

Réunion du 18 février 2012

Et voilà un nouveau compte-rendu – Oh dommage ! - dans lequel, fidèle à mon habitude, je vais pouvoir dire du mal des prestations des uns et des autres... au nombre desquels, je m'inclus bien évidemment.

Aïe ! Je viens de prendre un CDPAC ⁽¹⁾ pour me punir pour cette entrée en matière...

Et ce compte rendu aurait pu fort bien ne pas avoir lieu.

Car pour qu'il y ait un compte rendu de réunion, il faut bien évidemment qu'il y ait... une réunion.

Or, sur ce coup là, j'avais quelque peu...merdé ?
Eh oui ! Enfin... oui et non.

J'vous explique : (comme vous l'avez remarqué c'est une affirmation, pas une question...)

En général, je vais chercher la clé de la *Maison des Jeunes et de la Culture* le vendredi, en fin d'après midi, la veille de chaque réunion.



Vous savez... La clé... La fameuse clé dont on a déjà parlé dans quelques comptes rendus.

Rien à voir avec les anneaux chinois...

Celle-ci sert à ouvrir la *MJC* et la salle qui nous est attribuée pour les réunions de notre club de magie.

Cette clé, ce n'est pas le *Père Fouras de Fort Boyard* qui me la remet, mais *Roland de la MJC*.

Son prénom c'est "*Roland*", mais son nom ce n'est pas "*de la MJC*" sinon ça serait vraiment lourd à porter...



Et vendredi 17 février, veille de réunion du *Magicos Circus Rouennais* j'avais prévenu la *MJC* que je viendrai chercher "*la clé*" vers 19 heures.

Bon, ça c'est la théorie... le plan.

Et "*j'aime quand un plan se déroule sans accroc*" (*Hannibal de l'Agence Tous Risques*).

18h45 – je quitte le boulot et ma première mission est de déposer près de chez elle, ma charmante collègue Corinne.

18h55 – je dépose Corinne et je me rappelle que ma charmante épouse m'a confié également une mission en me demandant d'acheter du pain.

19h00 – j'achète deux baguettes à un charmant boulanger.

19h15 – j'arrive chez moi et je mange un truc vite fait car il faut que je sois à 20h00 à Elbeuf pour payer les billets qui ont été réservés - par moi - au nom du **Magicos Circus Rouennais** pour le spectacle de **Bebel...** enfin de "**Belkheïr**" qui doit avoir lieu le soir même à 20h30.



19h35 – je pars de chez moi, direction Elbeuf. Je suis dans les temps. Cool !

19h55 – j'arrive sur Elbeuf quand tout à coup, lumière bleue d'un gyrophare : "**Bonjour monsieur, Police Nationale, contrôle des papiers**".

Oh non ! C'est quoi, c'est un gag pour surprise sur prise ?

Je regarde autour de moi... Pas de caméra.

Bon finalement, j'explique qui je suis : "**Patrice, du Magicos Circus Rouennais** en mission spéciale pour le club" (façon "**Les Blues Brothers** avec leur célèbre "**We're on mission for God**", mais si je dis ça aux policiers, ça va surement pas le faire...).

Les policiers ayant reconnu en moi celui que j'affirmais être, s'excusent. On me dit qu'on ne m'avait pas reconnu et on me laisse partir après m'avoir demandé si je veux une escorte.

20h05 – j'arrive au **Cirque Théâtre d'Elbeuf**. **Spontus, Draco** et **Éric** sont déjà là.

Je paie les places - 15 places à 13 euros car nous avons eu un tarif de groupe - et je commence la distribution moyennant remboursement de la somme afférente.



22h15 – le spectacle est terminé, on attend dans le hall la venue de **Bebel...** enfin de **Belkheïr**, parce que concrètement, **Bebel** on ne l'a pas trop vu dans la soirée.

C'est à ce moment là que **Spontus** me dit qu'il va venir à la réunion **MCR** demain et là...

Oh merde ! La clé ! J'ai oublié d'aller chercher la clé !

Diantre ! Comment va-t-on faire ?

Parce que sans clé, dur dur d'entrer dans la **MJC** et encore plus dur d'entrer dans la salle qui nous est réservée... De plus, ça me paraît difficile de faire la réunion chez moi parce qu'en ce moment dans ma rue, c'est un peu le boxon car la municipalité refait la chaussée et les trottoirs, ça ressemble à Beyrouth et pour se garer c'est hyper coton.

Bon on verra ça demain, la nuit porte conseil.

Alors, j'me doute que maintenant que j'ai commencé, vous voulez connaître la suite de cette passionnante aventure dont le scénario serait à même de rivaliser avec le meilleur des **Indiana Jones**... quoi que, moi, le fouet, ça m'excite pas trop. Par contre, certains autres accessoires...



Ah, on me signale que ce compte rendu est également lu par des mineurs...

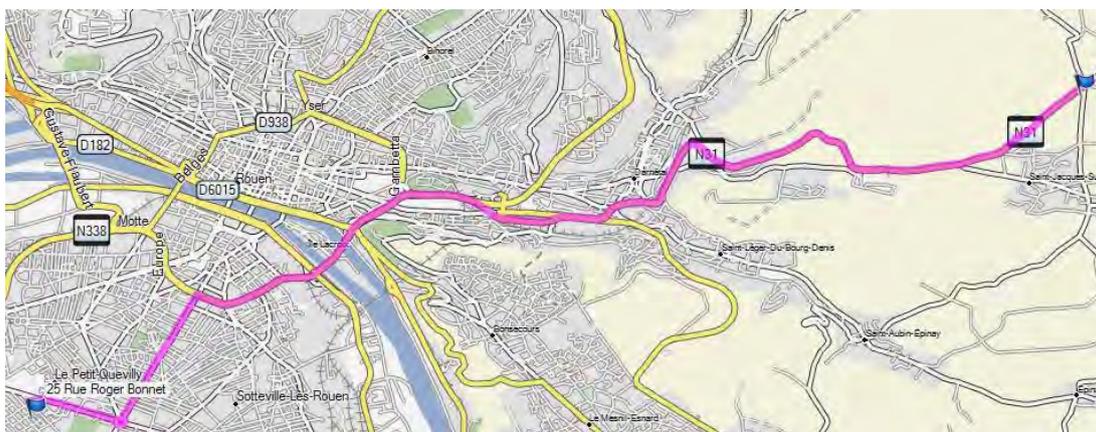
C'est con parce que j'allais pas parler du casque, ni de la lampe à huile...

Bon, je vais faire court – comme d'habitude...

Je passe sur mon échographie de la prostate et de mes reins (tout est normal je vous rassure) et je vais à l'essentiel.

Finalement, j'ai réussi à joindre **Roland de la MJC** (ce n'est pas son nom) et je suis allé jusqu'à chez lui à **Saint Jacques sur Darnétal** car il m'a très gentiment proposé de **me prêter sa clé...**

Car oui, mesdames et messieurs, vous avez bien lu... Il n'y a pas une seule clé de la MJC, il y en a plusieurs.



30 kilomètres aller-retour entre mon domicile et celui de Roland

Du coup, à 14h00, en ce samedi 18 février 2012, je me retrouve dans le hall de la **MJC** à attendre que tout le monde soit là quand tout à coup, j'entends une voix féminine qui dit "**Ya pas quelqu'un qui a un problème de clé ?**"

Je me retourne et là, je vois une jeune femme – que je ne connais pas et qui ne me connaît pas – et je lui demande "*Euh c'est Philippe qui a vous demandé de passer ?*"

Ah oui, il faut que je vous explique que comme je n'arrivais pas à joindre *Roland au début (enfin... à "Saint Jacques"...)* , j'ai essayé de joindre aussi *Philippe*, le directeur de la *MJC* et comme il était sur répondeur j'ai laissé un message et

Quoi ? Je vous ennuie avec mes histoires de clés ?

Bon d'accord... Mais sans clé, il n'y aurait pas eu de réunion et donc pas de compte rendu...

