

## RÉUNION DU 16 MARS 2013

Nouveau "*troisième samedi du mois*" et nouveau jour de réunion pour le **Magicos Circus Rouennais** à la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen.

Aujourd'hui, cela aura été une journée vraiment magique.

En effet, hier soir, je me trouvais à *Forges Lès Eaux* pour le 26<sup>ème</sup> *Festival International des Magiciens*, et la soirée débutée à 20h30, s'est terminée vers 01h30 ce matin avec un coucher à 02h30...

Et cet après midi, on remet le couvert avec la réunion du **MCR**...

J'ai hâte de voir l'état de fraîcheur de **Tomarel**, qui se trouvait avec moi à **Forges**.

J'ai profité de cette soirée pour prendre pas mal de photos et je pense qu'il y aura prochainement un petit diaporama sur le site du **Magicos Circus Rouennais**.

Mais en attendant, occupons nous d'abord de cette nouvelle réunion du club. Et j'espère que, malgré une certaine fatigue, mes notes seront suffisamment explicites et que j'arriverai à les relire.

### Sont présents :

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| 1 – Patrice   | 2 – Coda        |
| 3 – Toff      | 4 – Alban       |
| 5 – Louis     | 6 – Jacky       |
| 7 – Tomarel   | 8 – Jean-Luc    |
| 9 – Quentin   | 10 – Vincent    |
| 11 – Théo     | 12 – Christophe |
| 13 – Éric     | 14 – Abram      |
| 15 – Pierrick | 16 - Corentin   |

Et encore une nouvelle tête en la personne de **Corentin**, 16 ans, qui aura l'occasion de nous parler de sa pratique de la Magie car en entrant dans la *MJC*, il m'a dit qu'il pratiquait depuis 12 ans.

Il avait donc 4 ans lorsqu'il a commencé !

Tout le monde prend place dans la salle et j'en profite pour sortir mon appareil photo afin de figer dans le temps la présence des membres qui se trouvent ici.

Ainsi, si **Claire**, la charmante épouse de **Tomarel**, lit ce compte rendu, elle pourra constater qu'il était effectivement présent à cette réunion... Du moins au début...

Cette remarque n'est pas due au fait qu'elle douterait de son charmant mari, bien au contraire... C'est surtout que j'ai appris hier soir alors que nous étions à *Forges*, qu'elle lisait parfois mes comptes rendus et qu'elle les trouvait bien écrits. Ça fait toujours plaisir de recevoir des compliments.

*Clic Clac Canon !* Et Hop ! C'est dans la boîte, ou plutôt (pas le chien...) sur la carte mémoire.



L'info du jour, c'est bien évidemment le *Festival de Magie de Forges les Eaux* et la question "*Alors ? C'était bien ?*"

Et la réponse "*Ben oui...* "

Les conditions atmosphériques des jours derniers ont créé quelques frayeurs chez les organisateurs car mercredi 13 et jeudi 14, il y a eu de nombreuses annulations. Fort heureusement, hier soir, vendredi 15, la salle de réception était quasiment remplie.

Dès que j'aurai fait le tri dans mes photos je les mettrai sur le site pour en faire profiter le plus grand nombre.

L'autre info du jour concerne une possible conférence de **Romaric** pour le **Magicos Circus Rouennais**.

Comme nous ne sommes pas une association, nous n'avons pas de cotisation et pas de trésorerie, c'est donc toujours un peu compliqué quand on veut organiser une conférence car nous ne bénéficions pas des circuits préexistants comme ceux de la *FFAP*.



Mais c'est un choix assumé, pour conserver notre liberté.

Lors de certaines éditions du *Festival International de Magie de Forges les Eaux*, nous avons pu avoir une conférence par des magiciens présents. Mais ce n'est pas toujours possible car tous les magiciens ne proposent pas de conférence, et ce n'est pas toujours aisé à organiser.

Alors, au fil des rencontres, certains membres du club discutent avec des magiciens et ceux-ci peuvent s'ils le désirent nous proposer leur conférence.

La suite, c'est une question de tarif... mais aussi d'intérêt pour la conférence proposée.

Et lorsque **Coda** a parlé de la conférence de **Romaric**, une grande partie des membres du **MCR** s'est dite intéressée car **Pierre** et **Yves** y avait assisté à Paris et avaient été enthousiasmés.



