

Malgré les efforts de votre adversaire, vous parvenez à gagner grâce à vos trucs de magicien.



Tour N° 83 : Le premier arrivé à 80 (secret, page 1/4)

SECRET :

Si vous jouez le premier, pour arriver à 80, vous devez annoncer 10, 17, 24, 31, 38, 45, 52, 59, 66, 73 et 80.

Votre progression se fera de 7 en 7 jusqu'à 80.

Note. On commence toujours avec le dé vert.
Une partie s'engage. C'est vous qui débutez.
Vous cliquez 3, dans le compteur de points s'affiche 3.
Vous donnez la main à votre adversaire, il joue avec le dé bleu. Il ne pourra pas cliquer plus de 6.
Supposons qu'il clique 6. Dans le compteur de points s'affiche 9. A votre tour de jouer. Pour arriver à 10 vous annoncez 1. Le compteur de points affiche 10.
Votre adversaire joue 4, le compteur affiche 14.
Comme vous avez la main vous cliquez 3 pour parvenir à 17. Etc.

Tour N° 83 : Le premier arrivé à 80 (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

Ainsi, vous parviendrez le premier à 80.

Maintenant, voyons le cas où c'est votre adversaire qui entame la partie le premier.
Cela ne pose aucun problème pour vous.
S'il clique 2, vous cliquez 1 pour faire 3.

En fait, arrangez-vous pour reprendre rapidement la maîtrise de la partie sur les nombres-clefs (10, 17, 24, 31, 38, 45, 52, 59, 66, 73, et 80).

Note. Le tour peut être refait avec différents spectateurs.

Tour N° 83 : Le premier arrivé à 80 (secret, page 3/4)

SECRET (suite) :

Fonctionnement du tour.

A l'écran sont dessinés deux dés déroulés, un vert et un bleu ainsi qu'un compteur de points.

Un dé déroulé présente ses six faces à plat.

Vous remarquerez qu'en déplaçant le curseur de souris sur le dé vert, un cadre rouge entoure la face pointée.

Par exemple, en cliquant sur la face 3, un 3 s'affiche dans le compteur de points.

Note. La partie commence toujours avec le dé vert.



Tour N° 83 : Le premier arrivé à 80 (secret, page 4/4)

SECRET (fin) :

Pour continuer déplacez-vous sur le dé bleu et cliquez par exemple sur la face 6. Un cadre entoure la face pointée et 9 s'affiche dans le compteur de points.

Note. L'ordinateur effectue automatiquement l'addition des points annoncés

Et ainsi de suite ... pour gagner à chaque fois.





MAGIE, tours de cartes

La carte invisible

Tour N° 84 : La carte invisible (effet, page 1/1)

EFFET :

Des instructions s'affichent pas à pas à l'écran sous forme de messages dans des boîtes de dialogues. Un spectateur est invité à participer. Il doit penser mentalement à une carte et indiquer où elle se trouve dans le jeu virtuel qui apparaît à l'écran.

Le magicien est aussi mis à contribution. Il sort les cartes d'un jeu posé depuis le début de l'expérience sur la table et montre en les étalant qu'une carte s'est réellement retournée dans le vrai paquet, celle choisie mentalement par le spectateur.

L'effet de ce tour est totalement dévastateur.

Un effet troublant dont le public se rappelle longtemps.

Tour N° 84 : La carte invisible (secret, page 1/1)

SECRET :

Vous devez vous munir d'un jeu invisible. C'est un jeu spécial qui permet au magicien de retrouver retournée n'importe quelle carte d'un jeu de 52 cartes.

Il suffit de suivre les instructions de l'ordinateur et montrer que seule la carte du spectateur s'est réellement retournée dans le jeu.

Donnez à ce tour une plus-value en travaillant finement la présentation.



MAGIE, tours avec les chiffres

Le nombre surprise

Tour N° 85 : Le nombre surprise (effet, page 1/1)

EFFET :

Un spectateur choisit un nombre de trois chiffres et doit noter dans sa tête le nombre inversé. Ensuite, sur la calculatrice, il doit soustraire le plus petit au plus grand. Au résultat il doit ajouter le nombre inversé de la soustraction puis additionner tous les chiffres du nouveau résultat.

Le magicien annonce instantanément le résultat final sans jamais avoir regardé les opérations.



Tour N° 85 : Le nombre surprise (secret, page 1/2)

SECRET :

Le résultat des calculs fera toujours 18.

Attention, le chiffre des centaines et celui des unités du nombre choisi doivent être différents. Le truc ne marche pas avec les nombres palindromes.

Exemple A: Le spectateur choisit 753.

Le nouveau nombre inversé = 357,
soustrayez le plus petit au plus grand

$$753 - 357 = 396,$$

le nombre inversé du résultat = 693,

$$396 + 693 = 1089,$$

$$1 + 0 + 8 + 9 = 18.$$

Tour N° 85 : Le nombre surprise (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

Exemple B: Le spectateur choisit 352.

Le nouveau nombre inversé = 253,
soustrayez le plus petit au plus grand

$$352 - 253 = 99,$$

le nombre inversé du résultat = 99,

$$99 + 99 = 198,$$

$$1 + 9 + 8 = 18.$$

Exemple C: Le spectateur choisit 413.

Le nouveau nombre inversé = 314,
soustrayez le plus petit au plus grand

$$413 - 314 = 99,$$

le nombre inversé du résultat = 99,

$$99 + 99 = 198,$$

$$1 + 9 + 8 = 18.$$



MAGIE, tours de cartes

Le tour de l'horloge

Tour N° 86 : Le tour de l'horloge (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien fait tout d'abord une prédiction.

A l'écran s'affichent 10 cartes, dans notre exemple :

3 de coeur, 9 de trèfle, 5 de carreau, 8 de trèfle,
4 de carreau, as de pique, dame de trèfle, valet de coeur,
10 de pique et roi de carreau.

Un spectateur pense un nombre, par exemple 10, et doit mentalement, à partir du 3 de coeur compter un, deux sur le 9 de trèfle, trois sur le 5 de coeur, quatre sur le 8 de trèfle, etc... Il s'arrête sur le roi de carreau à son nombre, soit 10.

Le magicien d'un clic de souris supprime le 3 de coeur et le 9 de trèfle. Ensuite, le spectateur est invité à compter à nouveau mais dans le sens contraire, soit un sur le 10 de pique, deux sur le valet de coeur, trois sur la dame de trèfle, etc. Une fois terminé, il note la dernière carte comptée, soit le valet de coeur.

Le magicien montre alors sa prédiction, elle s'avère juste.

Tour N° 86 : Le tour de l'horloge (secret, page 1/2)

SECRET :

A chaque fois que le tour est lancé, un affichage de 10 cartes apparaît à l'écran, jusqu'à concurrence de quatre.

En suivant ce qui doit être fait dans notre exemple, comme le tour est mathématique, quel que soit le nombre choisi, la carte notée sera toujours :

Pour l'affichage 1 : le VALET de COEUR.

Pour l'affichage 2 : la DAME de TREFLE.

Pour l'affichage 3 : le SEPT de COEUR.

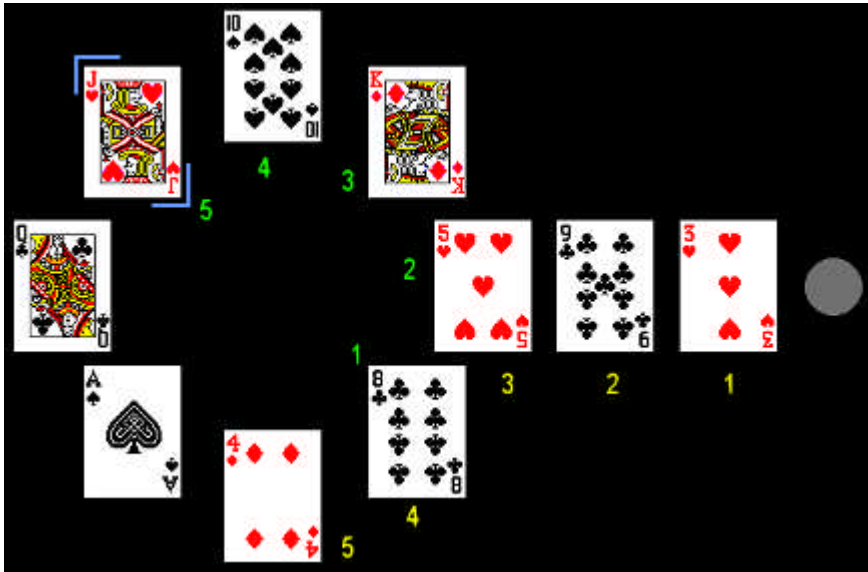
Pour l'affichage 4 : l'AS de COEUR.

Sachant cela, vous aurez aucune difficulté à établir une prédiction et conclure avec brio votre tour.

Variante. Au lieu de faire une prédiction, vous pouvez imaginer un tour où vous forcez l'une de ces cartes.

Tour N° 86 : Le tour de l'horloge (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :





MAGIE, tours avec les chiffres

Le nombre de trois chiffres

Tour N° 87 : Le nombre de trois chiffres (effet, page 1/1)

EFFET :

Un spectateur choisit un nombre de trois chiffres et l'écrit. Il doit répéter ce nombre à la suite du premier afin d'obtenir un nombre de six chiffres.

Sans regarder, le magicien lui propose de diviser ce nombre par sept, onze et treize.
Le nombre obtenu sera celui choisi par le spectateur.

253253

Tour N° 87 : Le nombre de trois chiffres (secret, page 1/1)

SECRET :

Former un nombre constitué d'un nombre à trois chiffres prolongé par lui-même revient à multiplier ce premier nombre par 1000 et à l'ajouter une fois. Soit $1000 + 1$ ou 1001.

Exemple : Le spectateur choisit 253.
 $253253 = 253000 + 253$ ou 253×1001 .
Or 1001 est le produit de $7 \times 11 \times 13$.
Par conséquent, en divisant le nombre 253253 (6 chiffres) par $7 \times 11 \times 13$, on annule la première opération.

Note. Les nombres avec des zéros fonctionnent aussi.



MAGIE, tours de cartes

Entre 5 et 10 c'est la bonne

Tour N° 88 : Entre 5 et 10 c'est la bonne (effet, page 1/1)

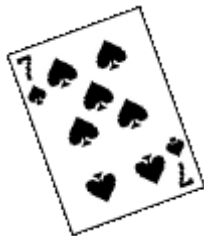
EFFET :

Une carte est choisie puis perdue dans le jeu.

Un nombre entre 5 et 10 est saisi dans une boîte de dialogue qui s'affiche à l'écran.

Aussitôt, l'ordinateur affiche une instruction.

Celle-ci est exécutée et la carte choisie retrouvée.



Tour N° 88 : Entre 5 et 10 c'est la bonne (secret, page 1/2)

SECRET :

Voici un moyen amusant et automatique de retrouver une carte. D'abord, contrôlez la carte choisie en septième position à partir du dessus, en donnant l'impression que le jeu est parfaitement mélangé.

Entre 5 et 10 c'est la bonne. En effet, plusieurs cas se présentent :

- 1) Six est entré dans la boîte de dialogue. L'ordinateur vous invite à distribuer 6 cartes puis à retourner la suivante, c'est-à-dire celle choisie.
- 2) Sept est entré dans la boîte de dialogue. L'ordinateur vous invite à distribuer 7 cartes puis à retourner la carte supérieure de ce paquet. C'est la bonne.

Tour N° 88 : Entre 5 et 10 c'est la bonne (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

- 3) Huit est entré dans la boîte de dialogue. L'ordinateur vous invite à distribuer 8 cartes puis à retourner la carte supérieure de ce paquet.
Pour parvenir à la carte choisie, vous devrez distribuer naturellement les cartes par deux.
- 4) Neuf est entré dans la boîte de dialogue. L'ordinateur vous invite à distribuer 9 cartes puis à retourner la carte supérieure de ce paquet.

Pour arriver à vos fins, vous devrez distribuer les cartes trois par trois.

Vous parvenez, grâce à votre ordinateur, à retrouver une carte au chiffre indiqué par un spectateur.

Conseil. Ne faites pas deux fois ce tour au même gens. Ils finiraient par détecter votre truc.



MAGIE, tours de cartes

Une sur cinq

Tour N° 89 : Une sur cinq (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien invite un spectateur à choisir une carte parmi cinq, sachant que ces cinq cartes ont été mélangées à l'aveuglette par le spectateur lui-même.

La carte choisie est retrouvée grâce au pouvoir intuitif de votre ordinateur.

Tour N° 89 : Une sur cinq (secret, page 1/1)

SECRET :

Le tour est automatique.

Une petite préparation est cependant nécessaire.

Placez sur le jeu les cinq cartes suivantes :

AS de PIQUE - 7 de CARREAU - DAME de COEUR -
8 de COEUR et 9 de COEUR.

Le tour consiste à faire choisir l'une de ces cinq cartes par un spectateur en donnant l'impression que le tour est impromptu, et, à lui demander de répondre aux questions posées par l'ordinateur.

Selon ses réponses, l'ordinateur révélera automatiquement la carte choisie parmi les cinq proposées.

En expérimentant ce tour, vous aurez sûrement l'envie de trouver une présentation qui vous colle à la peau.



MAGIE, Tours Divers.

Découverte magique

Tour N° 90 : Découverte magique (effet, page 1/1)

EFFET :

Récemment on a trouvé une curieuse tablette sur laquelle le célèbre astrologue Nostradamus aurait gravé une série de nombres mystérieux. Il s'en servait, paraît-il, dans ses séances de divination.

Pour illustrer votre propos, sortez de votre poche une feuille de papier sur laquelle vous écrivez une prédiction et que vous posez sur la table.

Ce papier, dite-vous, renferme une divination. Attirez maintenant l'attention du public sur l'écran où s'affiche une réplique de ces nombres.

Une spectatrice choisit en toute liberté l'un de ces nombres, puis un second, et un troisième, enfin, un quatrième. Elle les additionne et trouve 31.

Revenant sur le devant de la scène, vous faites ouvrir le papier. On peut y lire : 31.

Tour N° 90 : Découverte magique (secret, page 1/2)

SECRET :

En pointant le curseur de la souris sur une case puis en cliquant un cercle entoure le nombre de la case et tous les nombres de la même rangée horizontale et verticale se retrouvent automatiquement barrés. Comme le spectateur ne peut encercler que des nombres non barrés la somme de ses quatre nombres sera égal à la somme des quatre nombres en diagonale. C'est mathématique.

Donc pour établir la prédiction vous devrez dès que le tour est lancé faire mentalement la somme des nombres en diagonale et prédire ce résultat.

Tour N° 90 : Découverte magique (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

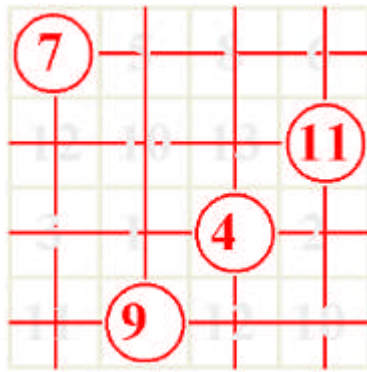
En procédant de la sorte, un nombre déterminé sera toujours forcé.

L'ordinateur a été programmé pour offrir de très nombreux résultats.

Exemple :

7	5	8	6
12	10	13	11
3	1	4	2
11	9	12	10

$$7 + 10 + 4 + 10 = 31$$





MAGIE, tours de cartes

La carte du spectateur

Tour N° 91 : La carte du spectateur (effet, page 1/1)

EFFET :

Une carte choisie par un spectateur est retrouvée par l'ordinateur.

Tour N° 91 : La carte du spectateur (secret, page 1/3)

SECRET :

Avant de faire le tour, vous devez arranger votre jeu.
Placez les trèfles de l'as au 10 sous le jeu.
Par conséquent, l'as se retrouve être la dernière du paquet.

Faites un faux mélange pour ôter tout doute de préparation des cartes et invitez un spectateur à en prendre une.
Quand vous éventaillez les cartes, débrouillez-vous pour qu'il ne prenne pas l'une des 10 dernières cartes, c'est-à-dire un trèfle de l'as au 10.
Après l'avoir regardée et montrée à d'autres, il doit la replacer sur le jeu et couper à plusieurs reprises comme les instructions de l'ordinateur lui demande.



Tour N° 91 : La carte du spectateur (secret, page 2/3)

SECRET (suite) :

Cette instruction est sécurisante car afin d'amener un trèfle de l'as au 10 sous le jeu, par coupes successives, elle vous permet de reprendre la main. C'est donc vous qui coupez en dernier et qui amenez presque négligemment l'un des trèfles dessous. Et, si vous êtes bon manipulateur, vous pouvez même parachever la coupe par un faux mélange. Histoire de déstabiliser votre auditoire.
Désormais, le reste du tour est très facilité pour vous.
Le spectateur distribue un nombre égal de cartes que compose la valeur de la dernière carte, c'est l'ordinateur.

qui lui demande.



Tour N° 91 : La carte du spectateur (secret, page 3/3)

SECRET (fin) :

Pour la bonne compréhension, prenons un exemple.

Exemple : Si la dernière carte
est le 6 de trèfle,

le spectateur distribue 6 cartes et systématiquement
la dernière distribuée est la sienne.

Le fait que ce soit l'ordinateur qui fasse le tour,
et non le magicien directement, renforce l'impact
sur le public.



MAGIE, tours avec les chiffres

Le chiffre effacé deviné

Tour N° 92 : Le chiffre effacé deviné (effet, page 1/1)

EFFET :

Un spectateur affiche sur la calculatrice un nombre de quatre chiffres à votre insu. Ensuite, il doit mentalement additionner entre eux les quatre chiffres et soustraire ce nombre au nombre affiché sur la calculatrice.

Maintenant, il doit effacer mentalement l'un des quatre chiffres du résultat, additionner entre eux les trois autres et vous communiquer le total.

En un clin d'oeil vous êtes capable d'annoncer le chiffre mentalement effacé.

4239

Tour N° 92 : Le chiffre effacé deviné (secret, page 1/1)

SECRET :

Pour connaître le chiffre effacé, ôtez mentalement le nombre annoncé du plus proche de : 9, 18, 27, 36 ou 45.

Exemple : 4251.

$$4 + 2 + 5 + 1 = 12.$$

$$4251 - 12 = 4239.$$

Chiffre mentalement effacé : 3. $4 + 2 + 9 = 15.$

Le spectateur annonce 15.

Soustrayez de tête 15 du nombre supérieur le plus proche, $18 - 15 = 3.$



MAGIE, tours de cartes

La carte épelée

Tour N° 93 : La carte épelée (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien propose un curieux tour de cartes.
Un spectateur choisit mentalement une carte parmi six que le magicien lui propose.
En suivant les instructions de l'ordinateur, la carte du spectateur se retrouve dans sa main.

Tour N° 93 : La carte épelée (secret, page 1/4)

SECRET :

Pour la clarté des explications, suivons les instructions affichées par l'ordinateur.

Veillez prendre un jeu de cartes et sortir six cartes.

Parcourez le jeu et sortez six cartes dont le total des lettres quand on épelle celles-ci fasse 9 - 10 - 11 - 12 - 13 et 14.

Exemple : A-S-D-E-C-O-E-U-R fait neuf lettres.

R-O-I-D-E-P-I-Q-U-E fait dix lettres. Etc.

Vos six cartes peuvent donc être :

AS DE COEUR, ROI DE PIQUE, DIX DE TREFLE, TROIS DE PIQUE, QUATRE DE COEUR, VALET DE CARREAU.

Vous devez donner l'impression que ce choix de cartes est aléatoire. Un peu de pratique est indispensable.

Tour N° 93 : La carte épelée (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

Montrez-les à un spectateur qui doit mentalement penser à l'une de ces cartes.

Pour cela, éventaillez vos six cartes sans perturber l'ordre.

Vous ne devez plus changer d'avis une fois votre choix fait.

Pour vous donner une sécurité, invitez le spectateur à dire le nom de sa carte à d'autres personnes.

Veillez replacer les six cartes dans le jeu et mélanger.

Replacer le paquet des six sur le paquet (l'as de coeur est la première du jeu et le valet de carreau la sixième) et entamez un mélange pour amener huit cartes sur le jeu. Utilisez votre méthode favorite pour arriver au résultat. A ce stade, l'as de coeur se retrouve en neuvième position. ' fin de la page 2 (secret)

Tour N° 93 : La carte épelée (secret, page 3/4)

SECRET (suite) :

Maintenant que le jeu est mélangé, confiez-le au spectateur.

Vous allez épeler de tête le nom de votre carte et pour chaque lettre je vous demande de poser une carte sur la table.

Supposons que la carte soit le DIX DE TREFLE. Le spectateur distribue donc des cartes, à partir du dessus du jeu, en épelant D-I-X-D-E-T-R-E-F-L-E. Il va poser les unes sur les autres onze cartes sur la table.

Automatiquement, le DIX DE TREFLE se retrouve être la première de cette pile.