CQFD ⁽²⁾

Chacun a finalement pu prendre place dans la salle Galilée au sous-sol de la *MJC*, et comme à mon habitude, je sors mon appareil photo pour attester de la présence des uns et des autres au cas où certaines épouses suspicieuses auraient des doutes sur l'occupation de leur mari certains samedi après-midi.

Clic Clac Canon !



Sont présents à cette réunion :

1. **Patrice,**
2. **Draco,**
3. **Spontus,**
4. **Pierrick,**
5. **Alban,**
6. **Edgard,**
7. **Léon,**
8. **Augustin,**
9. **Vincent "Tomarel",**
10. **Thierry,**
11. **Yves,**
12. **Pierre.**

Avant de démarrer la séquence "**Infos**", j'évoque brièvement (oui, oui, j vous assure...) l'attaque dont a été victime le site du **Magicos Circus Rouennais** au début du mois de février.



Certains d'entre vous ont peut-être (surement ?) remarqué que le site était devenu indisponible et qu'une page Internet affichait une "**erreur 500- erreur interne au serveur**".

J'ai d'abord pensé que cela venait de chez Free, avant de mettre les mains dans le "**campouis**" – traduisez : **aller jeter un œil sur les fichiers** puisque j'avais toujours accès à ceux-ci.

Finalement, j'ai découvert le pot aux roses, à savoir qu'un fichier que je n'utilisais pas avant été implanté et avait pour but de renvoyer sur un site situé en Russie.

J'ai donc supprimé ce fichier... qui s'est recréé automatiquement quelques heures après et malgré toutes mes tentatives d'effacement, ce "**put***" de fichier revenait systématiquement.

Une recherche sur des forums dédiés a permis de glaner quelques infos pour résoudre le problème et c'est finalement grâce à **Microsoft Security**



Essentials – logiciel gratuit que je vous recommande chaudement – que j'ai réussi à trouver la "**porte dérobée**" qui avait permis d'implanter un virus appelé "**cheval de Troie**" et d'éradiquer celui-ci.

Les mêmes forums dédiés m'ont permis de mieux sécuriser le site et désormais, je croise les doigts car on n'est jamais à l'abri d'un pirate plus malin qu'un autre.

Draco prend à présent la parole et attaque d'emblée sur le *Festival International de Magie de Forges Les Eaux*, la 25^{ème} édition dont il sera – avec **Spontus** – l'un des acteurs.

Et pour cette édition qui représente un quart de siècle d'existence, les organisateurs, **Hugues Protat** et **François Normag** ont fait dans le "lourd". D'abord, avec une très belle affiche, dont j'ai hâte d'avoir un exemplaire pour compléter ma collection, mais également avec une "com" (traduisez "*communication*") axée vidéo avec quelques clips visibles sur YouTube.



Ca a commencé avec un mec sans cheveux qui marchait sur l'eau :
<http://www.youtube.com/watch?v=-RUZtoDIT1s&feature=related>

Et cela continue avec Esprit Magique 1 et 2 qui valent leur pesant de cacahuètes :

<http://www.youtube.com/watch?v=vVMneGMVrPE&feature=related>

http://www.youtube.com/watch?v=rPkqVFvnlbg&feature=results_video&r=1&ob=0

Vite la suite !

Pour ce qui est du programme de cette année, il suffit d'aller sur le site <http://www.festivaldemagie.com/> et vous saurez tout.

Seul hic... et non des moindres, il va être très difficile pour les retardataires de trouver des places...



Bon, puisqu'on parle de spectacle de Magie, c'est peut être le moment de parler du spectacle de **Djenane Belkheir**, que la plupart d'entre nous connaissent sous le pseudo de **Bebel**.

Je précise que ce **Bebel** n'a rien à voir avec l'acteur du film "*l'As des As*", même si celui-ci manie les cartes avec dextérité, comme il l'a prouvé à maintes fois durant cette soirée.

Non ce **Bebel**, c'est ce magicien cartomane au style si particulier doté d'une connaissance magique sans borne et qui – sous son véritable nom – a souhaité nous entraîner dans une histoire qui lui tenait particulièrement à Cœur (Pique, Trèfle et Carreau...) où les cartes mènent la danse.



Alors forcément, les magiciens s'attendaient à voir du **Bebel**, le souriant, celui de la *station de métro Mabillon à Paris*.

Mais dans ce spectacle, c'était avant tout du **Belkheïr**, l'acteur de théâtre, magicien des cartes, et c'est peut-être pourquoi, à l'issue du spectacle, les avis étaient partagés.

Le spectacle raconte une histoire – pas toujours simple à suivre – qui débute de façon assez sombre par un accident de voiture qui va être la porte d'entrée dans le monde des cartes.

Une grande table, pour ne pas dire une "*immense table*", un écran géant et l'acteur, qui ne redeviendra **Bebel** que l'espace de quelques minutes vers le milieu du spectacle, avant de redevenir aussitôt **Belkheïr**.



Qu'on ait aimé ou pas, il reste que ce spectacle sort des sentiers battus et mérite d'être vu. Nous avons eu affaire à une sacrée démonstration de virtuosité en Magie des Cartes, troublée toutefois par quelques problèmes d'ordre "*informatique*"... mais le spectacle est en rodage et cela devrait donc se régler.

C'est vrai que la caméra filmant en gros plan les mains de l'artiste, nous permettait – à nous autres magiciens – de voir certaines préparations de mouvements – mais il est quasiment certain qu'un public non averti ne l'aura pas remarqué.

Et si vous le souhaitez, vous pouvez visiter [le site de Bebel](#) (qui n'est pas vraiment à jour car les dernières infos datent de 2009...) et lire le [dossier de presse](#) de ce spectacle.

Et puisqu'on parle de spectacle, autant continuer.

Certains membres du club sont allés voir **Julien Labigne** le 10 février 2012 à Oissel, afin qu'il leur révèle 4 Secrets.

Verdict : c'était bien, sympathique, avec un public pas facile de "*djeuneze*"... mais **Julien Labigne** en a "*scotché*" plus d'un, suscitant quelques réactions du genre "*Oh l'autre y m'a trop venère*". *Waouh, mais comment il a fait le bouffon ?* Ah la beauté de la langue française...



Et alors qu'on aurait pu croire que les infos diverses et variées – donc récentes sinon elles auraient été "*avariées*" – étaient terminées, **Spontus** a fait son cirque...



En fait, **Spontus** est resté très calme, comme à son habitude, il nous a juste parlé du **Cirque Arlette Gruss** qui incorpore désormais un numéro de Magie dans son nouveau spectacle "*L'autre Monde*" et qui sera sur notre région du 23 février au 4 mars 2012.

"*Oui bon et alors ?*" me direz-vous...

C'est **Spontus** qui a été contacté par la direction du Cirque pour proposer et fournir des grandes illusions.

Ah ah ! Pas pareil hein ? On fait moins le malin maintenant !

Est-il besoin le rappeler que **Spontus**, outre le fait qu'il pratique la Magie depuis plusieurs décennies – nous taisons le nombre exact par respect pour son grand âge - est également un créateur de Magie. **Spontus** invente des grandes illusions ou en adapte certaines en reprenant des principes existants.

Et là, dans le cas du **Cirque Gruss**, le contrat était simple : "*Il y a un camion stationné dehors. Remplissez-le !*"

Le numéro de magie, qui s'appelle "*Grandes Illusions pour Grande Métamorphose*" est présenté – apparemment à un rythme d'enfer – par **Kevin Gruss**.



Spontus a fourni quatre grandes illusions – sa lévitation "*la Spontus 360*" ([visible sur son site](#)), une apparition et également une "*Modern Art*" pour une femme coupée en deux, et une évasion.

Mais au final, comme il faut aller vite, vite façon **Hans Klok**, seules trois illusions seront présentées.

La lévitation a donc été écartée de l'aventure.

Spontus explique qu'une des raisons ayant conduit à écarter la lévitation, est un problème de "**bande son**".

