

LES SEIZE ROUGES ET LES SEIZE NOIRES

Remettre un jeu de cartes de piquet à un spectateur en le priant de compter les cartes afin de s'assurer si le jeu est complet, puis de le mélanger bien consciencieusement. Montrer une assiette creuse, et reprendre le jeu. En faire défiler toutes les cartes pour faire constater que ce jeu est complet et bien mélangé, puis le déposer dans cette assiette. Sur ce jeu, poser un verre à boire, dont l'orifice sera ensuite fermé au moyen d'un petit couvercle, puis recouvrir verre et couvercle avec une pochette ou un mouchoir emprunté. Prier un spectateur de vous indiquer si le tour devra être exécuté avec les cartes rouges ou avec les cartes noires.

En retirant la pochette on constate que des cartes ont apparu dans le verre. On enlève le couvercle et on retire du verre les 16 cartes rouges qui viennent d'y apparaître et on les montre toutes séparément. Soulever le verre et s'emparer des cartes posées dans l'assiette. Il n'y en a plus que 16; ce sont les seize noires, que l'on montre également une à une. On peut alors faire examiner le verre, le couvercle et l'assiette.

EXPLICATION

Les accessoires sont :

A) Une assiette creuse, soit assiette à soupe ;

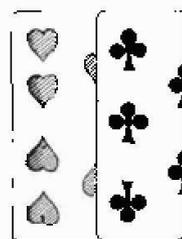
B) Un verre à boire dont l'extérieur est taillé à larges côtes. L'intérieur devra être absolument cylindrique et du diamètre exact des cartes utilisées pour ce tour. Le bord supérieur du verre sera dépoli sur une hauteur de 1 centimètre ;

C) Un couvercle rond, en carton, s'emboîtant sur l'orifice du verre ;

D) Un jeu de cartes de piquet normal ;

E) Une carte double face, rouge des deux côtés ;

F) Quinze cartes à doubles faces ; sur l'un des côtés ces cartes seront constituées par deux demi-cartes, comme l'indique le dessin. Au dos, ces cartes représentent les 15 cartes rouges. La seizième est la carte E ;



G) Seize cartes noires. Au dos de la carte que l'on pose sur ce talon on collera un miroir de même taille que la carte. Ce miroir sera en papier miroir, ou bien en verre extra mince, ou encore en métal argenté et poli ;

H) Un étui à cartes, système Magicus, pour l'échange invisible, instantané et automatique d'un jeu de cartes contre un autre (1).

Préparation. — Placer les cartes E et F dans le compartiment secret de l'étui ci-dessus mentionné. Dans l'autre compartiment dresser le paquet des cartes D.

Dans le verre B dresser les cartes G, de façon que le miroir soit placé face aux spectateurs. De ce fait le verre, bien que contenant les cartes G, semblera être vide. Poser la baguette magique sur l'orifice du verre ce qui masquera le haut du miroir et des cartes G. A côté du verre, placer l'assiette A et le couvercle C.

Présentation. — S'emparer du jeu D, le faire vérifier et mélanger, puis le remettre à sa place dans l'étui à cartes

(1) Si un nombre suffisant de lecteurs de *Passez Muscade* en fait la demande, je donnerai obligeamment la description détaillée de cet étui dont l'utilisation est illimitée et qui facilite l'exécution de toute foule de tours de cartes.

d'où il émerge de moitié. Faire vérifier l'assiette, la poser sur la table, opérer le changement invisible du jeu D contre les cartes préparées P, faire défiler lentement ces 16 cartes d'une main dans l'autre. Les spectateurs auront l'illusion de voir un jeu complet et bien mélangé. Retourner secrètement ces cartes P et les déposer dans le fond de l'assiette A.

Enlever la baguette posée sur le verre B et, en même temps (et cela sous le prétexte d'éviter qu'il ne puisse rien être introduit dans le verre) recouvrir prestement ce dernier avec le couvercle C. Poser le verre sur les cartes P, le côté miroir étant toujours tourné face au public, puis le recouvrir d'une pochette ou d'un mouchoir emprunté. Demander aux spectateurs si ils désirent que le tour se fasse avec les cartes rouges ou avec les noires. Si on désigne les rouges, annoncez que vous allez obliger ces dites cartes rouges à rester immobiles à leur place, et que, pour cela faire, vous allez obliger toutes les cartes noires à se réfugier ailleurs. Si ce sont

les cartes noires qui sont choisies, dites que vous allez obliger ces cartes à quitter le jeu et à venir se placer dans le verre.

Soulevez auparavant le verre recouvert de la pochette, ceci sous le prétexte de montrer que le jeu que vous avez déposé dans l'assiette est toujours en place. En reposant le verre, donnez lui un demi-tour secret.

Après les commandements d'usage, enlevez la pochette et le couvercle et extrayez du verre les 16 cartes G, miroir y compris. Faites défiler ces 16 cartes rouges, que, — à l'exception de la 16^e, au dos de laquelle se trouve le miroir. — vous pouvez montrer même de dos. Saisissez ensuite les cartes posées dans l'assiette et faites-les également défiler successivement ; toutes ces cartes seront noires. Remettez à l'examen le verre, le couvercle et l'assiette et n'oubliez pas... de restituer la pochette empruntée à son légitime propriétaire.

Professeur MAGICUS.

La Boîte à la Montre

(SYSTEME FULBERT)

Effet du tour. — L'artiste emprunte une montre et demande l'assistance d'un jeune homme à qui il la confie un instant. A l'aide d'une feuille de papier, il confectionne un cornet dans lequel il fait placer la montre, le cornet est tenu par l'assistant complaisant, la montre est exhibée une dernière fois, l'artiste déroule le cornet, la montre est disparue et est retrouvée dans la grande boîte tenue par un spectateur, cette dernière contient six autres boîtes l'une dans l'autre solidement ficelées et cachetées, la montre est extraite de la dernière.

Explication. — Ce tour extraordinaire que le regretté Carl Hertz présentait avec succès depuis plus de 25 ans, nécessite l'emploi d'un aide pour introduire dans la dernière boîte la montre disparue. Le système décrit ci-dessous permet l'exécution de cette expérience sans le secours d'un servent, il n'y a pas d'échange de montre, l'opérateur ne quitte pas la scène, les boîtes sont dans le public depuis le début du tour.

Le secret du perfectionnement de cette magnifique expérience réside en entier dans la septième boîte et le guêridon indispensable également pour l'ancien système.

Cette boîte est construite sur le principe de la boîte à cage à double parois,