La suite des instructions participe à la mise en scène de ce petit joyau de la cartomagie informatique. ' fin de la page 3 (secret)

Tour N° 93 : La carte épelée (secret, page 4/4)

SECRET (fin) :

C = Coeur, P = Pique, CA = Carreau, T = Trèfle.

A = As, V = Valet, D = Dame, R = Roi.

Dans un jeu de 52 cartes il y a

2 cartes dont le total des lettres fait 9 : AC, AP.

7 cartes dont le total des lettres fait 10 : 6C, 10C, RC, 6P, 10P, RP, AT.

16 cartes dont le total des lettres fait 11 : 2C, 5C, 7C, 8C, 9C, DC, 2P, 5P, 7P, 8P, 9P, DP, 6T, 10T, RT, ACA.

13 cartes dont le total des lettres fait 12 : 3C, VC, 3P, VP, 2T, 5T, 7T, 8T, 9T, DT, 6CA, 10CA, RCA.

10 cartes dont le total des lettres fait 13 : 4C, 4P, 3T, VT, 2CA, 5CA, 7CA, 8CA, 9CA, DCA.

3 cartes dont le total des lettres fait 14 : 4T, 3CA, VCA.

1 carte dont le total des lettres fait 15 : 4CA.



MAGIE, Tours Divers.

Le crime presque parfait

Tour N° 94 : Le crime presque parfait (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran s'affiche une liste de quinze personnes qui sont prétendues criminelles. Un spectateur est prié de s'identifier secrètement à l'une d'elles en jouant l'accusé. Le magicien l'invite à désigner parmi les quatre chefs d'accusation

MEURTRE, CAMBRIOLAGE, ATTAQUE DE BANQUE et KIDNAPPING

les listes de noms où figure l'accusé.
Des témoins se voient confier un élément du dossier confidentiel.
Le magicien qui joue le rôle du procureur interroge les témoins.
Depuis combien de temps connaissez-vous l'accusé ?
Qui vous a parlé de lui ?
Quand l'avez-vous rencontré pour la première fois ?
L'accusé possède-t'il un animal ?
A la lumière des déclarations des témoins, le magicien révèle qui est le coupable donc à qui s'est mystérieusement identifié le spectateur.
Un tour de magie digne des meilleures énigmes policières.

Tour N° 94 : Le crime presque parfait (secret, page 1/7)

SECRET :

Ce tour est l'application d'un vieux principe mathématique remis au goût du jour.
Le spectateur s'identifie à l'un des accusés en choisissant à l'écran un nom. Supposons qu'il s'identifie secrètement à Robert Le Pec. Dès son choix établi, poursuivez en lui présentant les chefs d'accusation et les listes. Pour cela cliquez sur page suivante pour passer de 1/2 à 2/2.
A l'écran apparaît une liste de noms sous chaque chef d'accusation. Le spectateur cherche discrètement dans quelles listes figure son nom (exemple : Robert Le Pec).
De fait, Robert Le Pec apparaît dans les listes MEURTRE, ATTAQUE DE BANQUE et KIDNAPPING.
Maintenant, vous allez demander au spectateur de confier à des témoins, c'est-à-dire d'autres spectateurs qui vont jouer le rôle de témoins, un élément du dossier confidentiel.

Tour N° 94 : Le crime presque parfait (secret, page 2/7)

SECRET (suite) :

Les éléments du dossier confidentiel.
Vous avez préparé quatre enveloppes qui trônent sur la table.
Enveloppe A : Sur l'enveloppe écrivez MEURTRE. Glissez dans

l'enveloppe une feuille de papier sur laquelle vous avez écrit le texte suivant : C'est le concierge de l'immeuble, un monsieur célibataire et gentil qui m'a parlé de lui.

Enveloppe B : Sur l'enveloppe écrivez CAMBRIOLAGE. Glissez dans l'enveloppe une feuille de papier sur laquelle vous avez écrit le texte suivant : Je le connais que depuis un mois, c'était un jeudi.

Enveloppe C : Sur l'enveloppe écrivez ATTAQUE DE BANQUE. Glissez dans l'enveloppe une feuille de papier sur laquelle vous avez écrit le texte suivant : Je l'ai rencontré pour la première fois le jour de l'anniversaire de mon mariage.

Tour N° 94 : Le crime presque parfait (secret, page 3/7)

SECRET (suite) :

Enveloppe D : Sur l'enveloppe écrivez KIDNAPPING. Glissez dans l'enveloppe une feuille de papier sur laquelle vous avez écrit le texte suivant : Oui, je crois qu'il possède un serpent.

Un premier témoin se voit confier par le spectateur (alias Robert Le Pec) l'enveloppe MEURTRE.

Un second témoin se voit confier l'enveloppe ATTAQUE DE BANQUE. Un troisième témoin se voit confier l'enveloppe KIDNAPPING. L'enveloppe CAMBRIOLAGE reste sur la table car Robert Le Pec ne figure pas dans la liste CAMBRIOLAGE. Chaque témoin doit prendre secrètement connaissance du contenu de son enveloppe. Le témoin doit aucunement en faire part à qui que ce soit. C'est important pour la bonne marche du tour.

Le magicien va maintenant jouer le rôle du procureur.

Tour N° 94 : Le crime presque parfait (secret, page 4/7)

SECRET (suite) :

Il va s'adresser à chaque témoin. Dans notre exemple, ils sont trois.

Note. Ce nombre peut varier selon le choix du spectateur accusé.

A chaque témoin, il va poser quatre questions essentielles.

Depuis combien de temps connaissez-vous l'accusé ?

Qui vous a parlé de lui ?

Quand l'avez-vous rencontré pour la première fois ?

L'accusé possède-t'il un animal ?

Chaque témoin va répondre aux questions d'une manière exacte ou fantaisiste. Le témoin possède une réponse juste sur quatre. C'est cette exactitude qui va renseigner le magicien et par déduction lui faire trouver le nom de l'accusé.

Tour N° 94 : Le crime presque parfait (secret, page 5/7)

SECRET (suite) :

Dans notre exemple, le magicien questionne le premier témoin, celui qui a reçu l'enveloppe MEURTRE.

Depuis combien de temps connaissez-vous l'accusé ?

La réponse sera farfelue ou fantaisiste de sa part.

Qui vous a parlé de lui ?

C'est le concierge de l'immeuble, un monsieur célibataire et gentil qui m'a parlé de lui.

La réponse est précise et prouve que le témoin a répété ce qu'il a lu. Comme la réponse est exacte, comptez 2 dans votre tête.

Quand l'avez-vous rencontré pour la première fois ?

La réponse sera évasive et imprécise.

L'accusé possède-t'il un animal ?

La réponse ne sera pas celle attendue.

Répétez le même questionnaire avec le second témoin qui possède.

l'enveloppe ATTAQUE DE BANQUE. Il fournira une seule bonne réponse.

Tour N° 94 : Le crime presque parfait (secret, page 6/7)

SECRET (suite) :

A la question : Quand l'avez-vous rencontré pour la première fois ?

Il répondra : Je l'ai rencontré pour la première fois le jour de l'anniversaire de mon mariage. A cette réponse précise ajoutez 4.

Vous êtes à 6 dans votre comptage.

Enfin, refaites la même chose avec le troisième témoin qui possède l'enveloppe KIDNAPPING.

Il répondra juste à la question posée :

L'accusé possède-t'il un animal ?

Il dira : Oui, je crois qu'il possède un serpent.

Ajoutez 8, soit un total de 14.

Vous savez désormais que le nom choisi par le spectateur est le quatorzième de la liste affichée en permanence à l'écran.

C'est-à-dire Robert Le Pec.

C'est aussi simple que cela.

Tour N° 94 : Le crime presque parfait (secret, page 7/7)

SECRET (fin) :

Réponses aux quatre questions et leurs valeurs

Depuis combien de temps connaissez-vous l'accusé ?

Réponse exacte, valeur = 1 (enveloppe CAMBRIOLAGE)

Qui vous a parlé de lui ?

Réponse exacte, valeur = 2 (enveloppe MEURTRE)

Quand l'avez-vous rencontré pour la première fois ?

Réponse exacte, valeur = 4 (enveloppe ATTAQUE DE BANQUE)

L'accusé possède-t'il un animal ?

Réponse exacte, valeur = 8 (enveloppe KIDNAPPING)

Note Finale. Ce tour rassemble tous les ingrédients pour retenir l'attention de votre auditoire. Suspense, mystère, jeu de rôle et humour contribueront à votre succès.



MAGIE, Tours Divers.

Le mystère des allumettes

Tour N° 95 : Le mystère des allumettes (effet, page 1/1)

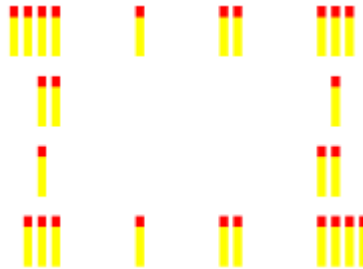
EFFET :

A l'écran apparaissent des allumettes alignées en carré.

Chacune des quatre rangées contient dix allumettes et pas une de plus. Si on rajoute une allumette dans une rangée, stupéfaction, il n'y en a que dix dans chacune des quatre rangées.

Plusieurs fois consécutives, on peut s'amuser à rajouter une allumette dans une rangée. Rien n'y fait. En comptant les allumettes dans chaque rangée il n'y en a que dix.

Un casse tête magique à la portée de tous.



Tour N° 95 : Le mystère des allumettes (secret, page 1/3)

SECRET :

Avant tout, vous devez savoir que pour supprimer une allumette il faut placer le curseur de la souris dans la zone rouge soufrée de l'allumette et cliquer.

Pour ajouter une allumette, il faut positionner le curseur de la souris à côté d'une allumette existante, en laissant un espace égal à une allumette et cliquer. Vous ferez apparaître par cette méthode une allumette.

Tour N° 95 : Le mystère des allumettes (secret, page 2/3)

SECRET (suite) :

Les allumettes sont alignées en carré. Dans chaque rangée il y a dix allumettes.

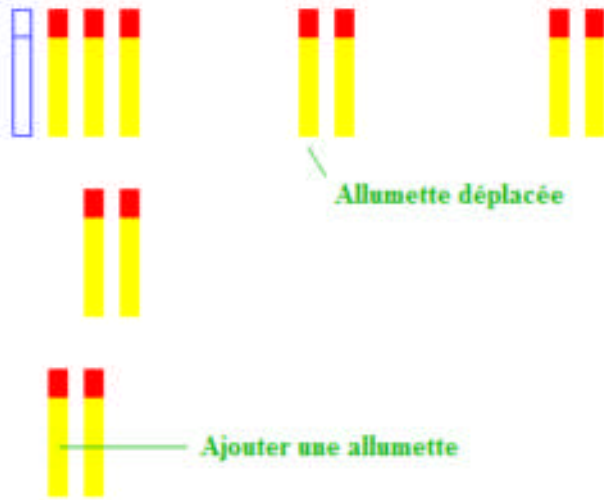
Maintenant, comment rajouter une allumette dans une rangée pour que chaque rangée totalise dix allumettes.

Par exemple, supprimez la première allumette de la rangée horizontale supérieure et rajoutez en une à côté de la cinquième. Puis rajoutez une allumette dans la rangée verticale de gauche comme montré page 3/3. Ainsi, dans chaque rangée vous montrez qu'il n'y a que dix allumettes.

Sur ce principe, vous pouvez refaire plusieurs fois.

Tour N° 95 : Le mystère des allumettes (secret, page 3/3)

SECRET (suite) :





MAGIE, tours avec les chiffres

Le tour du gendarme

Tour N° 96 : Le tour du gendarme (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien demande à quelqu'un de penser un nombre sans y faire figurer le zéro et dont les chiffres sont différents.

Le magicien lui propose quelques opérations algébriques.

Former un nombre différent en changeant la disposition des chiffres, soustraire le plus petit au plus grand.

Ensuite, additionner les chiffres du résultat entre eux.

Si le résultat est égal ou supérieur à 10, additionner les deux chiffres entre eux. Puis, ajouter 13 au résultat.

Vous trouvez sans hésiter le résultat.



Tour N° 96 : Le tour du gendarme (secret, page 1/1)

SECRET :

Le résultat obtenu sera toujours 22.

Exemple : Le spectateur choisit 8631,
nouveau nombre 3168.

Soustrayez le plus petit au plus grand

$$8631 - 3168 = 5463.$$

Additionnez les chiffres entre eux

$$5 + 4 + 6 + 3 = 18.$$

Comme le résultat est supérieur à 10
additionner les deux chiffres entre eux

$$1 + 8 = 9.$$

Ajoutez 13, soit $9 + 13 = 22$.



MAGIE, Tours Divers.

Gauche ou droite

Tour N° 97 : Gauche ou droite (effet, page 1/1)

EFFET :

Où sont les billets du magicien ?

Un spectateur à qui vous faites ce tour doit conserver un billet à gauche et un à droite, mais différents en valeur. Il va donc laisser 10 Euros à gauche et 5 Euros à droite ou inversement.

Une fois le spectateur arrêté sur son choix vous lui demandez de multiplier mentalement ou en se servant de la calculatrice la valeur du billet de gauche par 3, 5 ou 7 et de mémoriser ce résultat. Puis multiplier la valeur du billet de droite par 2, 4 ou 6 et d'additionner les deux résultats. Le spectateur annonce le total obtenu et vous donnez sans erreur la position des deux billets.

Tour N° 97 : Gauche ou droite (secret, page 1/2)

SECRET :

Si le nombre mentionné est pair alors le billet de 10 Euros se trouve à gauche et les 5 Euros à droite.

S'il est impair c'est que les 5 Euros sont à gauche et les 10 Euros à droite.

Exemple N° 1: Le spectateur laisse 10 Euros à gauche et 5 Euros à droite

10 multiplié par 5 (3 ou 7) = 50

5 multiplié par 4 (2 ou 6) = 20

$50 + 20 = 70$

le résultat étant pair

donc les 10 Euros sont à gauche.

Tour N° 97 : Gauche ou droite (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

Exemple N° 2: Le spectateur laisse de 5 Euros à gauche et 10 Euros à droite

5 multiplié par 3 (5 ou 7) = 15

10 multiplié par 2 (4 ou 6) = 20

$15 + 20 = 35$, le résultat étant impair

donc les 5 Euros sont à gauche.

Aide. En cliquant sur les billets ils disparaissent.

Comment laisser le billet de 5 Euros à gauche et 10 Euros à droite ? Cliquer sur le billet de 10 Euros à gauche puis sur celui de 5 Euros à droite. C'est tout.

Pour recommencer le tour cliquer sur l'icône REFAIRE LE TOUR.



MAGIE, tours de cartes

Divination d'une carte pensée

Tour N° 98 : Divination d'une carte pensée (effet, page 1/1)

EFFET :

Un spectateur pense mentalement à une carte.
Le magicien présente au spectateur six listes de noms de cartes et lui demande d'indiquer celles dans lesquelles figure sa carte.

Sur cette seule information, instantanément, le magicien dévoile la carte pensée.

Tour N° 98 : Divination d'une carte pensée (secret, page 1/3)

SECRET :

Chaque liste de cartes à une valeur fixe :

A = 1, B = 2, C = 4, D = 8, E = 16, F = 32

Au fur et à mesure des réponses du spectateur, il suffit d'additionner de tête la valeur des listes dans lesquelles figure la carte pensée et de se reporter au tableau de correspondance des nombres. Afin de faciliter votre tâche vous devez savoir que les cartes sont classées de l'AS au ROI. Les PIQUES vont de 1 à 13, les COEURS de 14 à 26, les TREFLES de 27 à 39 et les CARREAUX de 40 à 52. Ainsi l'AS de Pique = 1, l'AS de COEUR = 14, l'AS de TREFLE = 27 et l'AS de CARREAU = 40.

Exemple : Si l'addition des nombres vous donne 28, liste C, D et E, vous en déduisez que la carte est du TREFLE, que c'est la deuxième de la série et comme l'AS est égal à 27, donc la carte qui suit le 2 de TREFLE est égal à 28, celle choisie.

Tour N° 98 : Divination d'une carte pensée (secret, page 2/3)

SECRET (suite) :

Tableau des Correspondances

	PIQUES	COEUR	TREFLE	CARREAU
AS :	1	14	27	40
2 :	2	15	28	41
3 :	3	16	29	42
4 :	4	17	30	43
5 :	5	18	31	44
6 :	6	19	32	45
7 :	7	20	33	46
8 :	8	21	34	47
9 :	9	22	35	48

10 :	10	23	36	49
VALET :	11	24	37	50
DAME :	12	25	38	51
ROI :	13	26	39	52

Tour N° 98 : Divination d'une carte pensée (secret, page 3/3)

SECRET (fin) :

Exemple : Le spectateur pense au 7 de carreau.

Il vous indique que sa carte figure dans la deuxième, troisième, quatrième et sixième liste.

Alors, vous additionnez de tête

$$2 + 4 + 8 + 32 = 46$$

La carte est donc le 7 de carreau. Pour vous aider, vous savez que l'as de carreau = 40.



MAGIE, tours avec les chiffres

Le paquet des rouges et noirs

Tour N° 99 : Le paquet des rouges et noirs (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien prend 9 cartes rouges et 9 cartes noires d'un jeu et les tend à un spectateur. Il lui demande de les mélanger entre-elles puis d'en retirer 7 sans les montrer au magicien. Puis celui-ci propose au spectateur quelques opérations.

Ecrivez sur la calculatrice le nombre de cartes rouges que vous avez dans votre paquet et multipliez ce chiffre par 2 et ajoutez 1 au total. Multipliez par 5 et rajoutez le nombre de cartes noires dans votre paquet. Le magicien prend connaissance du résultat final et aussi sec annonce le nombre de cartes rouges et noires qui composent le paquet du spectateur.



Tour N° 99 : Le paquet des rouges et noirs (secret, page 1/1)

SECRET :

Dans le résultat final le chiffre des dizaines informe sur la quantité de cartes rouges retirées et le chiffre des unités sur les noires.

Exemple : Le paquet du spectateur contient

3 rouges et 4 noires.

3 (rouges) multiplié par 2 = 6.

6 + 1 = 7.

7 multiplié par 5 = 35.

Ajoutez le nombre de noires, 35 + 4 = 39.

Au résultat annoncé retranchez mentalement 5

39 - 5 = 34.

Il a donc pris 3 rouges et 4 noires.





MAGIE, tours avec les chiffres

Le tour du 13/07 à 11 heures

Tour N° 100 : Le tour du 13/07 à 11 heures (effet, page 1/1)

EFFET :

Voici un curieux tour qu'un magicien faisait une fois par an le 13 juillet à 11 heures.

Un ami choisit secrètement un nombre de trois chiffres et l'écrit sur la calculatrice. Demandez-lui de le répéter, puis de diviser ce grand nombre par 13, de diviser à nouveau par 7 et enfin par 11. Bizarrement la calculatrice affiche le nombre que votre ami voulait cacher.

731
[REDACTED]

Tour N° 100 : Le tour du 13/07 à 11 heures (secret, page 1/1)

SECRET :

Exemple A : Le spectateur choisit 731.

Il répète ce nombre, soit 731731.

731731 divisé par 13 = 56287.

56287 divisé par 7 = 8041.

8041 divisé par 11 = 731.

Exemple B : Le spectateur choisit 548.

Il répète ce nombre, soit 548548.

548548 divisé par 13 = 42196.

42196 divisé par 7 = 6028.

6028 divisé par 11 = 548.

Le résultat final sera toujours égal au nombre choisi.



MAGIE, tours avec les chiffres

Récréations mathématiques

Tour N° 101 : Récréations mathématiques (effet, page 1/1)

EFFET :

A) Comment obtenir 1000 qu'avec des 8 additionnés ?

B) Comment afficher sur la calculatrice le nombre 123456789 en une seule opération dont les éléments s'écrivent avec un seul chiffre ?

C) Trouver un chiffre différent de 4 qui additionné trois fois donne 12 ?

Tour N° 101 : Récréations mathématiques (secret, page 1/1)

SECRET :

Solutions :

A) $8 + 8 + 8 + 88 + 888 = 1000$

B) $111111111 \times 1,11111111$

C) Inscrivez 3 fois 1 de la façon qui suit :
 $11 + 1 = 12.$



MAGIE, tours avec les chiffres

Pair, impair

Tour N° 102 : Pair, impair (effet, page 1/1)

EFFET :

Une dame et un monsieur sont conviés à participer.
Ils choisissent chacun un nombre à l'insu du magicien.
Ces nombres devront être pair pour l'un et impair pour l'autre.
A la dame le magicien demande de multiplier son nombre par un nombre pair. Au monsieur le magicien demande de multiplier son nombre par un nombre impair.
Ensuite, ils doivent additionner les produits obtenus et donner le résultat final au magicien.
Celui-ci annonce sans hésitation qui a choisi au départ un nombre pair.

Pair et impair

Tour N° 102 : Pair, Impair (secret, page 1/1)

SECRET :

Si la somme finale est paire, c'est que la dame a choisi un nombre impair au départ. Si la somme finale est impaire, c'est que la dame a choisi un nombre pair.