Traditionnellement, les cirques d'antan avaient un orchestre qui s'adaptait en fonction du déroulement du spectacle et qui pouvait donc "*temporiser*" lorsqu'il fallait faire venir quelqu'un sur scène... ou le convaincre de venir sur scène. Or désormais, le **Cirque Arlette Gruss**, comme beaucoup d'autres cirques travaille sans orchestre, avec des enregistrements numériques. Et du coup, il faut que les numéros et les intermèdes soient calés à la minute, voire à la seconde près.

Allez, encore un petit coup de pub pour le "**vénérable Spontus**" (oui je sais, j'ai déjà employé cette expression dans le dernier compte-rendu, **mais j'ai mes raisons de l'employer à nouveau... Comprenne qui pourra**) : Beaucoup d'entre vous ont certainement vu la prestation d'**Hugues Protat** au **Plus Grand Cabaret du Monde** où il incarne le savoureux personnage d'**Edmond** qui fait apparaître pas moins de 55 bouteilles.



Oui ? Non ? Pour ceux qui ne connaissent pas, jetez un œil sur cette [vidéo YouTube](#) ça vaut le détour.

Et bien je vous le donne en mille **Émile... ou plutôt Edmond**, c'est **Spontus** qui a fabriqué le matériel et pour dérouter les plus suspicieux, plusieurs méthodes différentes sont utilisées pour les "**recharges**".

Quelqu'un pose la question de savoir si le **Magicos Circus Rouennais**, bénéficiera d'une conférence dans le cadre du **Festival de Forges...** Et il n'y a rien de moins sur. En fait, **Draco** ne sait pas. Selon lui, ce n'est pas une chose facile à gérer depuis certains travaux de réaménagement du **Casino de Forges** et il préfère nous dire qu'il va voir plutôt que de promettre.

Une dernière info concerne la **soirée Magie** qui sera diffusée le vendredi 24 février 2012 sur **Direct 8** et qui sera bien évidemment du passé lorsque vous lirez le compte rendu.

Et oui, pour ceux qui n'auraient pas encore capté, j'utilise l'indicatif présent lorsque j'écris, mais ce compte rendu est élaboré par portion au jour le jour à partir de mes notes – pas toujours lisibles – et ne paraît donc que quelques temps (un temps plus ou moins long) après la réunion écoulée et de préférence avant la suivante.

Ah ! Tiens... **Un retardataire** ...

Comme je suis un infâme personnage (qui s'assume), j'en profite pour vous informer que **Clément** vient juste d'arriver.

Il est 15h20 et il nous sort avec le sourire - une vague excuse concernant une américaine qu'il a rencontrée dans la rue, qui cherchait son chemin et avec laquelle il a conversé un moment.

Et comme **Clément** se marre : Allez, Clic Clac Canon !
Non mais enfin !



Et tandis qu'on était toujours en train de parler des infos du jour, c'est à présent **Éric** qui se pointe.

Il est 15h30.

On s'attend à ce qu'il nous explique avoir rencontré une américaine qui cherchait son chemin et qu'il a taillé le bout de gras avec ; mais non, il nous sourit et s'installe sans une explication.

Ah ah, on sourit, on est fier de soi ?

Allez, Clic Clac Canon !
Non mais enfin !



Et bien, sauf nouvelle arrivée tardive – Clic Clac Canon ! Non mais enfin !
- nous sommes donc 14 pour cette réunion et comme plus personne n'a d'information à partager, la Magie peut commencer.

Et c'est **Alban** qui se lève.

Alban tient une bouteille d'eau à la main et je me dis qu'à partir d'un certain âge... et même d'un âge certain, il est effectivement préférable de s'hydrater... sauf qu'**Alban** est dans une forme exemplaire car c'est un sportif accompli et il n'a – à mon sens – pas besoin de s'hydrater.
Par ailleurs, nous sommes au mois de février, en Normandie... et la température ambiante est loin d'être caniculaire.

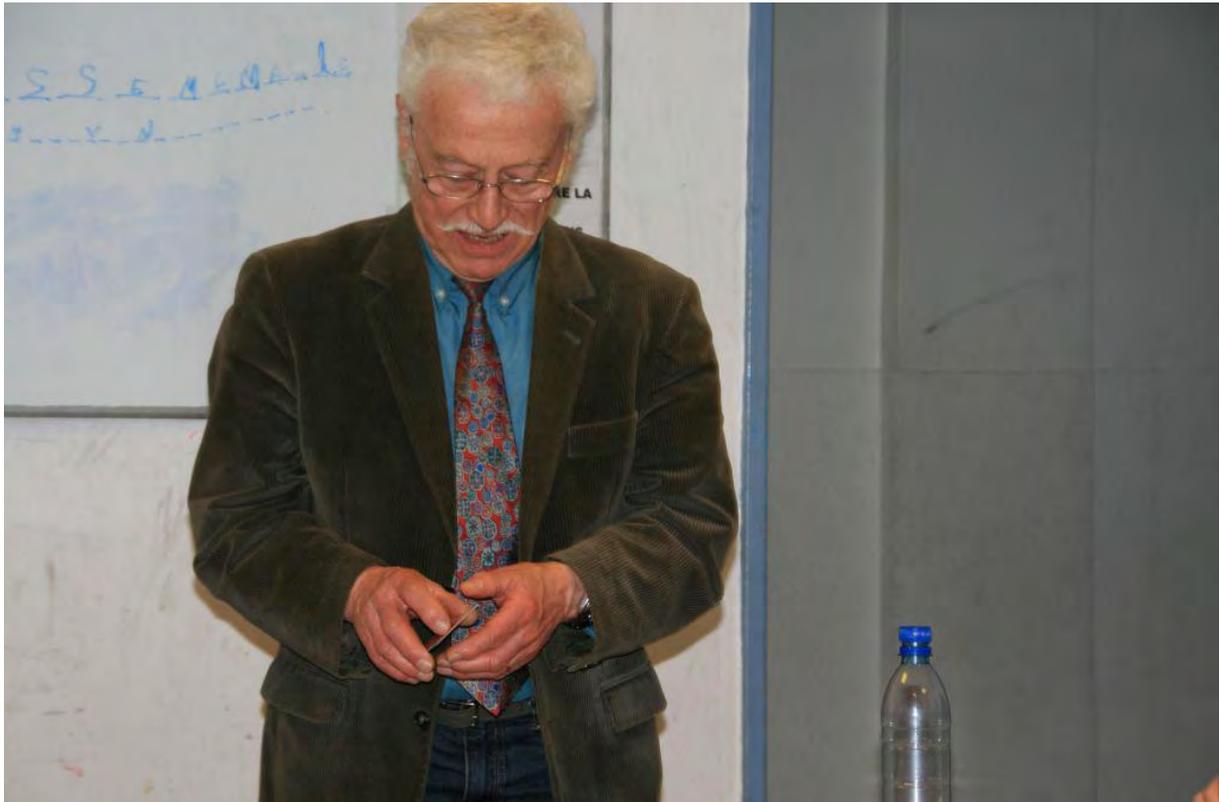
Ceci explique peut être le fait que la bouteille d'**Alban** est ... vide.

Alors que tout le monde se demande ce qu'**Alban** nous réserve avec cette bouteille, l'intéressé fait durer le suspense en sortant trois cartes à jouer :

Il y a une noire; une noire et une noire.

Et pour être sur que nous ayons bien vu, **Alban** recommence le comptage.

Et il fait bien car il y a à présent une rouge, une rouge et une rouge.



Comme nous sommes un peu surpris, il recommence son comptage en nous disant qu'en fait nous avons été victimes d'une illusion, car il tient une carte blanche, une carte blanche et une carte blanche.

Un tour inspiré de *Brigade des Jeux* de **Jim Pely**.

C'est magique !

Et c'est le moment qu'**Alban** choisit pour se saisir de sa bouteille.

Ah ! On va enfin savoir...

Il sort également une pièce de monnaie qu'il fait tenir en équilibre sur le bouchon de la bouteille.

Puis il assène un coup sur la pièce avec la paume de sa main et aussitôt la pièce passe à travers le bouchon et se retrouve à l'intérieur de la bouteille.