Exemple : La dame choisit 13 et le monsieur 8.

13 multiplié par 8 (pair) = 104.

8 multiplié par 5 (impair) = 40.

$104 + 40 = 144$ (pair).

Exemple : La dame choisit 10 et le monsieur 3.

10 multiplié par 2 (pair) = 20.

3 multiplié par 7 (impair) = 21.

$20 + 21 = 41$ (impair).

Définition : Un nombre pair est divisible par 2. Un nombre impair n'est pas divisible par 2 en donnant des nombres entiers.



MAGIE, tours avec les chiffres

Deviner le nombre caché

Tour N° 103 : Deviner le nombre caché (effet, page 1/1)

EFFET :

Un ami affiche sur la calculatrice n'importe quel nombre.

Il doit le multiplier par 3 et annoncer au magicien si le produit est pair ou impair.

S'il est impair, ajouter 1. Ensuite il doit le diviser par 2, multiplier par 3 et enlever 9 le plus grand nombre de fois possible et dire au magicien combien de fois.

Ce dernier trouve aisément le nombre choisi.

Pair ou impair

Tour N° 103 : Deviner le nombre caché (secret, page 1/2)

SECRET :

Si l'ami annonce que son produit est pair alors son nombre est égal au nombre de fois qu'il a retranché 9 multiplié par 2.

Exemple : Nombre caché est 4 (nombre pair).

4 multiplié par 3 = 12, produit pair.

Divisé par 2 cela fait 6. Multiplier 6 par 3, soit 18. On peut retrancher 2 fois 9 à 18.

Donc le nombre caché est 2 multiplié par 2.

Si l'ami annonce que son produit est impair alors son nombre est égal au nombre de fois qu'il a retranché 9 multiplié par 2 ajouté de 1.

Exemple : Nombre caché est 5 (nombre impair).

5 multiplié par 3 = 15, produit impair.

Dans ce cas, ajouter 1, soit 16.

Divisé par 2 cela fait 8. Multiplier 8 par 3, soit 24. On peut retrancher 2 fois 9 à 24.

Donc le nombre caché est 2 multiplié par 2 plus 1, soit 5.

Tour N° 103 : Deviner le nombre caché (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

Deux autres exemples.

Exemple : Nombre caché est 12.

12 multiplié par 3 = 36, produit pair.

Divisé par 2 cela fait 18. Multiplier 18 par 3, soit 54. On peut retrancher 6 fois 9 à 54.

Le nombre caché est 6 multiplié par 2

Ce qui donne $6 \times 2 = 12$.

Exemple : Nombre caché est 21.

21 multiplié par 3 = 63, produit impair.

Dans ce cas, rajouter 1, soit $63 + 1 = 64$.

Divisé par 2 cela fait 32. Multiplier 32 par 3, soit 96. On peut retrancher 10 fois 9 à 96.

Le nombre caché est 9 multiplié par 2 + 1

Ce qui donne $10 \times 2 + 1 = 21$.



MAGIE, tours avec les chiffres

Le tour de 10 heures

Tour N° 104 : Le tour de 10 heures (effet, page 1/1)

EFFET :

Une personne choisit n'importe quel nombre. Elle doit le multiplier par 6, ajouter 48, multiplier par 5, ajouter 60, diviser par 30 et enfin soustraire le nombre choisi.

Le magicien annonce avec humour que c'est le tour qu'il fait uniquement à 10 heures.



Tour N° 104 : Le tour de 10 heures (secret, page 1/1)

SECRET :

Le résultat sera toujours 10.

Exemple : Nombre choisi = 7.

7 multiplié par 6 = 42,

42 plus 48 = 90,

90 multiplié par 5 = 450,

450 plus 60 = 510,

510 divisé par 30 = 17,

17 moins 7 (nombre choisi) donne 10.

variante : Le tour de 23 heures.

Le spectateur choisit un nombre.

Faire ajouter 25, multiplier par 2, soustraire 4,

diviser par 2 et soustraire le nombre du départ.

Le résultat sera toujours 23.



MAGIE, Tours Divers.

Magic-tél

Tour N° 105 : Magic-tél (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran s'affiche un annuaire alphabétique du téléphone, soit une base de 475 noms et numéros de téléphones différents. Une personne désigne une lettre entre A et Z. Un nombre est ensuite choisi au hasard (de 1 à 19) et la personne prend secrètement connaissance du numéro de téléphone qui correspond à ce nombre.

Quelques instants plus tard, le magicien qui a reçu un message mental annonce triomphalement le numéro choisi.

Tour N° 105 : Magic-tél (secret, page 1/6)

SECRET :

Pour ce tour, vous devez disposer d'une quêtuse ou sac à échange. C'est accessoire familier des magiciens va vous permettre de forcer le nombre 11 au moment voulu. Préparez dix neuf petits billets numérotés de 1 à 19. Placez-les dans le compartiment A de votre quêtuse. Préparez dix neuf petits billets numérotés 11 et placez-les dans le compartiment B de votre quêtuse.

Faites participer un spectateur et parlez-lui de votre annuaire électronique. En cliquant sur les lettres (A-Z) de l'index s'affichent à l'écran des noms et numéros de téléphone. Faites remarquer qu'il n'y a pas deux personnes qui ont le même numéro.
Note. Laissez à votre ami le temps de s'assurer que ce que vous dites est pure vérité.

Tour N° 105 : Magic-tél (secret, page 2/6)

SECRET (suite) :

Eloignez-vous de l'ordinateur et à distance, invitez le spectateur à choisir une lettre de l'alphabet et l'annoncer. Une fois son choix établi, dites-lui de vous rejoindre quelques instants afin de lui faire prendre un petit billet dans votre sac (quêtuse). Montre-lui vos billets numérotés de 1 à 19, replacez-les dans le sac (compartiment A) puis forcez-lui un billet numéroté 11, en lui présentant le sac ouvert sur le compartiment B. Votre quêtuse vous permet par un mécanisme secret d'ouvrir le sac tantôt sur A, tantôt sur B.

Votre spectateur a donc retiré un billet qui porte le numéro 11. Il a aussi préalablement choisi une lettre de l'alphabet.

Par exemple, la lettre D.

Tour N° 105 : Magic-tél (secret, page 3/6)

SECRET (suite) :

Priez votre spectateur de retourner aux commandes de l'ordinateur. Demandez-lui, à distance, d'afficher tous les noms classés à la lettre D et de fixer son attention sur le onzième nom de la liste et plus particulièrement le numéro de téléphone 06 04 22 02 42.

Note. Un cliquant sur la lettre D on affiche la liste des noms et numéros de téléphone.

Après quelques instants d'hésitations, révélez à votre ami le numéro de téléphone correspondant au onzième nom de la liste, soit 06 04 22 02 42. La surprise sera totale.

Mais comment avez-vous fait ?

Rien de plus simple. Tous les numéros onzième de chaque liste (A à Z) sont spéciaux.

Tour N° 105 : Magic-tél (secret, page 4/6)

SECRET (suite) :

En effet, à y regarder de plus près, en sachant seulement la lettre alphabétique désignée par le spectateur, vous pouvez déterminer le numéro de téléphone de chaque onzième nom.

L'alphabet occidental comporte 26 lettres (A jusqu'à Z).

Considérez que A = 1, B = 2, C = 3, D = 4, etc.

Votre astuce pour retrouver correctement le numéro téléphonique choisi consiste à déterminer les huit derniers chiffres après 06.

En effet ils commencent tous par 06.

Pour les deux suivants, dans notre exemple, vous allez mentalement écrire 04 dans votre tête. Si Z avait été la lettre désignée, vous écririez 26 car Z est la dernière lettre de l'alphabet.

Pour les deux chiffres suivants, retranchez 04 (pour D) de 26. Ce qui vous donne 22.

Tour N° 105 : Magic-tél (secret, page 5/6)

SECRET (suite) :

A cette étape, vous avez vos six premiers chiffres, soit 06 04 22.

Pour les deux suivants, prenez le premier chiffre de 04 et 22, ce qui vous compose 02.

A cette étape vous connaissez les huit premiers chiffres, soit 06 04 22 02.

Pour déterminer les deux derniers chiffres, prenez les deux derniers chiffres de 04 et 22, ce qui donne 42.

Maintenant, vous connaissez le numéro entier, soit 06 04 22 02 42 dans notre exemple.

Avec un peu d'entraînement, toute cette gymnastique mentale se fait rapidement.

Tour N° 105 : Magic-tél (secret, page 6/6)

SECRET (fin) :

Cela va de soit que vous pouvez forcer le nombre 11 par une méthode de votre choix.

La méthode citée est à titre d'exemple.

Enfin, prenez le temps de vous approprier le tour en l'habillant selon votre personnalité et vos thèmes de présentation.

Alors, vous vous rendrez compte de l'impact dévastateur sur votre public.



MAGIE, magie des dés à jouer

Les points cachés

Tour N° 106 : Les points cachés (effet, page 1/1)

EFFET :

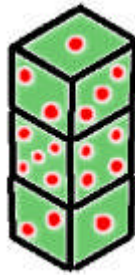
Tour de magie avec 2 dés.

Le magicien donne deux dés à une personne et le prie de les jeter sur la table. Sans les toucher le magicien annonce immédiatement le nombre de points cachés.

Autre tour avec 3 dés : Le total de la pile

Demandez à un ami d'empiler trois dés que vous lui confiez.

Sans avoir regardé, vous êtes capable de deviner la somme des points des trois dés empilés.



Tour N° 106 : Les points cachés (secret, page 1/1)

SECRET :

Secret : La somme des points de 2 faces opposées d'un dé est toujours égal à 7.

Les combinaisons sont : 1-6, 2-5 et 3-4.

A fortiori, cette particularité vous permet de deviner d'un simple coup d'oeil sur les dés le nombre de points cachés de chacun d'entre eux.

Autre tour : Le total de la pile

Secret : Ce sera toujours 21.

En effet, l'addition des points de deux faces opposées d'un dé fait toujours sept. Avec trois dés ce sera donc 21.



MAGIE, Tours Divers.

Une mémoire extraordinaire

Tour N° 107 : Une mémoire extraordinaire (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran s'affiche le nombre pi jusqu'à la 239 ème décimale après la virgule.

Le magicien prouve qu'il est capable de réciter le nombre pi, dans l'ordre ou le désordre et de nommer n'importe quelle décimale à grande vitesse.

Question

Entrez une décimale de 1 à 239 du nombre pi.

1

OK

Cancel

Tour N° 107 : Une mémoire extraordinaire (secret, page 1/6)

SECRET :

Apprendre par coeur le nombre pi (dans la pratique courante, on lui donne la valeur de 3,1416) jusqu'à la 239 ème décimale est pratiquement impossible. Pour retenir cette formidable suite de chiffres, il suffit d'utiliser une méthode mnémotechnique mise au point il y a fort longtemps.

Les chiffres seront simplement remplacés par certains sons.

En voici la table de rappel que vous devez savoir.

Les sons :

SE, CE, ZE = 0 - CHE, JE, GE = 6
TE, DE = 1 - QUE, GUE, KE = 7
ME = 3 - FE, VE = 8
RE = 4 - PE, BE = 9
LE, LLE = 5

Tour N° 107 : Une mémoire extraordinaire (secret, page 2/6)

SECRET (suite) :

En associant un son à chaque chiffre (voir table de rappel)

l'idée vient ensuite de composer des phrases s'y rattachant.

Le texte ci-dessous est le fruit de différentes collaborations.

Il permet d'aller jusqu'à la 239 ème décimale et chaque phrase est établie par longueur de vingt chiffres.
Vous devez l'apprendre par coeur. Mais le jeu en vaut la chandelle.

000 - 3 1 4 1 5 9 2 6 5 3 5 8 9 7 9 3 2 3 8 4

Modère ton lapin nigaud, le mulot voit peu, guépard mignon me veut roi

020 - 6 2 6 4 3 3 8 3 2 7 9 5 0 2 8 8 4 1 9 7

Chez nous, chère maman, fais-moi un nougat bien lisse aux nouveaux fruits de bon goût

040 - 1 6 9 3 9 9 3 7 5 1 0 5 8 2 0 9 7 4 9 4

Touche pas ma pipe mais colle ton sale fanion sans peu corroborer

060 - 4 5 9 2 3 0 7 8 1 6 4 0 6 2 8 6 2 0 8 9

Râle pas Noémie ici. Que veux-tu, chérie, ce jeune vit chez nous sans faux pas

080 - 9 8 6 2 8 0 3 4 8 2 5 3 4 2 1 1 7 0 6 7

Bouffon chinois, fou si marrant, fais-nous les marionnettes en déguisant Jacques

100 - 9 8 2 1 4 8 0 8 6 5 1 3 2 8 2 3 0 6 6 4

Bienvenue à toi, ravissant faon joli et tout menu venu en message chéri.

Tour N° 107 : Une mémoire extraordinaire (secret, page 3/6)
SECRET (suite) :

120 - 7 0 9 3 8 4 4 6 0 9 5 5 0 5 8 2 2 3 1 7

Que ce pommard fut rare, je sape l'illusion : le vin noir est né mystique.

140 - 2 5 3 5 9 4 0 8 1 2 8 4 8 1 1 1 7 4 5 0

A Noël, Emile poursuivait de nouveau un rêve d'étudiant qui est réalisé.

160 - 2 8 4 1 0 2 7 0 1 9 3 8 5 2 1 1 0 5 5 5

Une féerie! Tout se noue et coïncide bien... Mais veille, en attendant aussi l'alléluia.

180 - 9 6 4 4 6 2 2 9 4 8 9 5 4 9 3 0 3 8 1 9

Bergère, Régine n'approuve pas les repas, et moi ça me vaut débats.

200 - 6 4 4 2 8 8 1 0 9 7 5 6 6 5 9 3 3 4 4 6

Joueur ruiné : un fou vidé, sans paix, qu'on lâche, jaloux, abîmé, amer, rageant.
220 - 1 2 8 4 7 5 6 4 8 2 3 3 7 8 6 7 8 3 1 6

Ton neveu Riquet léger, rêveur et grand môme qui forge quand femme sèche.

Note. Apprenez une phrase par jour et vérifiez le lendemain que vous vous en souvenez par le principe de l'accumulation. Ainsi, très vite vous associerez à vos mots les chiffres correspondants. En vous entraînant souvent vous obtiendrez de bons résultats.

Tour N° 107 : Une mémoire extraordinaire (secret, page 4/6)

SECRET (suite) :

A noter qu'il existe une autre méthode mnémotechnique basée sur le nombre de lettres de chaque mot d'une phrase. L'exemple le plus connu est le quatrain d'Archimède, utile pour se rappeler la valeur de pi avec 30 décimales.

Le Quatrain d'Archimède

Que j'aime à faire apprendre un nombre utile aux sages!
Immortel Archimède, artiste, ingénieur,
Qui de ton jugement peut priser la valeur ?
Pour moi, ton problème eut de pareils avantages.

Tour N° 107 : Une mémoire extraordinaire (secret, page 5/6)

SECRET (suite) :

En comptant le nombre de lettres de chaque mot vous obtenez un chiffre de Pi.

3 1 4 1 5 9 2 6 5 3 5

Que j'aime à faire apprendre un nombre utile aux sages.

8 9 7 9

Immortel Archimède, artiste, ingénieur,

3 2 3 8 4 6 2 6

Qui, de ton jugement peut priser la valeur ?

4 3 3 8 3 2 7 9

Pour moi, ton problème eut de pareils avantages.

π (Pi)

Tour N° 107 : Une mémoire extraordinaire (secret, page 6/6)

SECRET (fin) :

Vous remarquerez que la décimale sélectionnée s'affiche en noir.

3,1415926535897932384
62643383279502884197
16939937510582097494
45923078164062862089
98628034825342117067
98214808651328230664
70938446095505822317
25359408128481117450
28410270193852110555
96446229489549303819
64428810975665933446
12847564823378678316



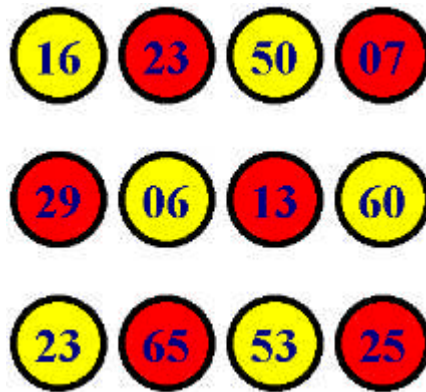
MAGIE, Tours Divers.

Ordimagie

Tour N° 108 : Ordimagie (effet, page 1/1)

EFFET :

Douze jetons rouges portant des nombres s'affichent à l'écran. Une personne est priée de déterminer combien de jetons deviendront jaunes. Pour cela, un simple clic sur un jeton rouge le fait passer au jaune et immédiatement sa valeur initiale change. Quelques essais peuvent familiariser le spectateur. Celui-ci s'exécute au petit bonheur et sans la présence du magicien. Certains jetons restent rouges et d'autres virent au jaune. Aussitôt, le magicien annonce à l'auditoire que les jetons totalisent 375. Il faudra plus de temps au spectateur pour faire l'addition et trouver le même résultat.



Tour N° 108 : Ordimagie (secret, page 1/6)

SECRET :

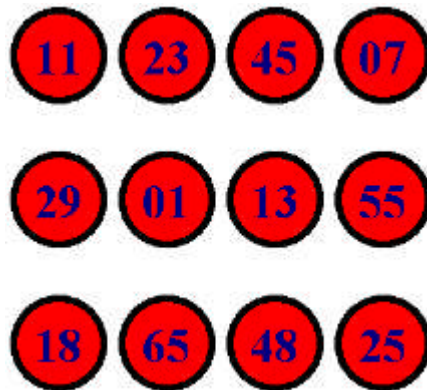
En lançant le tour douze jetons rouges s'affichent à l'écran. Chaque jeton a une certaine valeur. L'addition de tous les jetons rouges fait toujours 340. Lorsqu'ils apparaissent jaunes (en cliquant sur un jeton il devient jaune), ils totalisent 400. En soustrayant la valeur d'un jeton rouge à la valeur du même jeton jaune, vous obtiendrez 5. Et cela est vrai pour tous les jetons.

Pour connaître rapidement le total des nombres affichés à l'écran, il suffit de connaître discrètement le nombre (N) de jetons restés rouges, puis de multiplier N par 5, enfin de soustraire ce résultat à 400, ainsi vous pourrez annoncer combien totalisent tous les jetons (rouges et jaunes) affichés à l'écran dans le choix du spectateur.

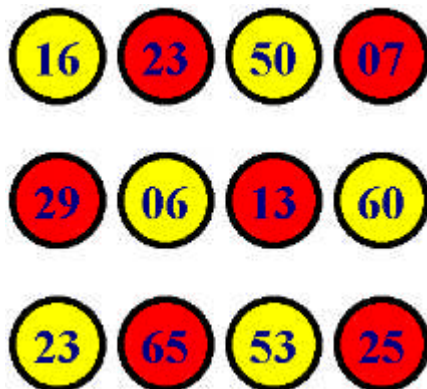
Tour N° 108 : Ordimagie (secret, page 2/6)

SECRET (suite) :

Exemple : Jetons rouges affichés au départ :



Le spectateur modifie l'affichage :



Tour N° 108 : Ordimagie (secret, page 3/6)

SECRET (suite) :

Six jetons sont restés rouges, aussi à 400 vous retirez 30.

La somme totale des jetons fait donc 370.

Note. En relançant le tour, les jetons s'afficheront à l'écran avec d'autres valeurs. L'ordinateur vous proposera quatre choix aléatoires et différents. Pas d'inquiétude à avoir, cette possibilité offerte vous permet de brouiller les pistes.

Pour noyer le poisson du truc décelable, sachez qu'en relançant le tour en cliquant sur la partie haute de l'icône REFAIRE LE TOUR, vous verrez s'afficher les douze jetons rouges. Sauf que, dans ce cas, pour les jetons impairs la différence entre jaune et rouge est 4 et pour les pairs, elle est de 6.

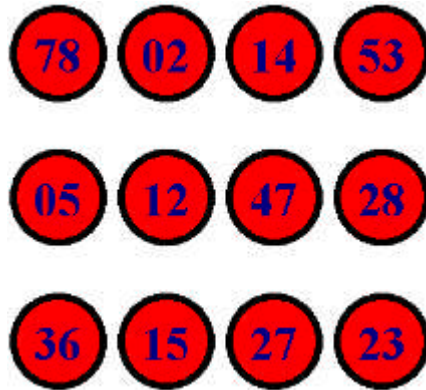
Pour connaître la somme totale, selon que les rouges restants sont pairs ou impairs, vous devrez en tenir compte dans le décompte à 400.

Tour N° 108 : Ordimagie (secret, page 4/6)

SECRET (suite) :

Par la pratique, vous vous rendrez vite compte que cette dernière possibilité rend service. Important. Pour le public, un clic sur l'icône est un clic normal. Ne donnez jamais l'impression d'un cafouillage. Vous ruineriez les effets magiques que vous voulez produire.

Explications :

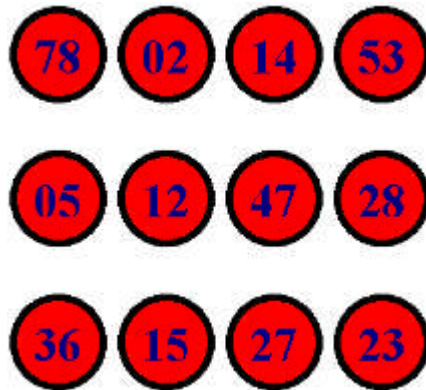


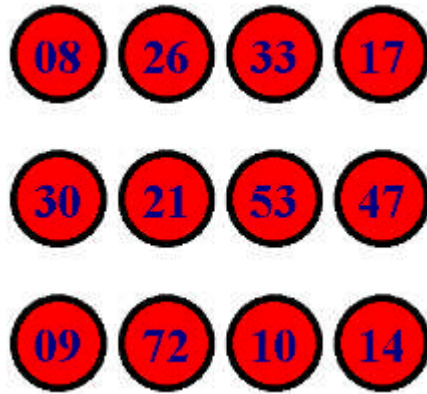
Zone de clic : jetons à différence 4 ou 6

Tour N° 108 : Ordimagie (secret, page 5/6)

SECRET (suite) :

Distributions de jetons proposées par l'ordinateur :

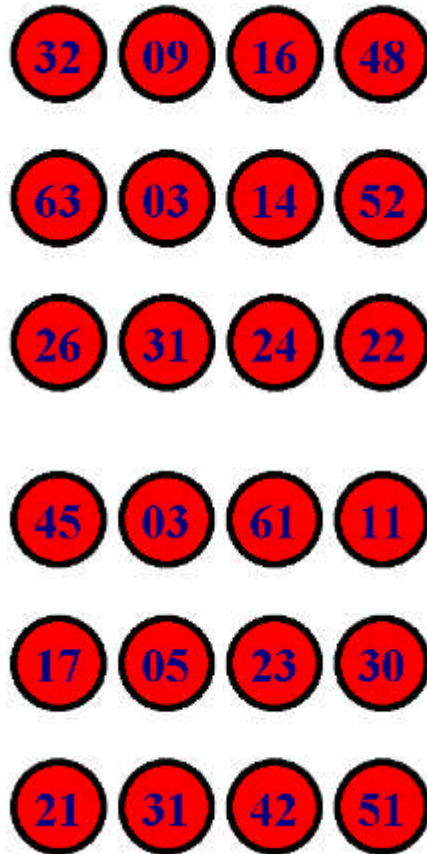




Tour N° 108 : Ordimagie (secret, page 6/6)

SECRET (fin) :

Distributions de jetons proposées par l'ordinateur :





MAGIE, tours de cartes

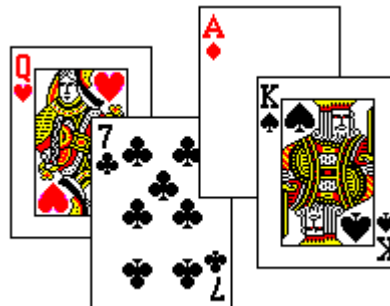
Mission impossible

Tour N° 109 : Mission impossible (effet, page 1/1)

EFFET :

Un spectateur choisit une carte.

Vous retrouvez cette carte après lui avoir demandé de répondre à trois questions, sachant qu'il peut dire la vérité ou mentir à tout moment.



Tour N° 109 : Mission impossible (secret, page 1/1)

SECRET :

Ce tour de cartes est automatique et très trompeur.

Faites choisir une carte par un spectateur et contrôlez là sur le jeu par la méthode de votre choix.

Quelques soient les réponses du spectateur aux trois questions et en suivant les instructions, vous ferez apparaître sa carte sans efforts.





MAGIE, Tours Divers.

L'esprit des symboles

Tour N° 110 : L'esprit des symboles (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien propose un tour avec des symboles :
cercle, croix, sablier, triangle, carré, grille, ondes et étoile.



Un spectateur est prié de choisir mentalement l'un de ces symboles affichés à l'écran et de déterminer sa couleur. Quatre couleurs sont proposées : Noir, rouge, vert et bleu.

Une fois le choix mental effectué, le spectateur doit simplement dire par OUI ou NON si son symbole figure dans les six listes que lui propose le magicien. A la fin de l'expérience le magicien dévoile le symbole choisi mentalement par le spectateur.



Tour N° 110 : L'esprit des symboles (secret, page 1/5)

SECRET :

Au début du tour, le magicien fait choisir l'un des huit symboles proposés (symbole et couleur.)
Supposons, par exemple que le spectateur choisisse le SABLIER BLEU.
Comment allez-vous faire pour le découvrir ?
Trois codes de référence sont connus de vous seul.

Code des couleurs :
NOIR = 1, ROUGE = 2, VERT = 3 et BLEU = 4.

Code des tableaux :
A = 4, B = 32, C = 16, D = 8, E = 2 et F = 1.

Tour N° 110 : L'esprit des symboles (secret, page 2/5)

SECRET (suite) :

Code des symboles :
Etoile = 1, carré = 2, grille = 3, ondes = 4,
cercle = 7, croix = 8, sablier = 9 et triangle = 0.

Cliquez sur la case A pour afficher une première série de symboles.

Le spectateur vous répondra par NON car il n'aura pas vu son symbole SABLIER BLEU affiché.

Cliquez sur la case B pour afficher la deuxième série de symboles.

Le spectateur vous répondra par OUI car son SABLIER BLEU figure dans la liste.

Dans ce cas, référez-vous à votre code des tableaux et retenez de tête 32 (Valeur de B = 32).

Tour N° 110 : L'esprit des symboles (secret, page 3/5)

SECRET (suite) :

Cliquez sur la case C et comme le spectateur vous dit oui, en vous reportant à votre code des tableaux vous ajoutez 16 à 32, soit 48.

En poursuivant ainsi, vous ferez la somme suivante $32 + 16 + 1$ (32 pour B, 16 pour C et 1 pour F).

Votre total est de 49.

Connaissant vos deux autres codes par coeur, vous êtes en mesure de déterminer rapidement le choix du spectateur.

Le chiffre des dizaines, soit 4 vous révèle la couleur. BLEU = 4 (code des couleurs). Le chiffre des unités vous détermine le symbole. SABLIER = 9 selon le code des symboles. Donc, vous dévoilez que le spectateur a choisi le SABLIER BLEU.

Tour N° 110 : L'esprit des symboles (secret, page 4/5)

SECRET (suite) :

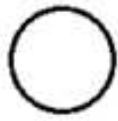
En appliquant la méthode des codes aux réponses positives vous déterminerez ainsi sans difficultés le symbole choisi par quiconque.

Note : Le tour peut être refait.

Tour N° 110 : L'esprit des symboles (secret, page 5/5)

SECRET (fin) :

Code des symboles :



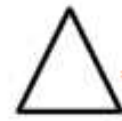
=7



=8



=9



=0



=2



=3



=4



=1

Code des couleurs : NOIR = 1, ROUGE = 2, VERT = 3 et BLEU = 4





MAGIE, magie des dés à jouer

Les points révélés

Tour N° 111 : Les points révélés (effet, 1/1)

EFFET :

Une personne lance 3 dés à jouer sans que vous regardiez.

Quand elle est satisfaite de son résultat,

vous l'invitez à quelques calculs sans grande complexité.

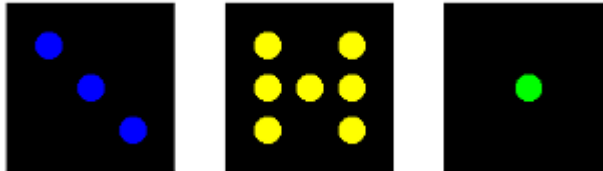
Appelons D1 les points du premier dé, D2 les points du second et D3 les points du dernier.

Faites-lui doubler D1 et ajouter 5. Multiplier par 5

et ajouter 10. Ensuite ajouter D2, multiplier par 10,

et, enfin, ajouter D3.

La personne vous dit le résultat et vous annoncez correctement les points de chaque dé.



Tour N° 111 : Les points révélés (secret, page 1/1)

SECRET :

Au résultat obtenu par les différentes opérations,

vous retranchez mentalement 350, la différence

vous donnera un nombre de 3 chiffres dont celui

des centaines sera D1, celui des dizaines sera D2

et celui des unités sera D3.

Exemple.

Trouver que $D1 = 3$, $D2 = 6$ et $D3 = 1$.

Les opérations effectuées sont :

$$D1 \times 2 = 6, 6 + 5 = 11, 11 \times 5 = 55,$$

$$55 + 10 = 65, 65 + 6 = 71,$$

$$71 \times 10 = 710, 710 + 1 = 711,$$

$$711 - 350 = 361.$$

Donc, $D1 = 3$, $D2 = 6$, $D3 = 1$.



MAGIE, Tours Divers.

Le test des 3 couleurs

Tour N° 112 : Le test des 3 couleurs (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran s'affichent successivement et dans un ordre prédéterminé trois ronds de couleurs. Une spectatrice est priée de fixer 15 secondes ces ronds changeants; d'ailleurs, le magicien, très scrupuleusement, chronomètre la durée de l'expérience.

Le magicien peut insister sur l'étroite influence des couleurs sur la personnalité humaine.

Les 15 secondes écoulées, la dame est priée d'annoncer au magicien la couleur qui a retenu son attention parmi les trois qui ont défilé sous ses yeux.

Le magicien, sans hésitation prouve le bon choix de la spectatrice par sa prédiction qui se révèle exacte.

Tour N° 112 : Le test des 3 couleurs (secret, page 1/5)

SECRET :

Voici un tour qui peut s'apparenter à une expérience psychique. Le magicien fait une prédiction, bien visible, dès le départ, une personne choisit une couleur parmi trois et la prédiction se révèle exacte. Comment réussir ? Selon la couleur choisie, la prédiction sera toujours correcte. Pour cela, vous devez préparer un étui aux 3 enveloppes.

Tour N° 112 : Le test des 3 couleurs (secret, page 2/5)

SECRET (suite) :

Préparation.

Munissez vous de trois petites enveloppes, trois petits bostols, un étui pour contenir les enveloppes et un jeu de gommettes aux trois couleurs (jaune - rouge et vert).

Sur l'enveloppe J (jaune) coller une gomme Jaune et placez à l'intérieur un carton bostol.

Sur l'enveloppe R (rouge) coller une gomme rouge et une autre sur le dos. Placez à l'intérieur un carton bostol.

Sur l'enveloppe V (vert) coller une gomme verte et une autre sur le dernier carton bostol et placez le à l'intérieur de l'enveloppe V.

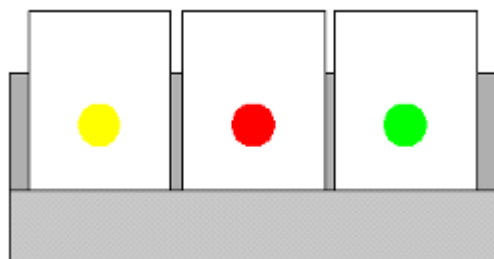
Placez vos trois enveloppes dans l'étui en les alignant de la gauche vers la droite J - R - V.

Au dos de l'étui collez une gomme en face l'enveloppe J.

Votre préparation terminée, vous êtes prêt à faire le tour.

Tour N° 112 : Le test des 3 couleurs (secret, page 3/5)

SECRET (suite) :



Tour N° 112 : Le test des 3 couleurs (secret, page 4/5)

SECRET (suite) :

Déroulement.

Sortez l'étui aux trois enveloppes sans montrer le dos de l'étui. Mettez le sur la table et faites choisir une couleur.

Trois cas se présentent à vous.

CAS 1 - La couleur JAUNE est choisie.

Retournez l'étui pour montrer votre prédiction, la gomme jaune collée au dos de l'étui.

CAS 2 - La couleur ROUGE est choisie.

Sortez vos trois enveloppes de l'étui sans montrer le dos de l'étui et retournez les pour montrer votre prédiction, une gomme rouge collée au dos de l'enveloppe R.

Tour N° 112 : Le test des 3 couleurs (secret, page 5/5)

SECRET (fin) :

CAS 3 - La couleur VERTE est choisie.

Sortez vos trois enveloppes de l'étui sans montrer le dos de l'étui et sans montrer le dos des enveloppes, sortez le carton contenu dans chaque enveloppe. Votre prédiction est qu'une gomme verte est collée sur le carton de l'enveloppe V.

En soignant la présentation, vous ferez croire à vos pouvoirs de mentaliste.

Note. Ce tour ne peut être fait qu'une fois au cours d'une séance.



MAGIE, tours de cartes

Les 4 as de l'expert

Tour N° 113 : Les 4 as de l'expert (effet, page 1/1)

EFFET :

Un classique de la magie, l'apparition des as...
Après plusieurs instructions fournies par l'ordinateur
le magicien fait apparaître un par un les 4 as d'un jeu
d'une façon très convaincante.

Tour N° 113 : Les 4 as de l'expert (secret, page 1/4)

SECRET :

Ce tour exige de votre part une courte préparation des cartes.
Placer les quatre as sur le jeu, dans l'ordre suivant,
trèfle, coeur, pique et carreau. Et, neuf cartes dessus.

9 cartes - AK-AP-AC-AT - talon du jeu

Un spectateur devra participer à votre tour de cartes.
Afin d'être clair, passons à l'action. Lorsque le tour démarre
apparaît à l'écran une première boîte de dialogue. Pour faire
ce tour, l'ordinateur vous demande de disposer d'un jeu de cartes.
Sortez le votre et entamez, pourquoi pas, un faux mélange ainsi
qu'une fausse coupe. Si vous avez un talent de cartomane cela
ne vous posera pas de problème majeur.

Tour N° 113 : Les 4 as de l'expert (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

Poursuivez en cliquant sur OK, une autre boîte de dialogue vous
demande d'entrer un nombre de 11 à 19. Sollicitez le spectateur
à faire son choix. Supposons qu'il choisisse 14. Entrez 14 dans
la boîte de dialogue et confirmez.
L'ordinateur vous demande de distribuer 14 cartes en les comptant
une par une. Exécuter l'instruction en prenant le paquet en main
et en distribuant une par une 14 cartes sur la table ou sur votre
tapis de travail. Continuez le dialogue avec l'ordinateur en cliquant
sur OK. 14 est composé de 1 et 4 qui additionnés font 5. Reprenez
votre petit paquet de 14 cartes en main et refaites une distribution,
de cinq cartes seulement. Passez alors à l'instruction suivante.
Retournez la dernière carte distribuée... c'est un as.
Effectivement, ce sera l'as de carreau.
Première surprise.

Tour N° 113 : Les 4 as de l'expert (secret, page 3/4)

SECRET (suite) :

Placez l'as à l'écart, puis mettez le reste des cartes
(soit 9 cartes) sur les cinq cartes distribuées

moins une l'as de carreau et posez ce paquet sur le talon du jeu. Ainsi vous êtes en mesure de recommencer l'apparition d'un nouvel as.

En répétant les instructions de l'ordinateur, vous devriez faire apparaître un par un les quatre as.

Comme ils sont arrangés, normalement ceux-ci devraient successivement être : carreau, pique, coeur et trèfle. Vous pouvez donc, avant le retournement de l'as annoncer de quel as il s'agit.

Tour N° 113 : Les 4 as de l'expert (secret, page 4/4)

SECRET (fin) :

Pour l'as de trèfle, vous pouvez faire une variante. Après l'apparition du troisième as, l'as de coeur, vous ne relancez pas le tour. Vous dites au spectateur qu'en épelant AS DE TREFLE, en distribuant une carte par lettre, on peut le faire apparaître. Ce qui sera le cas
En résumé, grâce au pouvoir intuitif de l'ordinateur, vous faites surgir mystérieusement les 4 as.



MAGIE, Tours Divers.

Le choix coloré

Tour N° 114 : Le choix coloré (effet, page 1/1)

EFFET :

Sept jetons de différentes couleurs apparaissent à l'écran.

Les couleurs sont : vert, jaune, orange, violet, rose, bleu et rouge. Ils sont alignés en cercle. Près de l'ordinateur, un papier plié renfermant une prédiction est aussi disposé.

Le magicien invite une spectatrice à toucher l'un de ces jetons d'écran. Par exemple, elle pose son doigt sur le jeton vert. Très bien! dit le magicien, maintenant, vous allez épeler V-E-R-T, en vous déplaçant de jeton en jeton, dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le jeton suivant. La spectatrice s'exécute studieusement et pose son doigt sur le jeton rose pour la lettre T.

Parfait! dit le magicien, vous allez refaire la même chose en épelant R-O-S-E. La spectatrice refait le tour et termine son épellation sur le jeton jaune.

Et, à ce stade, la spectatrice ouvre le papier prédiction, il y a écrit : JAUNE.

Tour N° 114 : Le choix coloré (secret, page 1/4)

SECRET :

Dans ce tour le jeton jaune est habilement forcé.

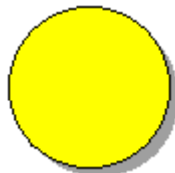
SECRET : Les jetons sont alignés d'une manière particulière et la méthode employée est basée sur votre faculté à anticiper le comportement de la personne qui vous assiste, en l'obligeant à sélectionner le jeton jaune.

Tout d'abord, préparez une prédiction, en écrivant le mot JAUNE sur un papier que vous pliez.

Maintenant, dans le déroulement du tour, vous pouvez être confronté à trois situations.

A) La personne pose son doigt sur le jeton jaune.

La prédiction est lue, vous venez d'accomplir l'effet idéal, prédire la couleur du jeton touché.



Jaune

Tour N° 114 : Le choix coloré (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

B) Elle pose son doigt sur le jeton ORANGE ou ROSE.

Dites-lui d'épeler la couleur, comme indiqué.

Dans les deux cas, le jeton jaune est le dernier touché dans l'épellation de O-R-A-N-G-E ou R-O-S-E.

Ouvrez la prédiction, vous êtes un bon devin.

C) Elle pose son doigt sur le jeton VERT, VIOLET, BLEU ou ROUGE. Procédez comme auparavant, mais au lieu d'arrêter, poursuivez en lui demandant d'épeler à nouveau. Comme le jeton sur lequel elle est ne peut être que ORANGE ou ROSE, une nouvelle épellation l'amènera toujours sur le jeton JAUNE. Votre prédiction est encore exacte.

Tour N° 114 : Le choix coloré (secret, page 3/4)

SECRET (suite) :

En pratiquant régulièrement ce tour, vous mettrez probablement au point un boniment qui d'un point de vue psychologique met votre auditoire en confiance et en sympathie avec ce que vous faites.

Agissez toujours avec finesse.

Important. Ne faites qu'une fois au même public. pour une raison bien évidente.

En forçant le jeton jaune, vous pouvez opter pour d'autres présentations.

Idées en vrac. Vous préparez 7 enveloppes aux couleurs des jetons. Dans l'enveloppe jaune vous glissez un billet de banque. Quand le jeton jaune est choisi, vous prouvez que le spectateur vous a porté chance, l'enveloppe jaune est la seule à contenir un billet.

Tour N° 114 : Le choix coloré (secret, page 4/4)

SECRET (fin) :

Autre présentation. Vous achetez une boîte de smarties. Les mêmes adorent ces confiseries. Pour ceux qui ne connaissent pas, les smarties ressemblent à de petites dragées, elles se déclinent en plusieurs couleurs.

Ne laissez dans la boîte que des smarties jaunes.

Le même à qui vous ferez le tour repartira avec sa boîte de bonbons tous jaunes.

On peut même imaginer une extension. Vous montrez une boîte remplie de dragées de toutes les couleurs, vous faites votre tour et quand la boîte est examinée, toutes les dragées sont devenues jaunes.

Etc.

Magie. Copyright Melkior



MAGIE, tours avec les chiffres

Indiscrétion

Tour N° 115 : Indiscrétion (effet, page 1/1)

EFFET :

Un spectateur est invité à penser, à l'insu du magicien, une année de son choix. Ce peut être celle de sa naissance, de son mariage, de son enfant, de sa promotion professionnelle, etc.

Une fois l'année choisie, le magicien lui propose d'afficher sur la calculatrice que le dernier chiffre, c'est à dire celui des unités. Puis de doubler ce chiffre et d'ajouter 5 au total. De multiplier le tout par 5 et de rajouter le chiffre des dizaines (de l'année choisie).

Une fois terminé, le spectateur communique son résultat. Aussitôt, le magicien annonce sans se tromper l'année choisie.



Tour N° 115 : Indiscrétion (secret, page 1/1)

SECRET :

Dès l'annonce du résultat, soustrayez 25 et inversez les deux chiffres de ce nombre. Ainsi, vous déterminez l'année.

Exemple : Année choisie 1954.