Un beau passage à travers la matière qui peut se faire avec une bouteille pleine également.

La bouteille et la pièce peuvent évidemment être laissées à l'examen après le tour.



Comme **Alban** est en forme (je vous l'ai dit qu'il a une forme exemplaire), il nous propose maintenant un tour de cordes.

Il sort trois bouts de corde qui sont noués ensembles par leurs extrémités.

Puis, il défait le premier nœud pour attacher deux des cordes ensembles et libère ensuite le second nœud pour constituer une longue corde formée par la réunion des trois bouts de corde.



Un souffle magique et tout à coup les deux nœuds qui relient les trois morceaux de corde tombent l'un après l'autre sur le sol.

Il ne reste donc plus qu'une longue corde.



Diabolique.

Ce tour, que tout un chacun peut se fabriquer sans grandes difficultés, est commercialisé en version simple avec de la corde blanche ou avec des cordes de couleur qui fusionnent.

Fort à propos, **Spontus** nous signale qu'il y a de la corde bleue de bonne qualité chez **Leroy Merlin** dont il suffit de retirer l'âme (la partie centrale) si on le souhaite pour avoir une corde utilisable en magie. Pub gratuite.

Ça fait partie des informations qui permettent de faire quelques économies parfois non négligeables sur le prix des consommables en Magie.

Léon est notre plus jeune membre... Mais la valeur n'attend pas le nombre des années car malgré son jeune âge, il fait preuve d'une grande maîtrise, de beaucoup d'aisance et de savoir faire.
S'il continue ainsi, je pense qu'il fera un très bon magicien.

Pour la circonstance, il souhaite nous raconter une histoire de casse d'une banque.



Non, non, il ne s'agit pas d'altermondialistes qui ont décidé de s'attaquer au grand capital et de saccager les locaux d'un établissement financier. C'est plutôt une histoire du genre cambriolage de banque avec une bande de malfrats hyper bien équipés genre *Ocean 11* ou *Ocean 12*.

Ces bandits du 21^{ème} siècle sont représentés par les quatre Valets d'un jeu de cartes qui lui, symbolise la banque.

Et voilà, nos quatre brigands qui atterrissent en hélicoptère sur le toit de la banque – Ah ben, **je vous ai prévenu... Ya du matos....**

Selon le plan consciencieusement élaboré, le premier voleur se rend immédiatement au sous-sol pour désactiver le système de surveillance par caméras. Un Valet est mis sous le jeu.

Le second voleur se rend au premier étage de la banque pour enfermer les gardes dans leur local de surveillance. Un Valet est mis aux deux tiers inférieurs du jeu.



Un troisième voleur a pour mission d'aller au deuxième étage de la banque pour prendre en charge le directeur et l'amener à la salle des coffres. Un Valet est mis vers le premier tiers du jeu.

Le quatrième malfaiteur reste sur le toit pour surveiller une éventuelle arrivée de la police et en plus c'est lui qui a les clés de l'hélicoptère. Le quatrième Valet est laissé sur le dessus du jeu.

Et heureusement qu'un guetteur a été placé sur le toit car le directeur de la banque a réussi à activer une alarme silencieuse et la brigade de répression du banditisme, la célèbre B.R.I comme on dit, est en train de prendre place autour de la banque.

Le guetteur prévient alors ses complices et aussitôt tout le monde se retrouve sur le toit de la banque pour prendre la fuite avec l'hélicoptère.

Léon retourne les quatre cartes sur le dessus du jeu pour montrer que les quatre Valets se sont regroupés à nouveau.



Un tour classique remis au goût du jour avec une histoire modernisée.

Bravo **Léon** !



Et c'est maintenant **Edgard**, qui prend la suite de son élève **Léon**.

Alban se baladait avec une bouteille et **Edgard** se ballade avec un "*mug*".

Oh les mecs ! C'est pas un salon de thé ici. On est là pour faire de la Magie !

Bon, je m'énerve peut être un peu vite car en fait le mug est vide... comme l'était la bouteille d'**Alban** et **Edgard** explique qu'il va s'en servir pour nous raconter une histoire magique.



Edgard sort également trois petites boules rouges de sa poche et nous raconte qu'un jour, il a vu un vieux magicien faire ce tour.

Ce vieux magicien avait lui aussi un mug, un peu semblable à celui d'**Edgard** et également trois balles rouges.

Et ce vieux magicien mettait deux balles dans le mug tandis que la troisième était mise dans sa poche.

Un geste magique et aussitôt les trois balles se retrouvaient dans le mug.

Devant le regard surpris et intrigué d'**Edgard**, le vieux magicien avait recommencé une nouvelle fois – deux balles dans le mug et une dans la poche, pour le même résultat : les trois balles se retrouvaient dans le mug.



Alors forcément, **Edgard** ne comprenait pas et le vieux magicien l'avait invité à mettre les balles lui-même, et à nouveau la magie avait opéré.

Edgard était de plus en plus intrigué et arrivé chez lui, il s'était **entraîné...** en vain car à chaque fois, au final, il n'y avait que deux balles dans le mug... **Bref un tour à deux balles.**

Mais **Edgard** est quelqu'un de persévérant et finalement, il se retrouva **avec ... une grosse balle à la place des trois petites attendues.**

Étonné, il se dit que c'était déjà un bon début et il décida d'y réfléchir durant la nuit car il faut bien reconnaître que cela ne correspondait pas au résultat espéré. Et puis, ça ne fait pas de mal de laisser ses boules au repos la nuit.

Le lendemain, il recommença à s'entraîner et là, il obtint un résultat encore plus surprenant...

En renversant le mug, il ne découvrit pas trois petites balles...
Il ne découvrit pas non plus une grosse balle...

En fait il vit avec surprise – tout comme nous d'ailleurs - une multitude de petites balles.

Oh c'est fou !



Oui, c'est fou et c'est flou ! (je parle de la photo).

Un tour de **Henry Mayol**.

Draco, source suprême d'un savoir magique sans limite, précise que c'est une reprise d'un tour de **René Lavand**.

Waouh, les bras m'en tombent !

Comme personne ne bouge, je propose de montrer un tour dont j'ai fait l'acquisition récemment et qui s'appelle **Twisted Blizzard** de **J Aaron Delong**. Ce tour a apparemment fait sensation lors d'un récent congrès à Blackpool.



Je sors un jeu de cartes et j'invite un des membres du club à citer une **valeur de cartes... n'importe laquelle. Le 9 est choisi.**

Je décale alors dans le jeu quatre cartes en disant que ce sont les quatre 9 et je dépose ces quatre cartes face en bas sur la table en indiquant au fur et à mesure la **famille de la carte posée: 9 de Trèfle, 9 de Cœur, 9 de Pique, 9 de Carreau.**



Puis, je demande à un autre membre du club de nommer une des familles. Et c'est le Carreau qui est choisi.



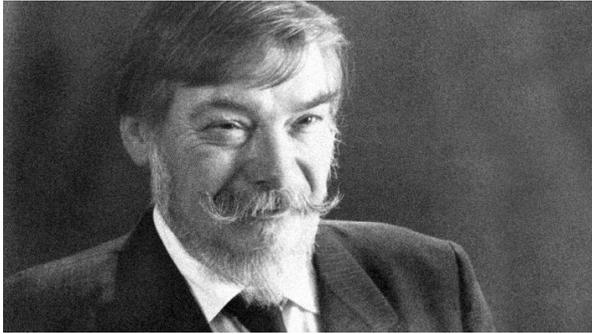
Je décale alors cette carte vers l'arrière, et demande à quelqu'un d'autre de nommer une autre famille et ainsi de suite de façon à éliminer trois cartes.

Ces cartes – qui sont toujours face en bas – sont alors ramassées et mises en éventail. La **dernière carte, qui est le 9 de Cœur** est également ramassée et mise dans l'éventail.

Les quatre cartes en éventail sont alors posées sur la table. Le 9 de Cœur est **parfaitement visible...les trois autres cartes** sont blanches.

Étonnant que le choix se soit porté **précisément sur le 9 de Cœur** parmi tous les 9...