- A) Le chiffre 4 doublé donne 8.
 - B) En ajoutant 5 cela fait 13.
 - C) Le tout multiplié par 5 fait 65.
 - D) Ajouter 5 (chiffre des dizaine), soit 70.
 - E) Mentalement, dès l'annonce du résultat, retirer 25 à 70, soit 45.
 - F) Inverser 45 pour obtenir 54.
- L'année choisie est donc : 1954

Remarque. Si après avoir retranché 25 vous obtenez 00, 11, 22, 33, 44, 55, 66, 77, 88 ou 99, il n'est pas utile

d'inverser ce nombre pour connaître l'année. Important.
Proposez au spectateur d'écrire sur un papier son année
car il peut l'oublier après la série d'opérations demandées.



MAGIE, tours de cartes

Réservation magique

Tour N° 116 : Réservation magique (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien confie à un spectateur un petit paquet de cartes, environ 1/3 d'un jeu pour aller plus vite. Chaque carte représente le nom d'un hôtel. L'ordinateur propose au spectateur une destination de rêve parmi une liste affichée à l'écran et, en suivant une série d'instructions, à choisir l'hôtel où il descendra. D'une manière originale, aidé du magicien, l'ordinateur réussit à révéler le nom de l'hôtel choisi par le spectateur.

Tour N° 116 : Réservation magique (secret, page 1/3)

SECRET :

Ce tour de magie est automatique. Il suffit de suivre sagement les instructions de l'ordinateur. Le spectateur note dans sa tête le pays et le nom de la ville de sa destination de rêve dans la liste affichée à l'écran. Le magicien sollicité confie au spectateur un petit paquet de cartes. Le nombre de cartes doit être de 19. A ce stade, le spectateur doit être convaincu que le nombre de cartes est arbitraire. L'emploi d'une carte courte ou d'une carte clef pourra faciliter la manoeuvre. Le spectateur est ensuite invité à épeler le nom du pays en distribuant une carte par lettre.

Tour N° 116 : Réservation magique (secret, page 2/3)

SECRET (suite) :

Supposons que le spectateur ait choisi comme destination FRANCE, PARIS. En épelant F-R-A-N-C-E, il distribue six cartes sur la table. Ces cartes sont mises de côté. Puis, le spectateur distribue cinq cartes en épelant P-A-R-I-S. Comme lui demande l'ordinateur, il doit prendre discrètement connaissance de la carte suivante. Par exemple, le roi de coeur. Cette carte représente l'hôtel dans lequel le spectateur pourrait descendre à Paris en France. Dans la prochaine instruction, le spectateur doit remettre le paquet (cinq cartes) sur le talon (huit cartes) et poser les cartes devant l'ordinateur. Et là, pour le fun, intervient le magicien. Il doit placer

Tour N° 116 : Réservation magique (secret, page 3/3)

SECRET (fin) :

la souris de l'ordinateur sur les cartes et lui donner des mouvements elliptiques cadencés à 41 khz. Tout ceci est pur bluff. Mais quand on vous interrogera un peu plus tard sur comment avez-vous fait, vous pourrez répondre avec aplomb que parfois l'ordinateur se plante lorsque la souris est mal cadencée... L'ordinateur propose au spectateur de reprendre les cartes en main et d'épeler RESERVATION MAGIQUE en passant sous le paquet une carte pour chaque lettre épelée. Si le spectateur s'est discipliné, le ROI de COEUR sera la première carte du paquet. Le spectateur révèle le nom de son hôtel (roi de coeur) et la carte supérieure est retournée, c'est gagné. Le tour s'achève sur une note d'humour comme vous le constatez.



MAGIE, tours de cartes

Titre

Tour N° 117 : Tricherie (effet, page 1/1)

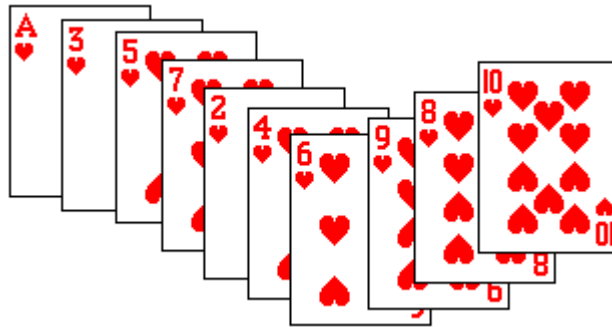
EFFET :

L'ordinateur propose à un spectateur un tour avec 10 cartes seulement.

Il doit répondre à l'écran à une série de questions.

A la fin de l'expérience l'ordinateur retrouve la carte choisie bien que le spectateur ait pu tricher.

Ce qui fait le charme de ce tour c'est que plusieurs personnes peuvent en même temps participer.



Tour N° 117 : Tricherie (secret, page 1/1)

SECRET :

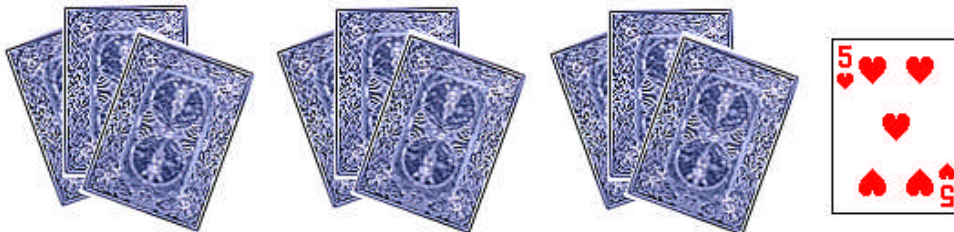
Voici un joli tour automatique, facile à mettre en oeuvre.

Il suffit de suivre les instructions et vous arriverez

à étonner votre auditoire grâce à votre ordinateur génial.

Plusieurs personnes peuvent en même temps participer.

Cinq personnes, par exemple, si vous travaillez avec un jeu de cinquante deux cartes.





MAGIE, tours avec les chiffres

Les deux chiffres du chef

Tour N° 118 : Les deux chiffres du chef (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien que vous êtes invite un spectateur à choisir deux nombres de 1 à 9.

Une fois son choix fait, dites-lui de multiplier le premier nombre par 20. Ensuite ajouter le deuxième nombre au résultat. Ajouter 2 au résultat, multiplier le tout par 5 puis retrancher quatre fois le deuxième nombre et donner le résultat final.

Après quelques instants de forte concentration vous annoncez fièrement les deux chiffres choisis.

5 et 7 2 et 4
1 et 9 3 et 8

Tour N° 118 : Les deux chiffres du chef (secret, page 1/1)

SECRET :

Le premier et le dernier chiffre du résultat annoncé sont les deux chiffres choisis par le spectateur.

Exemple A : 1 et 9 sont choisis.

$$1 \times 20 = 20, 20 + 9 = 29,$$

$$29 + 2 = 31, 31 \times 5 = 155,$$

$$155 - (9 \times 4) = 119.$$

Exemple B : 7 et 3 sont choisis.

$$7 \times 20 = 140, 140 + 3 = 143,$$

$$143 + 2 = 145, 145 \times 5 = 725,$$

$$725 - (3 \times 4) = 713.$$



MAGIE, tours avec les chiffres

L'as de l'addition

Tour N° 119 : L'as de l'addition (effet, page 1/1)

EFFET :

Au lancement du tour s'affiche une dizaine de nombres.

A noter que ces nombres sont différents à chaque fois.

Le magicien explique que d'un simple coup d'oeil il est capable de donner le total de l'addition

de ces dix nombres proposés à l'écran.

Le spectateur utilisera la calculatrice pour vérifier que le magicien ne s'est pas trompé.

Le tour peut être refait immédiatement avec une nouvelle liste de nombres proposés.

2
10
12
22
34
56
90
146
236
382

990

Tour N° 119 : L'as de l'addition (secret, page 1/2)

SECRET :

La liste des nombres qui s'affiche à l'écran à chaque lancement du tour n'est pas quelconque.

Pour le magicien, il suffit de noter le septième nombre de la liste, soit le quatrième à partir du bas et de la multiplier de tête par 11.

Ainsi vous connaîtrez le total de l'addition des dix nombres plus rapidement que quiconque qui ignore l'astuce.

Premier exemple :

$$2 + 10 + 12 + 22 + 34 + 56 + 90 + 146 + 236 + 382 = 990.$$

Nombre-clef (septième) = 90.

$$90 \times 11 = 990.$$

Tour N° 119 : L'as de l'addition (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

Deuxième exemple :

$$8 + 14 + 22 + 36 + 58 + 94 + 152 + 246 + 398 + 644 = 1672.$$

Nombre-clef (septième) = 152.

$$152 \times 11 = 1672.$$

Note : En cliquant sur l'icône RESULTAT vous afficherez
directement le total des dix nombres additionnés.



MAGIE, Tours Divers.

Disparition

Tour N° 120 : Disparition (effet, page 1/1)

EFFET :

Un effet drôle à faire en public.

Grâce à votre pouvoir magique vous faites momentanément disparaître le curseur de votre souris.

Comme vous êtes un magicien génial vous faites réapparaître le curseur.

Tout se passe à l'écran. C'est magique.



Tour N° 120 : Disparition (secret, page 1/1)

SECRET :

La disparition du curseur de souris ne pose aucun problème puisqu'elle est automatique.

Dès que le tour est lancé au bout de quelques secondes le curseur disparaît. Un laps de temps plus tard il refait son apparition.

Important. Le tour ne fonctionne que lorsque vous positionnez le curseur dans une zone délimitée de votre surface de travail.

Pour mémoriser cette zone cliquez sur l'icône curseur : et s'affichera à l'écran un cadre noir. C'est dans ce cadre que le tour est possible. En dehors, il ne se passera rien. Ainsi, armé de cette astuce, il n'y a que vous qui serez en mesure de faire disparaître le curseur de souris.



MAGIE, tours de cartes

L'erreur est humaine

Tour N° 121 : L'erreur est humaine (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien fait prendre une carte à un spectateur. Classique du genre, il propose de retrouver la carte grâce à une prédiction. Un sept de coeur apparaît à l'écran.

Hélas, ce n'est pas la carte du spectateur.

Pour s'en sortir le magicien lance une animation écran. Comme par enchantement, le sept de coeur se transforme en la carte du spectateur.

Une manière originale pour retrouver une carte.



Tour N° 121 : L'erreur est humaine (secret, page 1/1)

SECRET :

Dans ce tour, forcez le HUIT de COEUR. Il existe de nombreuses méthodes pour y arriver. Montrez votre prédiction écran. S'affiche un sept de coeur. Apparemment, vous avez échoué. Alors, cliquez sur le chapeau MAGIE SUR SON ORDINATEUR ou sur le coeur noir et vous verrez se déplacer le coeur noir jusqu'à se changer en coeur rouge et s'ajouter au sept de coeur pour former un huit de coeur, la carte choisie par le spectateur.

Note. Au clavier en enfonçant la touche Pause, vous arrêtez l'animation.



MAGIE, tours de cartes

Le paquet des 25

Tour N° 122 : Le paquet des 25 (effet, page 1/1)

EFFET :

Vingt cinq cartes s'affichent à l'écran, disposées en cinq rangées.
Le magicien propose à un spectateur de choisir une carte et de lui indiquer dans quelle rangée elle se trouve. D'un clic de souris, les vingt cinq cartes se redistribuent à l'écran dans une nouvelle disposition.
Le magicien demande à nouveau dans quelle rangée est sa carte.
Immédiatement, le magicien révèle le nom de la carte choisie.

Tour N° 122 : Le paquet des 25 (secret, page 1/1)

SECRET :

Supposons que le spectateur choisisse l'as de pique.
Il va vous indiquer que sa carte est dans la troisième rangée puis dans la cinquième. Pour retrouver sa carte vous allez interpréter que la carte sera à l'interception de la troisième colonne et de la cinquième rangée.
Donc, l'as de pique.
Si sa carte était le 10 de carreau, elle se trouve à l'interception de la troisième colonne et de la première rangée.

Note. Il est préférable de faire ce tour de cartes à un jeune public ou peu calé en mathématiques.

Important! Pour passer de la page 1/2 à la page 2/2 et vice-versa, Il suffit de cliquer sur l'icône PAGE SUIVANTE ou bien PAGE PRECEDENTE.



MAGIE, tours avec les chiffres

Concordance de dates

Tour N° 123 : Concordance de dates (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien fait une prédiction.

Il propose à un spectateur une série de calculs à effectuer avec la calculatrice écran.

Saisir son année de naissance et y ajouter le nombre d'années qui le sépare de l'année actuelle.

Ajouter une année importante pour lui, l'année de son mariage, l'année de naissance de son premier enfant, etc. Au total, de rajouter le nombre d'années écoulées depuis cet événement.

Enfin de montrer au magicien le résultat obtenu.

La prédiction est lue. Tout est correct.

Tour N° 123 : Concordance de dates (secret, page 1/1)

SECRET :

Le résultat sera toujours égal au double de l'année actuelle.

Prenons un exemple valable pour l'année 2002.

Exemple : Année de naissance choisie... 1955.

Ajouter le nombre d'années écoulées ... 47.

ajoutez une année spéciale ... 1988.

Ajouter le nombre d'années écoulées ... 14.

Le total fait : ... 4004.

Votre prédiction sera $2002 \times 2 = 4004$.

Pour 2003, la prédiction sera 4006, etc.

Tour plaisant à faire, moyen utile pour connaître l'âge de quelqu'un.



MAGIE, tours de cartes

Apothéose magique

Tour N° 124 : Apothéose magique (effet, page 1/1)

EFFET :

Voici un tour extraordinaire à faire avec un simple jeu de cartes et son ordinateur.

A l'écran s'affichent les 52 cartes d'un jeu. Les jokers sont volontairement retirés.

Toutes les cartes sont présentées faces cachées.

Le magicien fait une prédiction sur un bout de papier puis invite un spectateur à participer au tour.

En cliquant sur n'importe quelle carte sa face apparaît.

C'est aussi simple que cela.

A tour de rôle le spectateur et le magicien cliquent sur les cartes de leur choix. Un choix réellement libre pour le spectateur de cliquer sur n'importe quelle carte.

Au fur à mesure, les cartes montrent leur face.

Arrivé à la dernière carte, il s'avère que cette carte correspond à la prédiction faite par le magicien.

Tour N° 124 : Apothéose magique (secret, page 1/2)

SECRET :

Ce brillant tour repose sur une astuce très simple.

Selon les cartes sur lesquelles on clique pour qu'elles montrent leur face, celles-ci apparaîtront toujours dans le même ordre.

De sorte qu'au premier clic sur n'importe quelle carte vous ferez apparaître le DEUX de TREFLE.

Au deuxième clic, ce sera le ROI de CARREAU, etc...

Ainsi la dernière carte à retourner (sa face s'affiche) sera toujours le VALET de CARREAU.

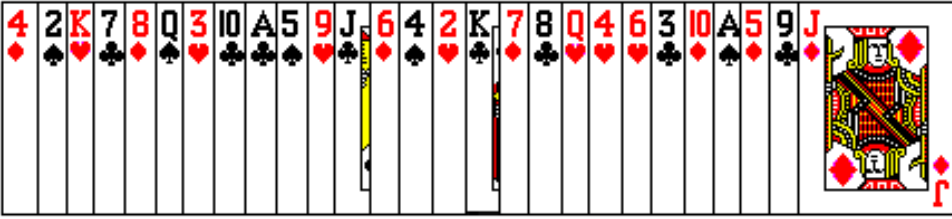
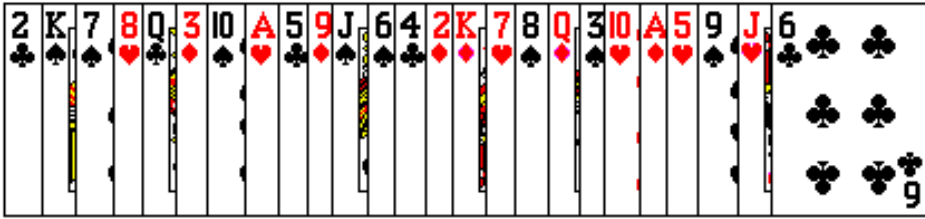
Grâce à une programmation secrète de l'ordinateur, vous pourrez prédire la dernière carte, voire même n'importe quelle carte des 52 affichées.

Ce tour mérite une présentation fine pour le transformer en un véritable miracle.

Tour N° 124 : Apothéose magique (secret, page 2/2)

SECRET (fin) :

Ordre d'apparition des cartes





MAGIE, magie des dés à jouer

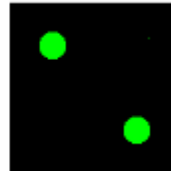
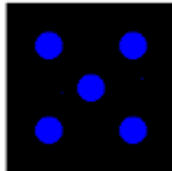
Je devine les points

Tour N° 125 : Je devine les points (effet, page 1/1)

EFFET :

Demandez à un ami de cliquer sur les deux dés affichés à l'écran afin de simuler un lancé de dés. Cette action se déroule sans que vous regardiez. Une fois fait, invitez-le à multiplier le nombre de points le plus élevé des deux dés par 2 et ajouter 1, puis multiplier ce total par 5, rajouter les points du second dé et annoncer le résultat.

Vous allez deviner le nombre de points amenés par chaque dé.



Tour N° 125 : Je devine les points (secret, page 1/1)

SECRET :

Soustrayez 5 du total annoncé et vous obtiendrez le nombre de points indiqués par chaque dé (D1 et D2).

Exemple.

Points amenés 5 et 2. D1 = 5 et D2 = 2.

Les opérations effectuées sont :

$$D1 \times 2 = 10,$$

$$10 + 1 = 11,$$

$$11 \times 5 = 55,$$

$$55 + 2 = 57,$$

$$57 - 5 = 52.$$

Donc, D1 = 5 et D2 = 2.



MAGIE, tours de cartes

Divination totale

Tour N° 126 : Divination totale (effet, page 1/1)

EFFET :

Un spectateur pense librement à une carte.
En quelques clics de souris pour afficher des paquets de cartes à l'écran, le magicien trouve rapidement la carte pensée.

Tout se passe à l'écran. Un jeu de cartes n'est même pas indispensable pour accomplir cette surprenante divination totale.



Tour N° 126 : Divination totale (secret, page 1/3)

SECRET :

Pour découvrir la carte pensée par un spectateur vous allez procéder en deux étapes.

Etape première : Déterminer la valeur de la carte.

Rappels : Valet = 11, Dame = 12 et Roi = 13.

Vous devrez poser quatre fois la question suivante :
“ Voyez-vous une carte de même valeur que la votre ? ”
et additionner mentalement les valeurs pour lesquelles la réponse est “ OUI ” après chaque série de 6 cartes affichées à l'écran, pages : (1/8), (2/8), (3/8) et (4/8).

Valeur de (1/8) = 1. Valeur de (2/8) = 2.

Valeur de (3/8) = 4. Valeur de (4/8) = 8.

Si le spectateur dit quatre fois “ NON ” alors vous concluez que sa carte est un roi.

Tour N° 126 : Divination totale (secret, page 2/3)

SECRET (suite) :

Etape seconde : Déterminer la famille (Pique, Coeur, Trèfle ou Carreau). Les quatre séries suivantes, affichage de 7 cartes, pages : (5/8), (6/8), (7/8) et (8/8) vous indiqueront la famille parmi les Rouges et les Noires.

Successivement : Pique, Coeur, Carreau et Trèfle.

Le magicien pose encore sa question : “ Voyez-vous une carte de même famille que la votre ”

Si lors de l'affichage (5/8) la réponse est négative alors sa carte est un Pique.

Si lors de l'affichage (6/8) la réponse est négative alors sa carte est un Coeur.

Si lors de l'affichage (7/8) la réponse est négative alors sa carte est un Carreau.

Si lors de l'affichage (8/8) la réponse est négative alors sa carte est un Trèfle.

Tour N° 126 : Divination totale (secret, page 3/3)

SECRET (fin) :

Exemple : Le spectateur pense le 7 de coeur.

Les additions mentales du magicien :

Page (1/8), réponse : OUI, valeur = 1.

Page (2/8), réponse : OUI, valeur = 2.

Page (3/8), réponse : OUI, valeur = 4.

Page (4/8), réponse : NON, valeur = 0.

Total des valeurs = 7.

Page (5/8), réponse : OUI.

Page (6/8), réponse : NON.

Page (7/8), réponse : OUI.

Page (8/8), réponse : OUI.

Donc la carte pensée est le 7 de coeur.

Un tour de cartes à faire à tous moments.



MAGIE, Tours Divers.

Le carré magique

Tour N° 127 : Le carré magique (effet, page 1/1)

EFFET :

Le magicien démontre au public sa capacité à réaliser rapidement un carré magique à partir de n'importe quel nombre choisi par un spectateur.

Sa vitesse d'exécution égale celle de l'ordinateur.

Un carré est dit magique lorsque la somme des nombres de chaque rangée, de chaque colonne et de chaque diagonale est identique.

8	11	41	1
40	2	7	12
3	43	9	6
10	5	4	42

Tour N° 127 : Le carré magique (secret, page 1/4)

SECRET :

Au lancement du tour s'affiche à l'écran une grille de seize cases ainsi qu'une boîte de dialogue pour saisir un nombre de 34 à 100.

Le magicien invite une spectatrice à participer. Elle vous communique le nombre qu'elle a choisi (nombre de 34 à 100) et aussitôt vous construisez sur une feuille de papier un carré magique dans lequel figure son nombre.

En saisissant le nombre de la spectatrice dans la boîte de dialogue et en confirmant s'affichera à l'écran un carré magique identique au votre.

Histoire de démontrer que vous faites aussi bien et aussi vite que l'ordinateur.

Tour N° 127 : Le carré magique (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

Maintenant voyons comment parvenir à vos fins.

Vous devez mémoriser l'ébauche du carré suivant :

8 11 X1 1

X	2	7	12
3	X3	9	6
10	5	4	X2

Notez que X sera le nombre choisi (de 34 à 100),
 $X1 = X + 1$, $X2 = X + 2$ et $X3 = X + 3$.

Prenons un exemple pour une meilleure compréhension
 dans la manière de procéder. Supposons que la
 spectatrice choisisse 40.

Tour N° 127 : Le carré magique (secret, page 3/4)

SECRET (suite) :

Tracez une grille de seize cases sur une feuille
 de papier et écrivez dans la première rangée :

8, 11, 41, 1. ($X1 = X + 1$, donc 41.)

Dans la seconde rangée écrivez : 40, 2, 7, 12.
 ($X = 40$.)

Dans la troisième rangée écrivez : 3, 43, 9, 6.
 ($X3 = X + 3$, soit 43.)

Dans la dernière rangée écrivez : 10, 5, 4, 42.
 ($X2 = X + 2$, soit 42).

Votre carré magique devrait se présenter comme suit,

8	11	41	1
40	2	7	12
3	43	9	6
10	5	4	42

Tour N° 127 : Le carré magique (secret, page 4/4)

SECRET (fin) :

Une fois votre carré magique construit, ce qui va très vite, vous pourrez vérifier à l'écran que
 l'ordinateur affiche le même carré que vous.

Pour conclure brillamment votre démonstration, signez votre carré et offrez-le à la spectatrice
 comme le souvenir du magicien.

8	11	41	1
40	2	7	12
3	43	9	6
10	5	4	42



MAGIE, Tours Divers.

Le fin gastronome

Tour N° 128 : Le fin gastronome (effet, page 1/1)

EFFET :

Une prédiction est placée bien en vue du public.

Le magicien convie un spectateur à passer à table.

A l'écran le spectateur doit choisir quel millésime des vins proposés il va boire pendant son repas.

Le spectateur compose sa carte des vins. Par exemple, il décide de boire un Beaujolais 1998 avec son entrée, un vin de Loire 1991 avec son poisson, un Bourgogne 1979 avec sa viande et un Bordeaux 1990 avec son fromage.

Tous ces choix se matérialisent en direct à l'écran.

Les quatre années sont additionnées et le total annoncé.

la prédiction est lue... Le magicien avait vu juste.

Tour N° 128 : Le fin gastronome (secret, page 1/1)

SECRET :

Quatre années sont encadrées et additionnées. Le total sera toujours 7954. Ce sera votre prédiction.

Attention. Une année millésime par colonne doit être sélectionnée. Par exemple, il est interdit d'encadrer l'année 1997 pour accompagner le fromage et l'année 1990 pour la viande.

Idée gag! A la fin du tour, vous pouvez ajouter : Ainsi, vous avez bu du Beaujolais 1980 pour manger votre andouille, du vin de Loire 1991 pour avaler votre morue, du Bourgogne 1993 pour ingurgiter votre gigot de rat et du Bordeaux 1990 pour finir votre repas sur un camembert de plus de six mois.

En cliquant dans la case d'une année, un cadre l'entoure.

Pour supprimer le cadre, utiliser l'autre bouton de la souris.



MAGIE, Tours Divers.

Le chapeau du magicien

Tour N° 129 : Le chapeau du magicien (effet, page 1/1)

EFFET :

Le lapin dans le chapeau est l'un des tours préférés du magicien. Celui-ci montre son chapeau vide et grâce à la formule magique "ABRACADABRA" fait apparaître un lapin vivant dans son chapeau. Un tour qui depuis toujours enchante les enfants. Plus simplement, à l'écran apparaît un chapeau. Juste le temps de dire la formule magique et ABRACADABRA, un lapin apparaît dans le chapeau. C'est rigolo et enfantin.



Tour N° 129 : Le chapeau du magicien (secret, page 1/1)

SECRET :

L'apparition du lapin dans le chapeau est automatique. Il suffit de lancer le tour ou bien cliquer sur l'icône REFAIRE LE TOUR, pour que quelques secondes plus tard un lapin apparaisse dans le chapeau.

Juste le temps de dire une formule magique et le lapin ait son apparition.

Tour facile et qui amuse un public d'enfants.





MAGIE, Tours Divers.

La mémoire du calendrier

Tour N° 130 : La mémoire du calendrier (effet, page 1/1)

EFFET :

A l'écran s'affiche un calendrier qui permet de choisir une date de 1900 à 2059. Un large éventail d'affichages.

A l'insu du magicien, un spectateur fait le choix d'une date. Ce peut être, par exemple, celle de son anniversaire de mariage, celle de la naissance de son enfant ou bien celle de sa femme, etc.

En quelques secondes, le magicien annonce quel jour correspond à cette date.

Le tour peut être refait à volonté et pour le plaisir des participants à découvrir ce qu'ils ignoraient peut-être.

Tour N° 130 : La mémoire du calendrier (secret, page 1/10)

SECRET :

Méthode A.

Un spectateur choisit une date du calendrier.

(Note. Du 1 janvier 1900 au 31 décembre 2059.)

Prenons un premier exemple : Quel jour tombe le 31 mars 1956 ?

Voici deux tableaux que vous devrez connaître.

CODE DES MOIS

Mois	Valeur
Juin	0
Septembre - Décembre	1
Avril - Juillet	2
Janvier - Octobre	3
Mai	4
Août	5
Février - Mars - Novembre	6

Tour N° 130 : La mémoire du calendrier (secret, page 2/10)

SECRET (suite) :

CODE DES JOURS

Dimanche = 1. Lundi = 2. Mardi = 3.

Mercredi = 4. Jeudi = 5.

Vendredi = 6. Samedi = 0.

Nous cherchons le 31 mars 1956. Le mois de Mars, voir tableau
CODE DES MOIS vaut 6. Prenons l'exemple, l'année 1956.
Ne conservons que les deux derniers chiffres, soit 56.
Divisons 56 par 4, ce qui donne 14. Ajoutons 14 à 56,
nous obtenons 70. Ajoutons 31 la valeur du jour
et celle du mois 6. Soit $70 + 31 + 6 = 107$

A ce stade, pour les dates du 20 ème siècle
retranchez 2 au total. Pour les dates du 18 ème siècle
ajouter 2 au total.
Pour les dates du 21 ème siècle, retranchez 3.

Tour N° 130 : La mémoire du calendrier (secret, page 3/10)

SECRET (suite) :

Dans notre exemple, $107 - 2 = 105$.
Divisons 105 par 7 et ne conservons que le reste, soit 0.
En se reportant au tableau CODE DES JOURS, on découvre
que SAMEDI = 0. De facto, le 31 mars 1956 tombe un samedi.
Ce qui est facilement vérifiable à l'écran.
Bien sûr, toutes ces opérations, avec de l'entraînement
peuvent se faire rapidement de tête.
Cas particulier. Que faire quand on ne peut pas diviser
parfaitement les deux derniers chiffres de l'année par 4.
Par exemple, 31 mars 1955. Dans ce cas, prendre le premier
nombre inférieur qui est divisible par 4, soit 52.
En effet 52 divisé par 4 donne 13. En poursuivant
vos opérations comme dans l'exemple 31 mars 1956, vous
ajoutez 13 à 55, soit 68. Au résultat rajouter la valeur
du jour et du mois, soit $68 + 31 + 6 = 105$. Retrancher 2,
(année du 20 ème), soit 103. Diviser par 7 soit 14 et reste 5.

Tour N° 130 : La mémoire du calendrier (secret, page 4/10)

SECRET (suite) :

En se reportant au tableau CODE DES JOURS, 5 = JEUDI.
Vous en déduisez que le 31 mars 1955 tombe un jeudi.

Pour résumer :

- Les 2 derniers chiffres de l'année = X
- Si X est divisible par 4, alors, ajouter $X/4$ à X.
- Si X n'est pas divisible par 4, prendre le nombre inférieur divisible par 4. Ajouter $X/4$ à X.
- Si X est égal à 00, 01, 02 ou 03, ne pas ajouter $X/4$ à X, conserver X.
- Ajouter la valeur du jour + la valeur du mois.
- Pour une date du 18 ème siècle, rajouter 2.
- Pour une date du 20 ème siècle, retrancher 2.
- Pour une date du 21 ème siècle, retrancher 3.
- Diviser ce résultat par 7 et conserver le reste.
- Le reste vous indique le jour (selon le tableau).

Tour N° 130 : La mémoire du calendrier (secret, page 5/10)

SECRET (suite) :

Méthode B.

Un spectateur choisit une date du calendrier.

(Note. Du 1 janvier 1900 au 31 décembre 2059.)

Exemple : Quel jour tombe le 1 avril 1986 ?

Voici deux tableaux que vous devrez connaître.

CODE DES MOIS

Mois	Valeur
Avril - Juillet	0
Janvier - Octobre	1
Mai	2
Août	3

Tour N° 130 : La mémoire du calendrier (secret, page 6/10)

SECRET (suite) :

CODE DES MOIS (suite)

Février - Mars - Novembre 4

Juin 5

Septembre - Décembre 6

Attention, pour les années bissextiles,

Janvier = 0 et Février = 3.

CODE DES JOURS

Dimanche = 1. Lundi = 2. Mardi = 3.

Mercredi = 4. Jeudi = 5.

Vendredi = 6. Samedi = 0.

Le CODE DES JOURS, est dans cette méthode identique à celui de la méthode A présentée.

Tour N° 130 : La mémoire du calendrier (secret, page 7/10)

SECRET (suite) :

Dans notre exemple : 1 avril 1986, voici la suite des opérations mentales à mener.

- Divisez les deux derniers chiffres de l'année (86) par 4.

Vous obtenez 21.

Note. Si la division par 4, comme dans cet exemple ne tombe pas sur un entier, ce n'est pas grave, conservez que le quotient (21 dans l'exemple).

- Ajoutez 21 à 86, soit 107.

- Divisez 107 par 7, ne conservez que le reste, soit 2.

- Ajoutez à 2 la valeur du mois en se référant au tableau
CODE DES MOIS. $2 + 0$ (avril = 0) = 2.
- Ajoutez la valeur du jour (1), soit $2 + 1 = 3$.

Tour N° 130 : La mémoire du calendrier (secret, page 8/10)

SECRET (suite) :

- Considérons maintenant deux cas :
 - a) Si ce dernier nombre est plus grand ou égal à 7, dans cette hypothèse, divisez le par 7 et ne conservez que le reste. Puis, cherchez dans le tableau CODE DES JOURS le jour qui a la valeur du nombre.
 - b) Si ce dernier nombre est inférieur à 7, alors, vous cherchez dans le tableau CODE DES JOURS le jour correspondant. Dans notre exemple, mardi = 3.
Donc, le 1 avril 1986 est un mardi.

Dans votre pratique, il est clair que vous adopterez l'une ou l'autre méthode. Bien présenté, sur un rythme soutenu, ce tour gagnera la faveur du public.

Tour N° 130 : La mémoire du calendrier (secret, page 9/10)

SECRET (suite) :

Astuce pour connaître aux moyen des doigts les mois à 31 jours.

- A) En comptant les mois sur les articulations des doigts, commencer par JANVIER.
Tous les mois à bosse ont 31 jours :
JANVIER - MARS - MAI - JUILLET - AOUT
OCTOBRE et DECEMBRE.

Note. Sauf les dromadaires qui n'ont pas 31 pattes.

Tour N° 130 : La mémoire du calendrier (secret, page 10/10)

SECRET (fin) :

B) Main ouverte, pliez l'index et l'annulaire. Commencez à compter MARS sur le pouce (doigt tendu), AVRIL sur l'index (doigt plié), MAI sur le majeur (doigt tendu), JUIN sur l'annulaire (doigt plié), JUILLET sur l'auriculaire (doigt tendu), AOUT sur le pouce (doigt tendu), SEPTEMBRE sur l'index (doigt plié), OCTOBRE sur le majeur (doigt tendu), NOVEMBRE sur l'annulaire (doigt plié) et DECEMBRE sur l'auriculaire (doigt tendu).

Mois à 31 jours = Doigt tendu.



MAGIE, Tours Divers.

Le chapeau du lapin

Tour N° 131 : Le chapeau du lapin (effet, page 1/1)

EFFET :

Trois chapeaux identiques s'affichent à l'écran.
Quand on clique sur un chapeau un lapin fait son apparition puis disparaît.

Pendant que le magicien tourne le dos, un spectateur est prié de cliquer sur le chapeau de son choix.

Le magicien refait face et découvre quel est le chapeau cliqué pour faire apparaître le lapin.
Tour amusant à faire.

Tour N° 131 : Le chapeau du lapin (secret, page 1/10)

SECRET :

Le secret est enfantin. A chaque fois que l'on clique sur un chapeau, un lapin apparaît et quand on relâche le clic le lapin disparaît. En apparence, les trois chapeaux sont identiques.

En fait, à la fin du clic le chapeau est légèrement modifié. Cette altération quasi imperceptible vous permet d'identifier le chapeau choisi par le spectateur.
Examinez attentivement l'intérieur du chapeau et vous constaterez qu'un point a été ajouté.



MAGIE, tours de cartes

Le pouvoir de l'esprit

Tour N° 132 : Le pouvoir de l'esprit (effet, page 1/1)

EFFET :

Voici un tour de cartes incroyable. A l'écran apparaît une carte à jouer, dos visible. C'est la prédiction du magicien.

Un spectateur choisit librement une carte dans un jeu et pour la retrouver le magicien lui pose six questions.

- Question 1 : Votre sexe ?
- Question 2 : Votre année de naissance ?
- Question 3 : Votre signe du zodiaque ?
- Question 4 : Votre couleur préférée ?
- Question 5 : Votre animal de compagnie ?
- Question 6 : Croyez-vous au pouvoir de l'esprit ?

Les réponses du spectateur s'affichent à l'écran au fur à mesure.

A la fin des questions posées, la carte prédiction est cliquée, elle correspond à la carte choisie par le spectateur.

Le public a tout observé, le tour semble impossible.

Tour N° 132 : Le pouvoir de l'esprit (secret, page 1/7)

SECRET :

Un spectateur choisit une carte et vous devez secrètement prendre connaissance de cette carte. Les moyens ne manquent pas. Une fois que vous connaissez cette carte vous allez habilement communiquer six indices à l'ordinateur pour qu'au final il affiche la carte choisie.

En regardant l'écran au lancement du tour, vous remarquez que sont alignées six cases qui correspondent aux six questions.

Lorsque vous placez le curseur de votre souris dans le cadre de la QUESTION 1, vous observez qu'il change de couleur, il devient normalement rouge. En cliquant sur la case QUESTION 1 une boîte de dialogue permet de répondre à la première question, Votre sexe ? Le spectateur donne sa réponse, cela n'a aucune importance, la réponse s'affichera à l'écran après confirmation (bouton OK).

Pour chaque case/question c'est le même protocole.

Une fois les six réponses données, en cliquant sur la carte,

Tour N° 132 : Le pouvoir de l'esprit (secret, page 2/7)

SECRET (suite) :

dos visible, vous affichez la prédiction. Alors, comment montrer

la carte choisie ? C'est ici qu'intervient une subtilité.
Selon que vous cliquez sur la partie gauche de chaque case/question ou sur la partie droite, vous allez à l'insu de tout le monde entrer dans l'ordinateur vos six indices indispensables. Que six !
Ainsi, la demi moitié gauche de la case/question 1 cliquée rentre dans l'ordinateur la couleur NOIRE. La partie droite rentre ROUGE. C'est le premier indice : NOIRE ou ROUGE (question 1).
Le deuxième indice précise la famille, c'est l'attribut de la case/question 2. Si vous avez choisi d'entrer NOIRE à la case/question 1 en cliquant à gauche de la case/question 2 vous entrez PIQUE et en cliquant sur la partie droite, TREFLE.
Si vous avez choisi ROUGE à la case/question 1, clic partie gauche = COEUR et clic partie droite de la case/question 2 fait entrer CARREAU. Les cases/questions suivantes vont vous permettre d'entrer les valeurs.

Tour N° 132 : Le pouvoir de l'esprit (secret, page 3/7)

SECRET (suite) :

de la carte choisies en appliquant le principe de 1, 2, 4 et 8.
Les valeurs choisies s'additionnent automatiquement entre elles.
L'ordinateur a été astucieusement programmé pour cela.
Case/question 3 : Clic partie gauche = 1 et partie droite = 0.
Case/question 4 : Clic partie gauche = 2 et partie droite = 0.
Case/question 5 : Clic partie gauche = 4 et partie droite = 0.
Case/question 6 : Clic partie gauche = 8 et partie droite = 0.

Exemple A, carte choisie : AS de PIQUE.

Case/question 1 : Clic partie gauche (entrer NOIRE).
Case/question 2 : Clic partie gauche (entrer PIQUE).
Case/question 3 : Clic partie gauche (entrer 1).
Case/question 4 : Clic partie droite (entrer 0).
Case/question 5 : Clic partie droite (entrer 0).
Case/question 6 : Clic partie droite (entrer 0).

Tour N° 132 : Le pouvoir de l'esprit (secret, page 4/7)

SECRET (suite) :

L'ordinateur interprétera les six informations saisies et traduira AS DE PIQUE (NOIRE, PIQUE et valeur 1).
Donc, en cliquant sur la carte prédiction apparaîtra l'as de pique.

Exemple B, carte choisie : VALET de COEUR.

Case/question 1 : Clic partie droite (entrer ROUGE).
Case/question 2 : Clic partie gauche (entrer COEUR).
Case/question 3 : Clic partie gauche (entrer 1).
Case/question 4 : Clic partie gauche (entrer 2).
Case/question 5 : Clic partie droite (entrer 0).
Case/question 6 : Clic partie gauche (entrer 8).

L'ordinateur interprétera les six informations saisies et traduira VALET de COEUR (ROUGE, COEUR et valeur 11). Le valet = 11.

Donc, en cliquant sur la carte prédiction apparaîtra le valet de coeur.

Tour N° 132 : Le pouvoir de l'esprit (secret, page 5/7)

SECRET (suite) :

- Exemple C, carte choisies : ROI de CARREAU.
- Case/question 1 : Clic partie droite (entrer ROUGE).
- Case/question 2 : Clic partie droite (entrer CARREAU).
- Case/question 3 : Clic partie gauche (entrer 1).
- Case/question 4 : Clic partie droite (entrer 0).
- Case/question 5 : Clic partie gauche (entrer 4).
- Case/question 6 : Clic partie gauche (entrer 8).

L'ordinateur interprétera ses six informations saisies et traduira ROI de CARREAU (ROUGE, CARREAU et valeur 13).

Le roi vaut 13. Donc, en cliquant sur la carte prédiction apparaîtra le roi de carreau.

En fait, pendant que l'attention est portée sur les questions, vous transmettez secrètement les informations à l'ordinateur. Prenez le temps d'apprendre le bon fonctionnement du tour avant de vous lancer.

Tour N° 132 : Le pouvoir de l'esprit (secret, page 6/7)

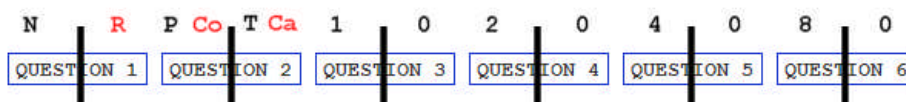
SECRET (suite) :

- Le bonus. Il est possible de refaire le tour d'une manière géniale. Pour cela, il faudra cliquer sur l'icône REFAIRE LE TOUR, mais diriger votre clic dans la partie haute de l'icône.
- Dans cette configuration, la carte prédiction sera toujours le NEUF de COEUR. Et plus besoin de cliquer dans la partie gauche ou droite des cases/questions.
- Vous aurez préalablement forcé à un spectateur le NEUF de CARREAU et laissé le spectateur aux commandes de l'ordinateur. Il découvrira sa carte (forcée).

Le public n'en croira pas ses yeux et pensera au pouvoir de l'esprit.

Tour N° 132 : Le pouvoir de l'esprit (secret, page 7/7)

SECRET (suite) :





MAGIE, tours de cartes

Une chance sur 9

Tour N° 133 : Une chance sur 9 (effet, page 1/1)

EFFET :

Dès le lancement du tour s'affichent à l'écran

six cartes distribuées au hasard. Par exemple, 8 de pique, 2 de coeur, 7 de trèfle, 10 de pique, as de coeur et dame de carreau. Toutes les combinaisons sont possibles.