Et ce choix tombe **particulièrement bien car...** le reste du jeu est étalé face en l'air. Toutes les cartes sont blanches !



Je propose ensuite de montrer la seconde application possible de ce jeu et après une rapide préparation, je me lance dans une version du célèbre *Out Of This World* de **Paul Curry**.

Je prends le jeu, l'étale entre mes mains et décale une carte en demandant à **Pierre** si selon lui cette carte est rouge ou noire ?

Pierre répond "*rouge*". Et c'est gagné, je dépose une carte rouge face en l'air à ma droite sur la table.

Puis, je me tourne vers **Spontus** et, ayant décalé une seconde carte dans le jeu, je lui demande si, selon lui, cette carte est rouge ou noire.

Spontus répond "*noire*", et c'est également gagné. Je dépose une carte noire face en l'air à ma gauche sur la table.

Et j'explique que, chacun à tour de rôle, **Pierre** et **Spontus** vont devoir essayer de deviner la couleur de la carte que je vais leur soumettre.

Pierre joue avec la couleur rouge et **Spontus** joue avec la couleur noire.

Je sors une dernière carte du jeu et je dépose celle-ci face en bas sur la table un peu en retrait et au milieu des deux autres en expliquant que cette carte symbolise la "*poubelle*".

Ainsi, si **Pierre** pense que la carte que je lui présente est rouge, elle sera déposée face en bas sur la carte rouge se trouvant sur la table. Et s'il n'est pas sûr que la carte que je lui présente est rouge, il devra dire "*poubelle*" et cette carte sera déposée sur la carte poubelle.

Spontus devra faire pareillement avec les cartes noires.

Et voici que commence le jeu du "rouge ou poubelle – noire ou poubelle" en présentant alternativement à **Pierre** et **Spontus** les cartes du jeu.

Au final, il y a trois tas de cartes sur la table.

Je prends la carte rouge et m'en sers pour ramasser toutes les cartes que **Pierre** pense être rouges. Le tas est retourné et effectivement toutes les cartes sont rouges... enfin presque car je me suis un peu emmêlé les cartes...

Mais mes petits camarades de jeu sont indulgents et personne ne me jette de cailloux... Pas même **Pierre**.

(Eh... "*pierre*", "*cailloux*"... Humour !)

Je prends la carte noire et je m'en sers pour ramasser les cartes que **Spontus** pense être noires. Le tas est retourné et effectivement toutes les **cartes sont noires...** Enfin presque car comme je me suis emmêlé les pinceaux avec les rouges, bien évidemment le résultat est "*à peu près*" pour les cartes noires. Là encore, personne ne me jette de pierres... **ni de cailloux.**

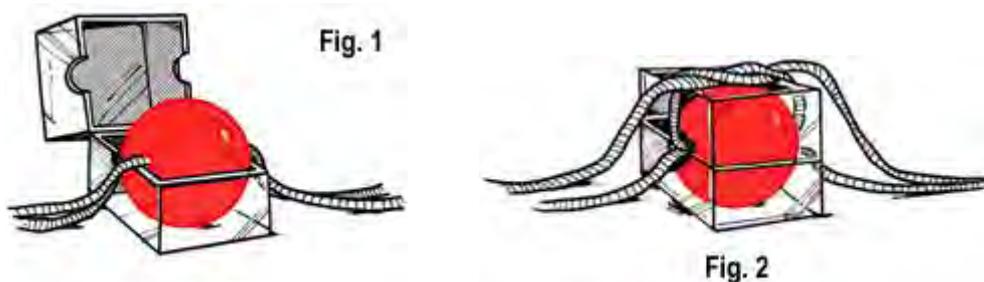
Je félicite **Pierre** et **Spontus** pour leur perspicacité et j'indique que je comprends qu'ils aient hésité et préféré mettre certaines cartes à la poubelle... J'étale les cartes qui ont été mises dans la "*poubelle*", elles sont toutes blanches.

Ce tour coute un peu plus de vingt euros et pour deux effets de cette qualité, c'est donné.

Et c'est maintenant notre créateur de Magie, j'ai nommé **Spontus**, qui souhaite nous montrer ce dont il est capable.

Et il commence par nous montrer une de ses fabrications basée sur un tour très classique pour débutant qui se présente la plupart du temps sous la forme d'une boîte en plexiglas transparent contenant une petite boule rouge percée de deux trous diamétralement opposés. Étant précisé que la boîte plexi est également munie de deux trous sur ses côtés.

Le but du jeu est d'enfiler deux petits cordons par les trous de la boule, d'introduire celle-ci dans la boîte, de faire ressortir les cordons par les trous de la boîte, de nouer un des brins, de tirer et hop c'est magique de libérer la boule.



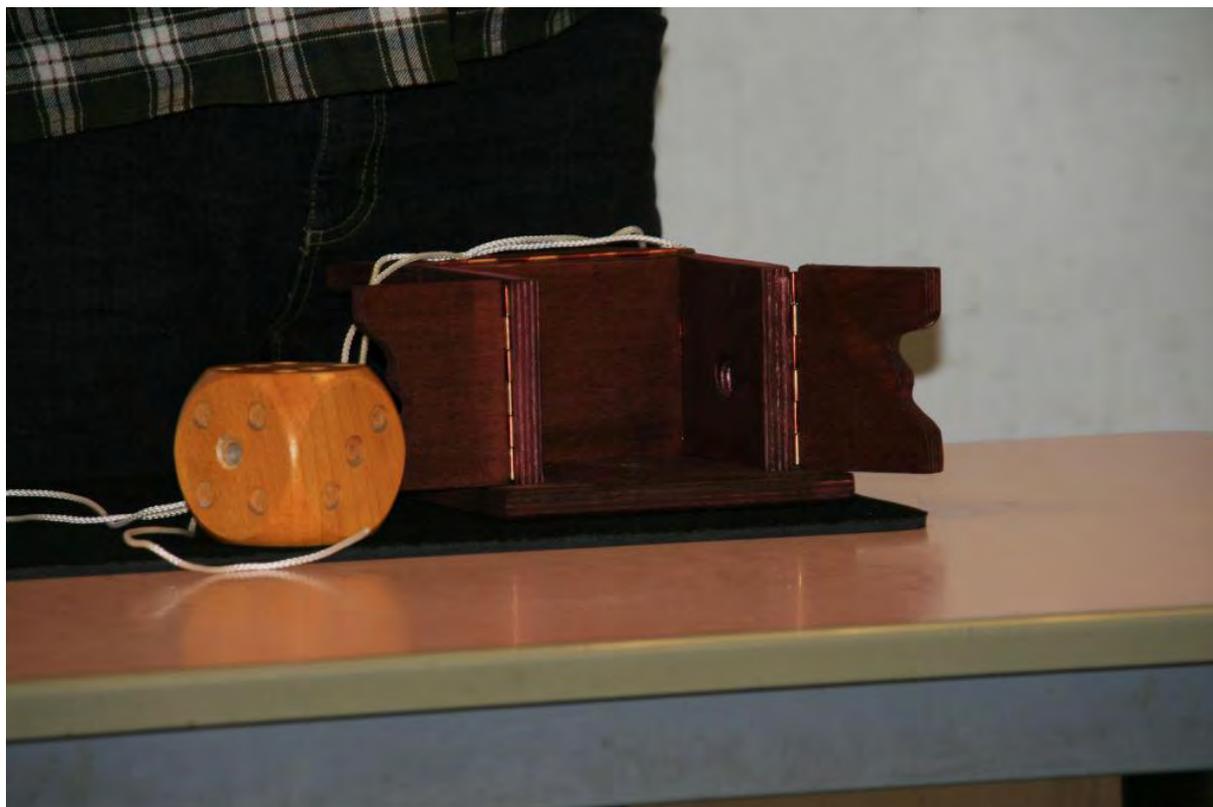
(croquis – site de Magix – pour le tour "Les Cordons du Fakir")

Vous voyez le tour ? Non, vous ne visualisez pas ?
J'ai pourtant mis deux croquis.

Vous avez des problèmes de vue ?