Le magicien écrit une prédiction qui sera lue plus tard.

En attendant un spectateur est invité à faire des additions.

8 (pique) + 2 (coeur) = 10, comme on doit toujours garder un seul chiffre, 1 + 0 = 1. Ensuite 2 (coeur) + 7 (trèfle), etc.

Le spectateur en appliquant la règle obtient une première série d'additions : 1 - 9 - 8 - 2 - 4. Il est prié de refaire jusqu'à obtenir qu'un chiffre. Soit 1 - 8 - 1 - 6 (deuxième série), 9 - 9 - 7 (troisième série), 9 - 7 (quatrième série) et enfin 7 (cinquième série).

La prédiction du magicien est regardée, stupéfaction, il avait écrit : 7.

```

8 - 2 - 7 - 10 - 1 - 12
  1 - 9 - 8 - 2 - 4
    1 - 8 - 1 - 6
      9 - 9 - 7
        9 - 7
          7
  
```

Tour N° 133 : Une chance sur 9 (secret, page 1/4)

SECRET :

Ce merveilleux effet est une application écran du fameux TRIANGLE DE PASCAL. En utilisant des cartes le tour devient plus mystérieux et plus troublant.

La règle est simple. Soit six cartes que nous appelons N1, N2, N3, N4, N5 et N6. Chaque carte affichée à l'écran est l'une des 52 cartes d'un jeu, soit de l'as au roi, dans les quatre familles : Coeur, Pique, Carreau et trèfle.

A chaque fois que le tour est lancé les combinaisons sont multiples.

La règle consiste à additionner N1 + N2, N2 + N3, N3 + N4, N4 + N5 et N5 + N6. Quand le total dépasse 9 on additionne alors les deux chiffres entre-eux.

Tour N° 133 : Une chance sur 9 (secret, page 2/4)

SECRET (suite) :

On obtient une première série de cinq chiffres.

Dans notre exemple, 1 - 9 - 8 - 2 - 4.

Ces cinq chiffres subissent ensuite le même traitement.

Soit 1 - 8 - 1 - 6 (deuxième série de quatre chiffres.)

On poursuit, 9 - 9 - 7 (troisième série de trois chiffres.)

Ensuite, 9 - 7 (quatrième série de deux chiffres.) Et enfin le total final donne 7.

Le résultat à un chiffre sera toujours 1 ou 2 ou 3 ou 4 ou 5 ou 6 ou 7 ou 8 ou bien 9. Maintenant, comment prédire rapidement ce résultat avant même que les additions se fassent ?

L'ordinateur calcule par un algorithme spécial le résultat instantanément et le restitue par un moyen codé et secret.

Tour N° 133 : Une chance sur 9 (secret, page 3/4)

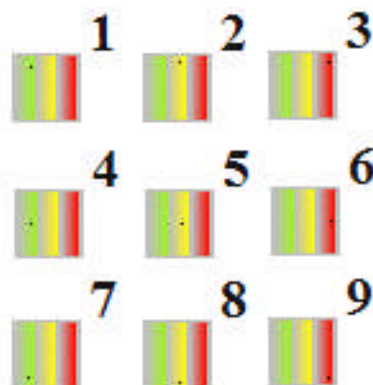
SECRET (suite) :

Si vous jetez un rapide coup d'oeil sur l'icône proche de la date et identifiée par trois barres de couleur vert, jaune et rouge, vous constaterez qu'un minuscule point noir apparaît durant le tour. Sa position indique le résultat. Si le résultat est 1 alors le point apparaît en haut de l'icône à gauche. Si 2 le point est au milieu de l'icône en haut, si 3 le point est en haut à droite, si 4 au milieu à gauche, si 5 au milieu au centre, si 6 au milieu à droite, si 7 à gauche en bas, si 8 au milieu en bas et 9 à droite en bas. Par ce moyen il est facile de connaître à l'avance le résultat et écrire la prédiction. Il faudra plus de temps au spectateur pour arriver au résultat.

Tour N° 133 : Une chance sur 9 (secret, page 4/4)

SECRET (fin) :

Code secret à mémoriser.





MAGIE, Magie générale.

La photo psychique

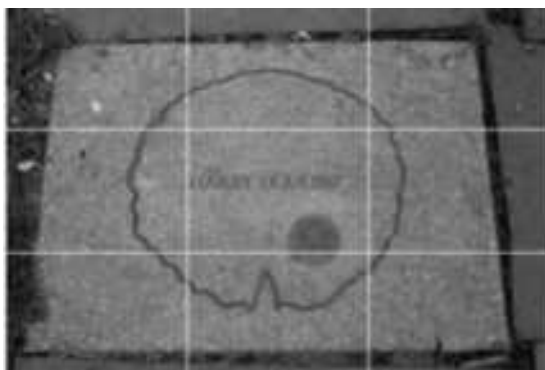
Tour N° 134 : La photo psychique (effet, page 1/1)

EFFET :

A New-York quelque part dans un jardin botanique on peut trouver une plaque du célèbre magicien Harry Houdini. A l'écran apparaît cette plaque sous la forme d'une photo découpée en neuf morceaux et qui va servir pour le tour.

A chaque fois que l'on clique sur l'un des morceaux une sonnerie se fait entendre et le morceau cliqué apparaît le temps du clic en négatif. Pendant que le magicien a le dos tourné un spectateur est invité à cliquer sur l'un des morceaux de la photo.

Le magicien devine son choix grâce à un subtil truc. Bien entendu, le son produit est toujours le même. Le tour peut être refait à volonté.



Tour N° 134 : La photo psychique (secret, page 1/3)

SECRET :

Pour connaître le morceau cliqué de la photo, l'ordinateur affiche un message secret qui vous donne instantanément l'information. Si vous jetez un coup d'oeil sur l'icône proche de la date et identifiée par trois barres de couleur, vert, jaune et rouge, vous constaterez qu'un minuscule point noir apparaît quand vous cliquez sur un morceau de la photo. Ce point est à peine visible et sa position vous indique le morceau cliqué.

Tour N° 134 : La photo psychique (secret, page 2/3)

SECRET (suite) :

La photo découpée en 9 morceaux

A1 A2 A3
A4 A5 A6
A7 A8 A9

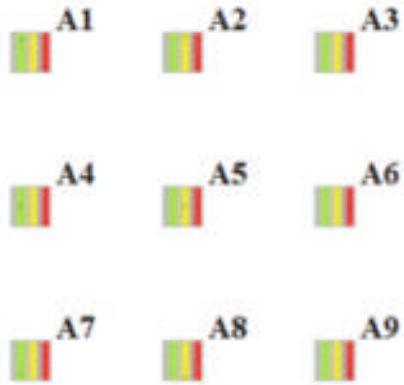
Si A1 est cliqué alors le point apparaît en haut de l'icône à gauche. Si A2 le point est au milieu de l'icône en haut, si A3 le point est en haut à droite, si A4 au milieu à gauche, si A5 au centre, si A6 au milieu à droite, si A7 à gauche en bas, si A8 au milieu en bas et A9 à droite en bas. Par ce truc il est facile

de connaître le choix du spectateur. Le tour peut être refait. Le principe servira dans d'autres effets.

Tour N° 134 : La photo psychique (secret, page 3/3)

SECRET (fin) :

Code secret à mémoriser.





MAGIE, Tours divers

Sources Bibliographiques et références documentaires

Note de l'auteur

C'est en puisant dans le savoir des autres que les tours s'inventent. Cette bibliographie non exhaustive constitue le point de départ de la création de tours réalisables sur un ordinateur.

Mes remerciements à tous ces contributeurs connus ou anonymes.

Tour N° 1 : Prédiction

Tour N° 3 : Les 5 couleurs

Tour N° 4 : L'addition magique

Tour N° 5 : Une autre addition magique

Titre de l'ouvrage : LE SECRET DES NOMBRES

Auteur : André Jouette

Editeur : Albin Michel

Article de référence :

Page 44. Le carré qui n'est pas magique.

Tour N° 6 : Miracle avec des cartes ESP

Titre de la revue : CARDINI CLUB REVUE, N° 28, année 1981

Editeur : A.R.H.M.

Auteur : André Robert

Article de référence :

Pages 46 à 48. Palette ESP par Fabian.

Titre de la revue : THE LINKING RING Volume 72, April 1992

Editeur : Publication of the I.B.M

Article de référence :

Pages 77 et 78. Psikoro by Max Maven.

Tour N° 7 : Les nombres psychiques

Titre de l'ouvrage : PRACTICAL MENTAL MAGIC

Auteur : Theodore Annemann

Editeur : Dover Publications, Inc.

Article de référence :

Pages 271 à 273. Mental numbers by Vincent Dalban.

Tour N° 8 : De 1 à 12

Tour N° 9 : Tic tac toe

Titre de la revue : ARCANE, N° 6, Avril 1977

Editeur : Publication de I.A.R.H.L.
Article de référence :
Pages 3 et 4. Tic Tac Toe.

Tour N° 11 : Digicolor
Titre de l'ouvrage : MAGIC FOR FUN
Auteur : Pattabhi Rams
Editeur : Family Books Pvt.Ltd.
Article de référence :
Pages 34 et 35. Colour Clairvoyance.

Titre de l'ouvrage : JE SUIS PRESTIDIGITATEUR
Auteur : Jean Monarque
Editeur : Flash Marabout
Article de référence :
Pages 151 à 153. Art divinatoire.

Tour N° 13 : Coïncidence fatale
Titre de l'ouvrage : SCARNES MAGIC TRICKS
Auteur : John Scarne
Editeur : Crown Publishers, Inc.
Article de référence :
Pages 94 et 95. Scarnes Think of a Number.

Tour N° 14 : Les couleurs divinatoires
Titre de l'ouvrage : MICKEY MAGICIEN
Editeur : Walt Disney Productions
Article de référence :
Page 21. Le crayon magique.

Tour N° 15 : La pendule Psychée
Tour N° 16 : Le cadran magique
Titre de l'ouvrage : TOUS LES TOURS DE MAGIE
Auteur : Rebecca Heddle et Ian Keable
Editeur : Usborne
Article de référence :
Pages 48 et 49. Pendule folle.

Tour N° 17 : Le tour de Chico
Titre de la revue : MUM, Volume 84, N° 6, november, 1994
Editeur : The magazine of the S.A.M.
Article de référence :
Page 19. Chiccos trick by Maxime Marx.

Tour N° 18 : L'heure secrète!
Titre de l'ouvrage : LA PRESTIDIGATION
Editeur : Albin Michel
Article de référence :
Page 149. Déterminer sur un cadran l'heure qu'une
personne a secretement fixée pour son lever

Tour N° 19 : Voulez-vous jouer avec les additions ?

Titre de l'ouvrage : CLOSE-UP MAGIC

Auteur : Harry Baron

Editeur : Sphere books limited

Article de référence :

Pages 38 et 39. Mind bender.

Titre de la revue : MUM, Volume 80, N° 11, april 1991

Editeur : The magazine of the S.A.M.

Article de référence :

Page 27. Optical illusion cards.

Titre de l'ouvrage : MAGIRAMA

Editeur : Hachette

Article de référence :

Page 40 et 41. Erreur fatale.

Tour N° 20 : De 1 à 14!

Tour N° 21 : De 1 à 15!

Titre de l'ouvrage : MAGIC FOR YOU

Auteur : Pattabhi Rams

Editeur : Family Books Pvt.Ltd.

Article de référence :

Pages 16 et 17. Become a Maths Wizard!

Tour N° 22 : Quel est votre âge ?

Titre de l'ouvrage : LE SECRET DES NOMBRES

Auteur : André Jouette

Editeur : Albin Michel

Article de référence :

Page 27. Trouver l'âge

Titre de l'ouvrage : 71 TOURS DE MAGIE

Auteur : Christiane Neuville

Editeur : Kinkajou/Gallimard

Article de référence :

Pages 70 et 71. Les cartes indiscretes.

Tour N° 32 : Les 15 jetons

Titre de l'ouvrage : LES MERVEILLES DE LA PRESTIDIGITATION

Auteur : George G. Kaplan

Editeur : Payot, Paris

Article de référence :

Pages 270 et 271. Le puzzle des quinze allumettes.

Titre de l'ouvrage : HOCUS POCUS

Auteur : Anonyme

Editeur : Uitgave Hausemann & Hôte nv

Article de référence :

Pages 62 et 63. Celui qui prend la dernière a perdu.

Titre de l'ouvrage : JE SUIS PRESTIDIGITATEUR
Auteur : Jean Monarque
Editeur : Marabout flash
Article de référence :
Pages 49 et 50. Le pari de Marienbad.

Tour N° 33 : Les 17 billes

Titre de l'ouvrage : LE SECRET DES NOMBRES
Auteur : André Jouette
Editeur : Albin Michel
Article de référence :
Pages 45 et 46. Jeu de Marienbad.

Titre de l'ouvrage : DICTIONNAIRE DES JEUX
Auteur : René Alleau
Editeur : Henri Veyrier
Article de référence :
Pages 3 et 4. Le jeu des allumettes.

Titre de l'ouvrage : LE CODE DES JEUX
Auteur : Claude Aveline
Editeur : Le livre de poche
Article de référence :
Page 270. Les allumettes.

Tour N° 34 : Les 30 chapeaux

Titre de l'ouvrage : MAGIC FOR FUN
Auteur : Pattabhi Rams
Editeur : Family Books Pvt.Ltd.
Article de référence :
Pages 26 et 27. Trick with toffees.

Tour N° 37 : Le millionnaire

Titre de l'ouvrage : MATHEMATICS MAGICS AND MYSTERY
Auteur : Martin Gardner
Editeur :
Article de référence :
Page 500.

Ref. Hyperacusia par Carl. Hanson, Magigram, p. 321 vol 15, n°
5

janvier 1983. Eliminated discovery par Martin Key, Magigram,

Tour N° 39 : Le repas des magiciens

Titre de l'ouvrage : L'APPRENTI MAGICIEN
Auteur : Martin Michalski
Editeur : Ravensburger Attenschwiller, France
Article de référence :
Page 23. Les mauvais payeurs.

Titre de l'ouvrage : MADAGASCAR
Auteur : Claude Janicot
Editeur : L'Atlas des voyageurs
Article de référence :
Pages 90 et 91. Manuscrit arabe.

Tour N° 40 : Réincarnation psychique
Titre de l'ouvrage : SELF-WORKING NUMBER MAGIC
Auteur : Karl Fulves
Editeur : Dover Publications, Inc.
Article de référence :
Pages 7 à 9. Familiar Spirit.

Tour N° 42 : Le voleur de bouteilles
Titre de l'ouvrage : MAGIE ET TOURS DE CARTES
Auteur : Mariano Volpi
Editeur : De Vecchi, Paris
Article de référence :
Pages 69 à 71. Les mathématiques trompeuses.

Titre de l'ouvrage : SORCIERS ou LA MAGIE BLANCHE DEVOILEE
Auteur : M. Comte
Editeur : Charles Moreau
Article de référence :
Pages 166 et 167. Les rangs de neuf, ou le domestique infidèle.

Titre de l'ouvrage : LE SECRET DES NOMBRES
Auteur : André Jouette
Editeur : Albin Michel
Article de référence :
Pages 40 et 41. La garde du fortin.

Tour N° 44 : La mémoire des nombres

Tour N° 48 : Divination spectaculaire

Tour N° 49 : Le savant calculateur
Titre de l'ouvrage : SELF-WORKING MENTAL MAGIC
Auteur : Karl Fulves
Editeur : Dover Publications, Inc.
Article de référence :
Pages 39 à 41. Lightning addition.

Titre de la revue : MAGIGRAM, Volume 9, N° 3, november 1976.
Editeur : The Supreme Magic
Article de référence :
Figure forecast by A.E. Norman.

Tour N° 50 : Lapins et chapeaux

Titre de l'ouvrage : SELF-WORKING NUMBER MAGIC
Auteur : Karl Fulves
Editeur : Dover Publications, Inc.
Article de référence :
Pages 94 et 95. Crazy calendar.

Tour N° 51 : Quatre sur seize c'est mon choix
Titre de la revue : Magigram, Volume 17, N° 6 february 1985
Editeur : The Supreme Magic Company
Article de référence :
Page 415. Four from sixteen by Brian Davies.

Tour N° 54 : Le jeu de Nim
Titre de l'ouvrage : LES JEUX MATHEMATIQUES
Auteur : Michel Criton
Editeur : P.U.F.
Article de référence :
Pages 95 à 118. Les jeux de Nim.

Titre de l'ouvrage : THE BOOK OF NUMBERS
Auteur : Shakuntala Devis
Editeur : Orient Paperbacks
Article de référence :
Page 87. What is the game called NIM.

Tour N° 56 : Loterie
Titre de la revue : CARDINI CLUB REVUE, N° 18, 1978
Editeur : André Robert
Article de référence :
Page 45 à 52. Magnétovision de Ricardo Marré.

Titre de la revue : Magigram, Volume 25, N° 9 may 1993
Editeur : The Supreme Magic Company
Article de référence :
Pages 14 et 15. The parity principle by Sam Dalay.

Titre de la revue : Magigram
Editeur : The Supreme Magic Company
Article de référence : Cassette Clairvoyance by David
Britland.

Titre de l'ouvrage : 50 TOURS ET JEUX DE CARTES
Auteur : Claude Marcel Laurent. Editeur : Kinkajou/Gallimard.
Article de référence : Pages 48 et 49. Lîle au trésor.

Titre de l'ouvrage : SELF WORKING NUMBER MAGIC
Auteur : Karl Fulves. Editeur : Dover.
Article de référence : Pages 48 et 49. Locked-room mystery.

Tour N° 62 : Astro-coïncidence
Titre de la revue : MAGIGRAM, Volume 21, N° 7, mars 1989

Editeur : The Supreme Magic Company
Article de référence :
Pages 490 et 491. Dial-a-sign by Ken de Courcy.

Tour N° 63 : Les dates du calendrier
Titre de l'ouvrage : VARIED DECEPTIONS
Auteur : Milbourne Christopher
Editeur : The Supreme Magic Company
The magazine of Supreme magic
Article de référence :
Pages 18 et 19. Afterthought
Ref. p. 521 Genii, vol. 44, N° 8, 1980

Tour N° 64 : Preditest
Titre de l'ouvrage : SELF-WORKING NUMBER MAGIC
Auteur : Karl Fulves
Editeur : Dover Publications, Inc.
Article de référence :
Pages 138 à 140. Astro Thought.

Tour N° 69 : Le test des cinq nombres
Titre de l'ouvrage : MAGIE & MATHS
Auteur : Dominique Souder
Editeur : Pentaèdre & ACL - Editions du Kangourou
Article de référence :
Page 41. La table d'addition magique

Titre de l'ouvrage : HARRY LORAYNES APOCALYPSE
Auteur : Harry Lorayne
Editeur : L&L Publishing
Article de référence :
Pages 474 et 475. Ahoy There by Phil Goldstein.

Tour N° 73 : La mémoire du comptable
Titre de l'ouvrage : MAGIC FOR YOU"
Auteur : Pattabhi Ram's
Editeur : Family Books Pvt.Ltd.
Article de référence :
Pages 14 à 15. Memory Magic.

Tour N° 76 : Le carré de votre naissance
Titre de l'ouvrage : MAGIE & MATHS
Auteur : Dominique Souder
Editeur : Pentaèdre & ACL - Editions du Kangourou
Article de référence :
Page 44. Un carré personnalisé.

Tour N° 82 : Ultra rapide
Titre de l'ouvrage : LE SUPERMAGICIEN
Auteur : Anonyme

Editeur : Schmidt International
Article de référence :
Pages 40 et 41. Un calcul ultra-rapide.

Tour N° 90 : Découverte magique
Titre de la revue : ABRACADABRA, Volume 72, N° 1864
Editeur : Goodliffe
Article de référence :
Page 470. Out of the mind by Doug Gibbard.

Titre de l'ouvrage : MATHEMATICAL PUZZLES AND DIVERSIONS
Auteur : Martin Gardner
Editeur : Penguin
Article de référence :
Pages 24 à 29. Magic with a Matrix.

Tour N° 94 : Le crime presque parfait
Titre de l'ouvrage : JACK YATES ACCUSATION
Auteur : Ken de Courcy
Editeur : The Supreme Magic Compagny

Tour N° 95 : Le mystère des allumettes

Tour N° 97 : Gauche ou droite
Titre de l'ouvrage : DISNEY MAGIA
Editeur : Bordas
Article de référence :
Page 28. Le pouvoir de l'esprit.

Tour N° 105 : Magic-tél
Titre de l'ouvrage : LES MERVEILLES DE LA PRESTIDIGITATION
Auteur : George G. Kaplan
Editeur : Payot, Paris
Article de référence :
Pages 205 à 207. L'annuaire du téléphone.

Tour N° 107 : Une mémoire extraordinaire
Titre de l'ouvrage : LE SECRET DES NOMBRES
Auteur : André Jouette. Editeur : Albin Michel
Article de référence : Page 219. Le nombre PI jusqu'à la 1000e décimale.

Titre de l'ouvrage : UNE MEMOIRE EXTRAORDINAIRE
Auteur : A. Bullas. Editeur : J.Oliven
Article de référence : Pages 253 à 258. Comment je retiens le nombre PI.

Titre de l'ouvrage : SOUVENIRS ET MEMOIRE
Auteur : Tréborix. Editeur : A.R.H.N. Nantes

Article de référence : Pages 211 à 214. Rapport de la circonférence au diamètre.

Titre de l'ouvrage : HISTOIRE UNIVERSELLE DES CHIFFRES
Auteur : Georges Ifrah. Editeur : Robert Laffont
Article de référence : Page 962, tome 1.

Titre de l'ouvrage : LA MEMOIRE
Auteur : Raymond de Saint-Laurent. Editeur : Aubanel
Article de référence : Pages 189 à 194. Encore le nombre PI

Ref. The book of numbers pages 97, 103 et 109 Shakuntala Devis
Ed Orient Paperbacks
Ref. LE LIVRE DES SINGULARITES, par G. P. Philomneste,
Pélissonnier, libraire, Paris 1841.

Tour N° 108 : Ordimagie

Titre de la revue : MAGIGRAM, Volume 19, N° 8, avril 1987
Editeur : The Supreme magic Company
Article de référence :
Pages 518 à 519. The total is! by Gerald Kosky.

Tour N° 110 : L'esprit des symboles

Titre de l'ouvrage : SOUVENIRS ET MEMOIRE
Auteur : Tréborix
Editeur : A.R.H.N. Nantes
Article de référence :
Pages 255 à 259. Les six tableaux de cartes.

Tour N° 112 : Le test des 3 couleurs

Tour N° 114 : Le choix coloré

Titre de la revue : MUM, Volume 88, N° 5, october 1998
Editeur : The magazine of the S.A.M.
Article de référence :
Page 37. Color spell force by Ron Dayton.

Tour N° 120 : Disparition

Tour N° 127 : Le carré magique

Titre de l'ouvrage : HARRY LORAYNES APOCALYPSE, Volume 1 - 5
Auteur : Harry Lorayne
Editeur : L&L Publishing
Article de référence :
Pages 195 à 196. No memory Magic square by Terry Lagerould.

Auteur : André Jouette
Editeur : Albin Michel
Article de référence :
Pages 33 à 35. Les carrés magiques.

Tour N° 128 : Le fin gastronome

Titre de la revue : Magigram, Volume 17, N° 6 february 1985

Editeur : The Supreme Magic Company

Article de référence :

Page 415. Four from sixteen by Brian Davies.

Tour N° 129 : Le chapeau du magicien

Tour N° 130 : La mémoire des dates

Titre de l'ouvrage : MAGIC FOR YOU

Auteur : Pattabhi Ram's

Editeur : Family Books Pvt. Ltd.

Article de référence :

Page 13. Computerised day of birth.

Titre de l'ouvrage : SORCIERS OU LA MAGIE BLANCHE

Auteur : M. Comte

Editeur : Charles Moreau

Article de référence : Page 193. Méthode pour reconnaître au moyen des doigts, les mois qui ont 31 jours.

A consulter aussi :

A day for any date, p.71, 13 steps to mentalism by Corinda Cardini club revue N° 20, 1979

Almanach de la poste

The memory book by Harry Lorayne

How to develop an exceptional memory by Morris Young and Walter Gibson.

MUM june 93, p.15, The card deck calender by Herbert Miller.

Tour N° 131 : Le chapeau du lapin

Titre de l'ouvrage : MARTIN GARDNER PRESENTS

Auteur : Martin Gardner

Editeur : Kaufman & Greenberg

Article de référence :

Page 112. A Hat Trick.

Tour N° 2 : Ordi-prédiction

Tour N° 12 : Ordivision

Titre de la revue : CARDINI CLUB REVUE, N° 18, 1978

Editeur : André Robert

Article de référence :

Pages 45 à 52. Magnétovision de Ricardo Marré.

Titre de la revue : Magigram, Volume 25, N° 9 may 1993

Editeur : The Supreme Magic Company

Article de référence :

Pages 14 et 15. The parity principle by Sam Dalay.

Titre de la revue : Magigram
Editeur : The Supreme Magic Company
Article de référence : Cassette Clairvoyance by David
Britland.

Titre de l'ouvrage : 50 TOURS ET JEUX DE CARTES
Auteur : Claude Marcel Laurent. Editeur : Kinkajou/Gallimard.
Article de référence : Pages 48 et 49. L'île au trésor.

Titre de l'ouvrage : SELF WORKING NUMBER MAGIC
Auteur : Karl Fulves. Editeur : Dover.
Article de référence : Pages 48 et 49. Locked-room mystery.

Tour N° 41 : L'as des as

Titre de l'ouvrage : LA MAGIE DES CARTES
Auteur : Jean Hugard et Frédéric Braué
Editeur : Payot, Paris
Article de référence :
Pages 27 à 29. La coupe du joueur de poker.

Tour N° 43 : La carte à l'heure!

Titre de la revue : MUM, volume 80, N° 10, march 1991
Editeur : Magazine of the SAM
Article de référence :
Page 3. Clock of San Marcos by CollectorsWorkshop.

Tour N° 47 : Deviner les 5

Titre de l'ouvrage : 50 TOURS ET JEUX DE CARTES
Auteur : Claude Marcel Laurent
Editeur : Kinkajou/gallimard
Article de référence :
Pages 51 et 52. Devinez les cinq.

Tour N° 52 : Le pouvoir de la pensée

Tour N° 53 : Le tour des 12 cartes

Tour N° 57 : L'as psychique

Tour N° 59 : Les prédictions

Tour N° 60 : Le coeur brisé

Titre de l'ouvrage : MIND MYTH & MAGICK
Auteur : T.A. Waters
Editeur : Hermetic press
Article de référence :
Pages 465 à 469. Heartbreaker.

Tour N° 66 : Entre 1 et 10 c'est votre carte

Réf. Page 204 two and half prediction by Arun Bonerjee

ABRACADABRA, volume 72 N° 1855

Tour N° 67 : La carte manquante
Titre de l'ouvrage : MAGIE & MATHS
Auteur : Dominique Souder
Editeur : Pentaèdre & ACL
Article de référence :
Page 59. La preuve par 9.

Tour N° 68 : Le tour des 20 cartes

Tour N° 70 : La carte sympathique
Titre de la revue : MUM, Volume 79, N° 9, february 1990
Editeur : Magazine of the SAM
Article de référence :
Page 28. Card meditation by Anthony Gagliardi.

Tour N° 71 : Les cartes devinées
Titre de l'ouvrage : MES TRUCS DEVOILES
Auteur : Dicksonn
Editeur : Albin Michel
Article de référence :
Pages 74 à 76. Les cartes devinées.
Autre Référence : Dix doigts suffisent par Ro Mano, page 25.

Tour N° 72 : Le mystérieux carré
Titre de la revue : MUM, Volume 91, N° 10, march 2002
Editeur : Magazine of the SAM
Article de référence :
Pages 26 à 27. Mentalist's Magic Square by Ted Lesley.

Tour N° 74 : Elimination parfaite
Titre de la revue : MUM, Volume 91, N° 14, july 2002
Editeur : Magazine of the SAM
Article de référence :
Page 39. A Dutiful Match by Ken de Courcy.
A consulter : MURRAY by Val Andrews, Goodlife Publication
1974.

Tour N° 75 : Impossible découverte
Titre de la revue : MUM, Volume 85, N° 11, april 1996
Editeur : Magazine of the SAM
Article de référence :
Page 62. Concealed by Dave Ledermans.

Tour N° 77 : La carte au nombre aléatoire

Tour N° 78 : L'ordinateur surdoué
Titre de l'ouvrage : ENCYCLOPEDIE DES TOURS DE CARTES
Auteur : Jean Hugard
Editeur : Payot, Paris

Article de référence :
Pages 54 et 55. Epellation Frank Squires.

Tour N° 80 : La pyramide du cartomane
Titre de la revue : Magigram, Volume 21, N° 3, November 1988.
Editeur : Magazine of Suprême Magic
Article de référence :
Pages 177 à 178. Predicta fruit by Johnny Geddes

Tour N° 81 : Le joueur de poker
Titre de l'ouvrage : SELF WORKING MENTAL MAGIC
Auteur : Karl Fulves
Editeur : Dover
Article de référence :
Pages 48 et 49. The printed word.
voir suite page 50 WORD ON THE PAGE, Max Maven et Melkior

Titre de la revue : THE LINKING RING
Editeur : Publication of the IBM
Article de référence :
Pages 81 et 82. Moniker by Phil Goldstein.

Tour N° 84 : La carte invisible
Titre de l'ouvrage : 101 PROFESSIONAL CARD TRICKS
Auteur : John Fabjance
Editeur : Graham R. Putnam
Article de référence :
Page 9. Mental miracle.

Tour N° 86 : Le tour de l'horloge
Titre de l'ouvrage : LETS MAKE MAGIC
Auteur : Peter Eldin
Editeur : Treasure press
Article de référence :
Page 40. Necklace of Mystery.

Tour N° 88 : Entre 5 et 10 c'est la bonne

Tour N° 89 : Une sur cinq
Titre de l'ouvrage : TOURS DE CARTES AUTOMATIQUES, Tome 2
Auteur : Richard Vollmer
Editeur : Editions du Spectacle
Article de référence :
Page 37. Une sur cinq de Gene Grant - Sam Schwartz.

Tour N° 91 : La carte du spectateur

Tour N° 93 : La carte épelée
Titre de l'ouvrage : LA MAGIE DES CARTES

Auteur : Jean Hugard et Frédéric Braué
Editeur : Payot, Paris
Article de référence :
Pages 33 à 34. Le voleur de pensées.

Tour N° 98 : Divination d'une carte pensée
Titre de la revue : MUM, Volume 84, N° 7, december 1994
Editeur : Magazine of the SAM

Tour N° 109 : Mission impossible
Titre de la revue : MUM, Volume 86, N° 3, august 1996
Editeur : Magazine of the SAM
Article de référence :
Pages 30 et 31. Mission impossible by Peg Shickler.

Tour N° 113 : Les 4 as de l'expert
Titre de l'ouvrage : L'ILLUSION
Auteur : Renelys
Editeur : Renelys
Article de référence :
Page 13. Les as obéissants.

Tour N° 116 : Réservation magique
Titre de la revue : MUM, Volume 89, N° 6, november 1999
Editeur : Magazine of the SAM
Article de référence :
Page 36. Travelation by Phil Goldstein.

Tour N° 117 : Tricherie
Ref. Adaptation dun effet montré à la télé
par Bernard Bilis, sous le nom Mensonge.
Emission : Le plus grand cabaret du monde de Patrick Sébastien

Tour N° 121 : L'erreur est humaine

Tour N° 122 : Le paquet des 25
Titre de l'ouvrage : CARD TRICKS
Auteur : Collins Gem
Editeur : HarperCollinsPublishers
Article de référence :
Pages 58 à 61. Rows and Columns.

Tour N° 126 : Divination totale
Titre de l'ouvrage : ENCYCLOPEDIE DES TOURS DE CARTES
Auteur : Jean Hugard
Editeur : Payot, Paris
Article de référence :
Pages 231 et 232. Divination totale par Albright.

Tour N° 132 : Le pouvoir de l'esprit

Tour N° 132 : Une chance sur 9

Titre de la revue : MUM, Avril 1990

Editeur : Magazine of the SAM

Article de référence :

Pages 33 et 34. Pascal's prediction by Stanley Ackerman.

Tour N° 10 : Pensez chacun à un nombre

Titre de l'ouvrage : MAGIE & MATHS

Auteur : Dominique Souder

Editeur : Pentaèdre & ACL

Article de référence :

Page 16 et 17. Le Kiwi

Tour N° 23 : La calculatrice savante

Tour N° 24 : Les anniversaires de mariage

Tour N° 25 : Je devine votre nombre

Titre de l'ouvrage : LA PRESTIDIGITATION

Auteur : G. Dugaston

Editeur : Albin Michel

Article de référence :

Page 148. Deviner le nombre qu'une personne a pensé.

Tour N° 27 : Le mystère de l'anneau

Titre de l'ouvrage : 71 TOURS DE MAGIE

Auteur : Christiane Neuville

Editeur : Kinkajou/gallimard

Article de référence :

Page 76. Les bijoux retrouvés.

Titre de l'ouvrage : LA PRESTIDIGITATION DU XX e SIECLE

Auteur : J. N. Hilliard

Editeur : Payot, Paris

Article de référence :

Pages 133 à 139. Le problème des trois pièces d Mr Frank B. Sterling.

Tour N° 29 : Une affaire de nombres

Titre de l'ouvrage : LE SECRET DES NOMBRES

Editeur : Albin Michel

Article de référence :

Page 52. Deviner un nombre.

Tour N° 30 : La soustraction du magicien

Titre de l'ouvrage : MAGIRAMA

Editeur : Hachette

Article de référence :

Pages 38 et 39. La soustraction tragi-magique.

Tour N° 31 : Les 9 animaux

Tour N° 35 : Le premier arrivé à 100

Titre de l'ouvrage : MAGIRAMA

Editeur : Hachette

Article de référence :

Pages 177 et 178. L'inévitable cent.

Titre de la revue : MAGIGRAM, Volume 21, N° 11, july 1989

Editeur : The Supreme Magic Company

Article de référence :

Page 753. The swindle by Herb Rungay.

Titre de l'ouvrage : LE SECRET DES NOMBRES

Auteur : André Jouette

Editeur : Albin Michel

Article de référence :

Page 16. A la poursuite du 100.

Tour N° 36 : Le chiffre fétiche

Titre de l'ouvrage : LES ILLUSIONNISTES ET LEURS SECRETS

Auteur : Michel Seldow

Editeur : Le livre de poche

Article de référence :

Page 203. Une stupéfiante multiplication.

Titre de l'ouvrage : MAGIC FOR YOU

Auteur : Pattabhi Ram's

Editeur : Family Books Pvt. Ltd

Article de référence :

Page 25. Mathemagic!

Tour N° 38 : Jongler avec les chiffres

Titre de l'ouvrage : L'ILLUSION

Auteur : Renelys

Editeur : Renelys

Article de référence :

Page 10. Le calculateur.

Titre de l'ouvrage : LE SECRET DES NOMBRES

Auteur : André Jouette

Editeur : Albin Michel

Article de référence :

Page 32. De 1 à 100.

Tour N° 45 : L'âge de la godasse!

Titre de l'ouvrage : L'ILLUSION

Auteur : Renelys

Editeur : Renelys

Article de référence :

Page 9. Curiosité chiffrée.

Titre de la revue : MUM, volume 84, N° 12, may 1995

Editeur : Magazine of the SAM

Article de référence :

Page 19. Nothing up my sleeve by David R. Goodsell.

Tour N° 46 : Calcul exact!

Titre de la revue : MAGIGRAM, Volume 17, N° 5, january 1985

Editeur : The Supreme Magic Company

Article de référence :

Pages 304 et 305. Calculated deception by Arthur Carter.

Tour N° 55 : Le numéro de téléphone

Tour N° 58 : Les trois chiffres révélés

Titre de l'ouvrage : LES MEILLEURS TOURS DE CARTES

Auteur : Gérard Majax

Editeur : Fernand Nathan

Article de référence :

Pages 70 et 71. Formule secrète.

Tour N° 61 : La surprise du chef

Titre de l'ouvrage : LE SUPERMAGICIEN

Editeur : Schmidth

Article de référence :

Page 43. Le nombre deviné.

Tour N° 65 : L'addition magique

Titre de l'ouvrage : TOUT LE MONDE PHYSICIEN

Editeur : Le nouveau livre, Paris

Article de référence :

Page 8. Addition magique.

Tour N° 85 : Le nombre surprise

Titre de l'ouvrage : DISNEY MAGIA

Auteur : Disney

Editeur : Bordas

Article de référence :

Page 55. Prodige mathématique.

Tour N° 87 : Le nombre de trois chiffres

Titre de l'ouvrage : LE CODE DES JEUX

Auteur : Claude Aveline

Editeur : Le livre de poche

Article de référence :

Page 273. Le nombre de trois chiffres prolongé par lui-même.

Tour N° 92 : Le chiffre effacé deviné

Titre de l'ouvrage : LES SECRETS DU MAGICIEN

Auteur : José Garcimore

Editeur : Kinkajou/Gallimard

Article de référence :
Page 48. Le chiffre effacé.

Tour N° 96 : Le tour du gendarme
Titre de la revue : MAGIGRAM,
Editeur : The Supreme Magic Company
Article de référence :
Puzzle magic by Alan Ward.

Tour N° 99 : Le paquet des rouges et noires
Titre de l'ouvrage : DISNEY MAGIA
Auteur : Disney
Editeur : Bordas
Article de référence :
Page 38. Garçons et filles.

Tour N° 100 : Le tour du 13/07 à 11 heures
page.fontsize = 14
Titre de l'ouvrage : NOMBREUX JEUX POUR VOTRE
CALCULATRICE DE POCHE
Auteur : Elie Vannier
Editeur : Fayard
Article de référence :
Page 87. Trois d'un coup.

Tour N° 101 : Récréations mathémagiques
Titre de l'ouvrage : LES SECRETS DU MAGICIEN
Auteur : José Garcimore
Editeur : Kinkajou/Gallimard
Article de référence :
Page 48. Astuce.

Tour N° 102 : Pair, impair
Références ?

Tour N° 103 : Deviner le nombre caché
Références ?

Tour N° 104 : Le tour de 10 heures
Références ?

Tour N° 115 : Indiscrétion
Titre de la revue : MAGIGRAM, Volume 16, N° 5, january 1984
Editeur : The Supreme Magic Company
Article de référence :
Pages 269 et 270. Thank you, John Wade by John Wade.

Tour N° 118 : Les deux chiffres du chef
Titre de l'ouvrage : MAGIE & MATHS
Auteur : Dominique Souder

Editeur : Pentaèdre & ACL
Article de référence :
Page 16. Le premier et le dernier chiffre.
Ref. voir aussi : L'ESPRIT DES JEUX, par Zeno Bianu, Marc de
Smedt, Jean Michel Varenne
pages 222, 223. Le palindrome.

Tour N° 119 : L'as de l'addition
Titre de l'ouvrage : MAGIE & MATHS
Auteur : Dominique Souder
Editeur : Pentaèdre & ACL
Article de référence :
Page 18. Le roi de l'addition.

Tour N° 120 : Le nombre retourné
Titre de l'ouvrage : NOUVEAUX JEUX POUR VOTRE
CALCULATRICE DE POCHE
Auteur : Elie Vannier
Editeur : Fayard
Article de référence :
Pages 11 à 15. Jeux de mots.

Titre de la revue : MAGIGRAM, Volume 21, N° 9, may 1989
Editeur : The Supreme Magic Company
Article de référence :
Page 634. A figure bet for Ken by Bob Brown.

Titre de la revue : MAD MAGIC, N° 5
Editeur : Michel Hatte
Article de référence :
Page 13. La Korneille a bas pieds de Jean Merlin.

Tour N° 123 : Concordance de dates
Références Melkior
Titre de la revue : Magigram, Volume 19, N° 12 August 1987
Editeur : The Supreme Magic Company
Article de référence :
Pages 833 et 834. No name mental effect by Robert V. Meredith

our N° 26 : Les dés sont jetés
Titre de l'ouvrage : TOUS LES TOURS DE MAGIE
Auteur : Rebecca Heddle et Ian Keable
Editeur : Usborne
Article de référence :
Page 9. Calculs avec des dés.

Titre de l'ouvrage : 71 TOURS DE MAGIE
Auteur : Christiane Neuville
Editeur : Gallimard
Article de référence :
Page 71. Les dés révélateurs.

Titre de l'ouvrage : LA PRESTIDIGITATION

Auteur : G. Dugaston

Editeur : Albin Michel

Article de référence :

Page 125 et 126. Deux dés jetés sur une table,
en deviner les points sans les voir.

Tour N° 28 : La partie de dés

Titre de l'ouvrage : LA PRESTIDIGITATION

Auteur : G. Dugaston

Editeur : Albin Michel

Article de référence :

Page 128 et 129. Trois dés jetés sur une table,
deviner les points amenés par chacun d'eux.

Tour N° 79 : Prophétie avec trois dés

Tour N° 83 : Le premier arrivé à 80

Titre de l'ouvrage : LES DESSOUS DE L'IMPOSSIBLE

Auteur : Robert Tocquet

Editeur : Edition spéciale

Article de référence :

Page 121, 122. Autres expériences avec les dés.

Tour N° 106 : Les points cachés

Tour N° 111 : Les points révélés

Titre de l'ouvrage : DICTIONNAIRE DES JEUX

Auteur : Henri Veyrier

Editeur : Henri Veyrier

Article de référence :

Page 509. Une curieuse opération mathématique.

Tour N° 125 : Je devine les points