Non, parce que sinon, ben **Spontus**, il a prévu un modèle pour mal voyant. **Mais un truc quand même très beau...** Pour les mal voyants qui ont du pognon quoi.

Bon, **Spontus** utilise un dé au lieu d'une balle et la boîte n'est pas transparente, mais le principe est exactement le même.



Spontus a pensé utiliser ce tour pour le *Close-Up Show 2* qu'il présente avec **Draco**, mais il n'était pas trop convaincu et du coup, il a laissé tomber.

Et voilà notre ami **Spontus** qui se rassoit et c'est **Edgard** qui prend à nouveau sa place.

Edgard sort un jeu de cartes et l'étale sur la table pour nous montrer les faces, puis il rassemble les cartes et pose le jeu devant lui et annonce qu'on va jouer avec l'âme du paquet.

Oh bonne mère ! Voilà qu'on tombe dans le spirituel.

Et quand je dis "*spirituel*" croyez-moi, ce n'est pas marrant.



Jouer avec l'âme du paquet, ça consiste à faire semblant de le mélanger et de le couper... **Les deux parties sont posées l'une à côté de l'autre...** toujours en faisant semblant, car pour l'instant le véritable jeu d'**Edgard** est toujours à sa place.

Edgard indique qu'il retourne face en l'air une des parties du jeu ...

Ben voyons, si tu y crois... c'est ton problème.

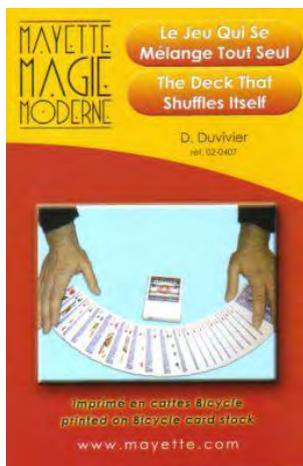
Puis les deux moitiés de jeu imaginaire sont mélangées entre elles, faces en l'air-faces en bas et le jeu imaginaire est posé au même endroit que le jeu réel.

Remarquez, c'est une façon de ne pas abîmer ses cartes quand on fait semblant.

Edgard semble content de lui.

Il étale le vrai jeu et nous constatons tous qu'il est effectivement mélangé et que des dos alternent avec des faces.

Edgard ressemble le jeu le pose à nouveau devant lui avant de recommencer avec son jeu imaginaire soit disant pour séparer les faces et les dos.



Puis, il étale à nouveau le jeu réel et nous constatons que le jeu est désormais à nouveau parfaitement dans le même sens.

La carte sur la face du jeu est une Dame de Cœur. Une passe magique et le jeu est étalé une dernière fois : toutes les cartes sont à présent des Dames.

Le *Jeu Qui Se Mélange Tout Seul*, de **Dominique Duvivier**.

Vous voulez jeter un œil à la [vidéo sur YouTube](#)

Et comme dans une chorégraphie parfaitement réglée, **Edgard** se rassoit et **Spontus** prend sa place.

Je ne sais pas si vous vous en rappelez, mais **Spontus** fait de la *Mnémotechnique*. Il est donc capable de mémoriser un nombre assez conséquent de noms, de mots divers, de chiffres et tutti quanti.

Là, il nous présente 25 jetons qui supportent des nombres de 50 à 100. Un même jeton comporte un nombre au recto et un autre – différent du premier – au verso.

Les jetons sont jetés sur la table et après un coup d'œil très bref à ces jetons, **Spontus** annonce "1775" puis se ravise en disant "1800".

Euh 1800 quoi ? C'est l'année de ta naissance ?

Et **Spontus** de préciser "*la somme des nombres qu'on voit est égale à 1800...*"

Ah ben ça va mieux en le disant.



Une calculatrice est utilisée et donne un chiffre... différent.

Mais sur de lui, **Spontus** affirme que le total est bien 1800 et que celui qui a utilisé la calculatrice – je ne donne pas de nom, parce que je n'aime pas dire du mal de **Draco** – s'est trompé parce que la somme qu'il a trouvée n'est pas possible.

On pourrait même dire, à la limite, qu'il "*s'est lamentablement planté...*" mais bon, ça peut arriver à tout le monde de se tromper.

Surtout avec une calculatrice.

Regardez, prenez un mec comme moi.. j'ai tellement confiance, que lorsque j'utilise une calculatrice, je refais systématiquement l'opération une deuxième fois pour être sûr du résultat et il m'arrive fréquemment de trouver un résultat différent, et du coup, je préfère terminer mon calcul à la main avec un papier et un crayon. Dingue non ?

Spontus nous apprend qu'il a envisagé de présenter ce tour dans la cadre du *Close-up Show saison 2*, mais qu'il y a renoncé, précisément par crainte d'une erreur du spectateur utilisant la calculatrice.

Ben ça fait donc deux tours auxquels il a renoncé du coup...

Alors que **Spontus** donne ses explications dans le détail, **Éric** s'écrie "*Ah oui, c'est la courbe de Gauss...*"

Et **Spontus** de répondre "*Exactement !*"

Je regarde **Éric** avec un air effaré.

Oh bonne mère !... *La Courbe de Gauss* ?

Ça doit pas être un truc marrant ça ...

Là, en fait, je plaisante... Car je pense très sérieusement que tout le monde sait que dans le domaine des probabilités, on dit qu'une variable aléatoire que nous nommeront X suit une *loi normale* - autrement appelée *loi normale gaussienne* ou encore *loi de Laplace-Gauss* (à ne pas confondre avec *la Place du Tertre*) - d'espérance μ et d'écart type σ strictement positif (donc de variance σ^2 - mais est-il vraiment besoin de le préciser ?) si cette variable aléatoire réelle X admet pour densité de probabilité la fonction $p(x)$ définie, pour tout nombre réel x , par l'équation:

$$p(x) = \frac{1}{\sigma\sqrt{2\pi}} e^{-\frac{1}{2}\left(\frac{x-\mu}{\sigma}\right)^2}$$

Et donc, nul n'ignore qu'une telle variable aléatoire est alors dite *variable gaussienne*, ce qui est habituellement noté de la manière suivante :

$$X \sim \mathcal{N}(\mu, \sigma^2)$$

Ai-je vraiment besoin de rappeler que la *loi normale* est une des principales distributions de probabilité et qu'elle a été introduite par le mathématicien *Abraham de Moivre* en 1733 et utilisée par lui afin d'approcher des probabilités associées à des variables aléatoires binomiales possédant un paramètre n très grand ?



Et tout le monde acquiescera lorsque j'aurai dit que cette loi a été mise en évidence par *Carl Friedrich Gauss* au XIX^e siècle (et oui, le temps passe...) et permet de modéliser de nombreuses études biométriques.

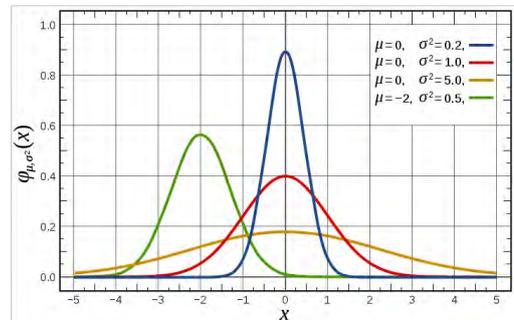
Sa densité de probabilité dessine une courbe dite "*courbe en cloche*" ou "*courbe de Gauss*". CQFD ⁽²⁾.

Ah j'en vois dans l'assistance qui font des yeux ronds et qui ont de la fumée qui sort des oreilles. J'en déduis que, soit je suis allé trop vite dans mes explications, soit certains ont du sécher leurs cours de mathématiques à l'école et n'ont donc pas compris de quoi je parlais.

Qu'est ce que cela aurait été si – en plus – je vous avais parlé de la *loi normale centrée réduite* ?

Et moi de rire, non mais franchement... **je me gausse.**

Allez, pour me faire pardonner mais aussi afin que ces ignares ne meurent pas idiots, voici la représentation graphique de cette fameuse **Courbe de Gauss** et vous remarquerez certainement – sinon c'est à désespérer – que sa forme n'est pas sans présenter quelques similitudes avec la quatrième colonne de la feuille de calcul de **Spontus**.



Histoire de laisser refroidir un peu notre cerveau en ébullition, **Spontus** ramasse ses jetons et laisse la place à **Augustin** lequel pour sa prestation sollicite l'aide de **Pierre** auquel il fait choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu.

Puis **Augustin** indique que pour retrouver la carte, il va faire six tas... à moins que ce ne soit cinq, car en voyant la photo, le doute mes trains comme dirait un cheminot.



Augustin distribue ainsi des cartes face en l'air jusqu'à ce qu'apparaisse un Joker et retourne alors les tas pour continuer sa distribution face en bas.

A la fin de la distribution, il ne reste que quelques cartes qu'**Augustin** montre à **Pierre** qui ne voit pas sa carte parmi elles.

S'en suit alors une élimination de cinq tas (ou de quatre). C'est ainsi **Pierre** qui décide au fur et à mesure quel tas il veut éliminer et au final, il ne reste plus qu'un seul tas de 8 cartes.

Augustin en pose cinq face en bas sur la table et montre les trois dernières : **Pierre** ne voit toujours pas sa carte.

Quatre cartes sont ensuite éliminées et la carte restante se trouve être la carte de **Pierre**.

Bon, sur ce coup là, il faut que je fasse mon *mea culpa* (et si le méat coule pas, consultez d'urgence un urologue) parce que j'ai été un peu – voire très – chiant (**oui, oui, ça m'arrive de temps en temps... Comment ça "souvent" ?**) lors de cette routine.



En fait le tour présenté par **Augustin** est une variante du tour connu sous le nom "*Le Dé de Fred Kaps*" mais dont le créateur serait en fait **Claude Rix** et certains trucs me "*titillait*" dans la présentation, comme par exemple, l'absence de justification de la distribution face en l'air, qui se continue face en bas quand on atteint le Joker et des petits détails comme ça.



Du coup, je trépignais pour intervenir mais **Augustin** est toutefois resté très zen malgré mon impatience.

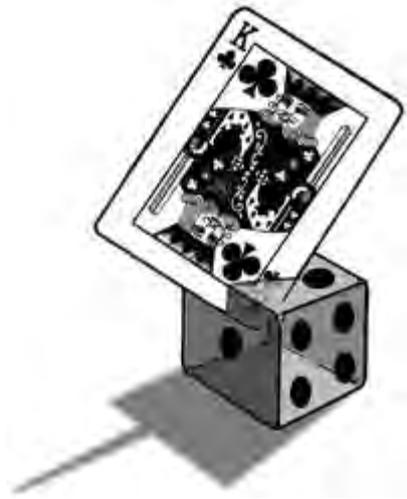
J'ai quand même réussi à montrer – **sans dé, car je n'en avais pas... mais on peut utiliser un dé invisible...** - la routine originale qui utilise plusieurs dés dont un est choisi par le spectateur et qui conduit au choix de l'un des six tas puis au choix d'une carte sur les six restantes, grâce au hasard des lancements de dé.

L'élimination des paquets et des cartes se fait en tenant compte de la valeur du dé.

Mais on demande également au spectateur si on doit compter à partir de la droite, ou de la gauche, en insistant sur le fait qu'en fonction de son choix, on tombe sur un paquet différent ou sur une carte différente.

L'introduction du hasard dans cette routine est quelque chose de très fort et le tour est rempli de subtilité en ce sens.

J'avais acheté – voici quelques années – l'explication de cette routine chez **Magix** et **Maximus** m'avait montré une façon très habile de "*montrer*" que le jeu est composé de cartes quelconques différentes en y cherchant les deux Jokers, avant de retourner le jeu pour faire choisir une carte qui sera au final la dernière sur le tapis. La distribution de toutes les cartes se fait alors face en bas.



Draco qui n'en manque pas une quand il s'agit de foutre la ... enfin j'me comprends... déclare à **Augustin** : "*la façon dont tu as fait cela, ça m'a déçu...*" mais **Augustin**, stoïque, n'en a cure et propose de montrer une seconde routine qui dit-il se fait avec des cartes "*déetectives*".

Et **Draco** qui n'en manque (air connu – référez-vous au paragraphe précédent), déclare à **Augustin** : "*Ah je l'aime pas celle là...*"

Et **Augustin** de répondre, qu'il espère que **Draco** ne sera pas déçu...

Ah ces jeunes, quelle répartie !

Dans cette routine, deux cartes sont choisies. L'une par **Pierre** et l'autre pas **Spontus**. Ces deux cartes, selon un scénario bien connu, sont ensuite perdues.

Auparavant, **Augustin** avait sorti du jeu deux cartes "*déetectives*" et à peine sont-elles posées sur le dessus du jeu, voici qu'une carte apparaît entre elles deux.

Cette carte est l'une des deux cartes choisies.

La carte est remise dans le jeu mais à nouveau, elle se retrouve en sandwich entre les deux cartes déetectives, alors qu'on s'attendait plutôt (pas le chien) à découvrir la seconde carte choisi.

Augustin propose de chercher cette carte dans le jeu.



Augustin distribue alors les cartes une à une les cartes du jeu face en l'air sur la table et chose étrange la seconde carte ne se trouve pas parmi les cartes distribuées.



Augustin attire notre attention sur les deux cartes détectives qui sont à présent face en l'air avec une carte face en bas entre elles.

Le petit paquet est retourné et nous découvrons que la carte face en bas est la seconde carte choisie.

Spontus et **Yves** prodiguent leurs conseils et tout le monde applaudit **Augustin** pour sa prestation.

Yves profite de ce changement d'artiste pour nous donner une info : le site [Neufs - Occasions Magie](#) propose à la vente des anciens numéros du magazine Imagik pour moins de trois euros et **Yves** nous recommande vivement d'en faire l'acquisition.

Puis **Yves** nous indique que ceux qui veulent faire l'acquisition de faux œufs de couleur naturelle et non blancs, peuvent se rendre à la boutique *Loisirs et Création* et il vous en coûtera 11 euros les 4 œufs...

Surprenant quand on sait qu'en général les œufs sont vendus par six ou à la douzaine. Mais n'essayez surtout pas de faire une omelette avec ceux-ci.

J'ajouterai qu'il est possible de trouver ce genre d'œuf factice dans les boutiques spécialisées pour animaux... Ils sont destinés à inciter la ponte.



Et ces renseignements ne seraient pas complets, si on ne parlait pas de balles en "*mousse*" en genre de ouate vendues de différentes tailles qui feront merveille dans une routine de gobelets par exemple.

Et comme **Yves** n'a plus d'info à communiquer, j'en profite pour montrer la routine "*I hate David Copperfield*" (en Français : *Je déteste David Copperfield*) qui m'a été suggérée par **Maxime** de [Magisphère](#) lors d'une récente discussion.

Trois cartes sont montrées face en bas. Il y a une carte à dos rouge et deux cartes à dos bleu. Les deux cartes à dos bleus sont mises l'une sur l'autre, la carte supérieure étant décalée vers l'avant et sur la droite de quelques centimètres et la carte à dos rouge est mise légèrement inclinée sous les deux autres cartes.

Les cartes qui sont tenues telles quelles en main gauche sont alors montrées en élevant la main. Il y a deux Valets rouge – qui ont un dos bleu. Et il y a un Huit de Trèfle à dos rouge.

La main gauche reprend ensuite sa position pour que seuls les dos soient visibles. Et la main droite vient imprimer une légère rotation à la carte à dos rouge.



Le mouvement va en s'amplifiant et on constate que la carte rouge apparaît petit à petit entre les deux cartes bleues comme si elle passait à travers la carte bleue inférieure. Le mouvement se continue et effectivement la carte rouge passe complètement à travers la carte qui se trouve au-dessus d'elle.

Un effet assez simple de **William Goeff**, mais qui est assez bluffant visuellement.

Et voici à nouveau **Yves... non pas pour nous délivrer une information qu'il** aurait oubliée mais pour nous proposer une histoire de saloon dans l'Ouest Américain.

Pour cette routine, il sollicite deux spectateurs. Et le voilà qui explique que dans l'Ouest Américain, on jouait beaucoup aux cartes dans les saloons. Et comme en Amérique, **les gens étaient armés... comme** c'est toujours le cas maintenant – on interdisait la triche pour réduire le nombre de gars enduits de plumes et de goudron, s'ils avaient la chance de ne pas finir entre les quatre planches d'un cercueil.

Mais, il y avait quand même un concours de triche où toutefois il était interdit de produire des As.

Et en ce grand soir de juin 1848, c'était la finale de ce concours.

Yves joue le rôle de l'arbitre tandis que **Spontus** sera *Bill du Texas* et que **Pierre** sera *John du Kansas*.

Et pour cette finale, la première épreuve consiste à couper sur 26 cartes. Une sorte d'estimation si vous préférez.

Avant toute chose, le jeu a été mélangé et étalé face en l'air pour montrer qu'il était normal.



Spontus et **Pierre** semble passionnés par l'histoire d'**Yves** qui lui même semble très dubitatif si on se fie à la photo ci-dessus.

Mais ne vous y trompez pas, c'est de la concentration.

Spontus coupe le jeu mais il y a 27 cartes au lieu des 26 demandées. Ce qui est tout de même pas mal vous en conviendrez.

Yves propose de marquer le score.

Il indique que dans le temps, on marquait les scores en distribuant un groupe de cartes pour les dizaines et un autre groupe de cartes pour les unités, ce qui dans le cas de **Spontus** aurait donné deux cartes, et sept cartes pour représenter 27.

Mais depuis qu'on a constaté des cas de triche avec ce système, **Yves** indique que c'est la carte suivante qui va servir à marquer le score et il la sort du paquet pour la poser face en bas sur la table.

C'est à présent à **Pierre** de couper le jeu. Lui aussi coupe sur 27 cartes. Il y a donc égalité.

Là encore, le score aurait pu être marqué selon l'ancienne méthode, qu'**Yves** nous montre à nouveau, mais comme pour **Spontus**, c'est la carte suivante qui est mise de côté.



Il y a donc deux cartes face en bas sur la table.

Yves retournent les deux cartes et Scrogneugneu ! Ça a foiré !

Yves explique qu'il aurait du y avoir le Valet de Trèfle et le Valet de Pique.

Finalement, **Yves** nous explique la routine en détail et **Spontus** indique que pour ce qui le concerne, il pousserait le vice jusqu'à produire un carré.

Yves qui est un garçon super organisé qui pense au compte rendu de la réunion, m'a indiqué que cette routine est inspirée **d'une routine de Stewart James** intitulée "*Heduz*". Ce tour est décrit dans la collection "*The Very Best Of*" de **Richard Vollmer**- page 73 dans l'édition 2003 – et qu'il s'agit d'une **prédiction d'une carte et d'un nombre** tandis que sa routine est une coïncidence de cartes jumelles.

C'est à présent **Éric** qui se lance.

Je profite de ce compte rendu pour le remercier de ses compliments au sujet du site du **Magicos Circus Rouennais** et du gentil mot qu'il a inscrit dans le Livre d'Or. Merci **Éric**.

Je précise que je ne dis pas ça pour que les autres en fassent **autant...**
Mais bon... Ils peuvent toujours s'exprimer...

Éric fait dans le "*classique*".

Il nous montre deux versions du célèbre *Twisting The Aces*.



Il y a dans un premier temps, la version que la plupart des magiciens connaissent et qui est basée sur la méthode de **Dai Vernon**.

Pour la seconde routine, **Éric** nous montre la version de **Thomas Hierling** qu'on peut découvrir dans son livre *New Wave Close-Up*.

Et nous avons donc droit à la *Donne de Jacob Daley* en guise de test de mémoire.

Exit **Éric** et retour d'**Yves** pour une routine de petit paquet.

Pour la circonstance **Yves** dit qu'il a pris ses cartes préférées.

Spontus est invité à prendre les deux cartes du dessus du petit paquet, à les retourner face en l'air et à couper le paquet. Il peut le faire autant de fois qu'il le souhaite tandis qu'**Yves** tourne le dos.

Ceci ayant été fait, **Yves** récupère les cartes et mettant les mains derrière son dos avec le petit paquet, il se livre à une mystérieuse manipulation et nous montre ensuite que les cartes sont désormais classées par couleur – les rouges ensemble, et les noires ensemble.

Yves propose de refaire le tour. Il indique qu'il a acquis avec la pratique une **hypersensibilité des doigts avec les cartes et ... apparemment sa sensibilité vient de la trahir car le tour ne se termine pas comme prévu.**

Ce sont les aléas du direct

Yves explique que dans cette seconde partie de la routine, il devait y avoir une séparation des figures et des cartes à point.

Yves poursuit et demande à présent à **Spontus** de recommencer le processus : prendre deux cartes, les retourner et couper et recommencer autant de fois qu'il souhaite.

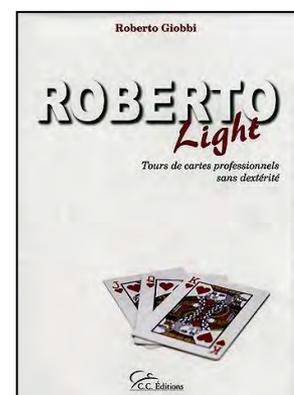
Mais cette fois-ci, lorsqu'il s'arrête, **Spontus** doit retenir la valeur de la carte qui se trouve sur la face du jeu. Il doit ensuite la retourner puis couper le jeu pour perdre cette carte dans le paquet.

Yves récupère le petit paquet et à nouveau se livre à une manipulation **probablement savante dans son dos...**

Lorsqu'il nous présente à nouveau le paquet, toutes les cartes sont à présent orientées pareillement sauf une carte : celle de **Spontus**. C'est ce qu'on appelle un "**triomphe**" en cartomagie.

Yves m'a précisé que cette routine est une adaptation d'une routine qui se nomme "**Sens tactile**" et qui se trouve à la page 43 dans le livre intitulé "**Light**" de **Roberto Giobbi** (édition de juin 2006).

Les deux effets sont une séparation de cartes et un triomphe et sont basés sur une subtilité de **Bob Hummer**, inventeur du 4x4 du même nom... (non ? C'est pas lui ? Ah bon, désolé !)



Yves a rajouté un effet intermédiaire avec la séparation "figure – cartes à point" pour faire croire que le magicien a loupé son tour car on s'attend à une nouvelle séparation "rouges-noires".... **Sauf qu'Yves** s'était réellement planté... **Mais ça, cela arrive même aux meilleurs... La preuve.**

Je m'aperçois que plongé dans cette routine, j'en ai oublié de prendre quelques photos... **Ah ce sont les aléas du direct... Désolé !**

Bon d'un autre côté, il y a plein de photos ainsi que des croquis dans ce compte rendu et vous n'êtes donc pas perdants.

Mine de rien, il commence à être tard et il va être l'heure que je rentre à **la maison de retraite pour la soupe....**

Sinon, gare à la punition : privé de *Plus Grand Cabaret du Monde*.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 17 mars 2012 et d'ici là...
Préparez plein de routines magiques !

Patrice

Apprenti Magicien à Vie

Nota : **Spontus** me fait savoir que : Chez **Gruss**, il y a un orchestre en live, sauf pour un ou deux rares morceaux (en gros quand c'est du hard rock et que l'orchestre ne sait pas le jouer) - C'est le cas du numéro de **Kévin**. Mince, dire que j'avais écrit des bêtises...

(1) CDPAC : Coup De Pied Au Cul

(2) CQFD : Ce Qu'il Fallait Démontér. Abréviation qui – comme tout le monde le sait est l'équivalent de l'abréviation latine QED, "**quod erat demonstrandum**", elle-même traduite de l'expression grecque "ὅπερ ἔδει δεῖξαι" (hoper edei deixai).