Reste à sonder le club afin de savoir quelle date pourrait être retenue, en fonction des disponibilités de **Romaric** et également quel prix chacun est disposé à mettre sachant que plus on sera à assister à cette conférence, moins cela reviendra à cher par personne.

**Coda** se charge des pourparlers avec **Romaric** et moi je me charge de sonder... Rassurez-vous, c'est sans danger...

Comme la partie infos semble terminée... Place à la vraie Magie !

Et c'est **Jean-Luc** qui démarre la série.

**Jean-Luc** souhaite nous proposer une version de la célèbre routine des *As McDonald's*. Cette version, qui est due à **Dai Vernon**, utilise des cartes ordinaires... Je n'en dirai pas plus.

Pour la petite histoire, sachez que la routine les *As McDonald's* a été créée par **Mac McDonald**, un magicien qui n'avait plus qu'un bras et elle s'appelait initialement "*\$100 Routine*" car dit-on, c'était le prix à payer pour en connaître le secret.

**Jean-Luc** sort deux jeux de cartes: un jeu à dos bleu et un jeu à dos rouge. Il nous indique que dans la routine traditionnelle, on utilise une seule couleur de dos mais que **Dai Vernon** a quelque peu compliqué le challenge en utilisant des jeux de couleurs différentes.



Les quatre As sont sortis du jeu à dos bleu et distribués face en bas en ligne sur la table.

Douze cartes quelconques sont sorties du jeu à dos rouge et réparties trois par trois, face en bas, sur les quatre As.

Le paquet avec l'As de Pique est le paquet "*test*" et il est retourné face en l'air après avoir été égalisé.



Un à un, les autres As disparaissent de leur paquet respectif et sont remplacés chacun par une carte quelconque.

Au final, on montre que quatre As se sont réunis en un seul et même paquet : celui qui initialement contenait l'As de Pique et trois cartes quelconques.

Ça, c'est de la Magie !



La version présentée par **Jean-Luc** est une variante "allégée" de la version de **Dai Vernon**, mais son impact reste le même.

Je possède une version intitulée *Barcelona Swindle* qui est une variante des *As McDonald's* créée par le magicien suédois **Jahn Gallo** et fabriquée par *El Duco* avec des cartes jumbo à grand index.

Et chose amusante, **Jahn Gallo** a fait découvrir le *Rumba Count* de **Jean Pierre Vallarino**, qu'il utilise dans sa routine, aux membres du *Leicester Magic Circle* en Grande Bretagne lors d'une conférence, tandis que j'enfonçais le clou lors de cette même conférence avec le *Kiss Count* de **Boris Wild**... Nos chers amis "british" ne connaissaient pas ces deux comptages...Ah ces Anglais ! Et... Ah ces Français !

Comme **Jean-Luc** utilise lui aussi le *Rumba Count* à la fin de cette routine, je lui propose à la place le *Cool Count* de **Jims Pely** qui est inspiré du comptage de **Jean-Pierre Vallarino**, mais qui est beaucoup moins "*ostentatoire*". C'est-à-dire qu'il est plus "*normal*" visuellement.

Et puisqu'on parle de **Jean-Pierre Vallarino**, **Jean-Luc** propose de nous montrer *l'Ultimate Carte Folle*, où là, le *Rumba Count* prend toute sa valeur car cette routine est très agréable à regarder avec des mouvements faisant penser à une chorégraphie de ballet.

Bref, du **Vallarino** quoi !



Pour ceusses et celses qui se demanderaient "*Mais diantre ! Qu'est ce donc qu'une carte folle ?*", je répondrai que c'est une carte qui vient ficher son brin dans votre jeu et qui s'amuse à transformer les autres cartes pour qu'elles lui ressemblent.

Pour le début de cette routine, **Jean-Luc** nous présente des Dames de Pique et un Neuf de Cœur.

Certains ont coutume de dire que ce sont les femmes qui foutent la merde (vous excuserez cette expression, mais ce n'est pas moi qui parle car je me désolidarise totalement de cette pensée et ce d'autant plus que je ne veux pas d'ennuis avec ma chère et tendre épouse car elle frappe fort...).

Et bien dans cette routine, ce sont les femmes – les Dames de Pique – qui sont les "*pôvres*" victimes d'un Neuf de Cœur psychopathe.  
Bref un Neuf de Cœur sans cœur.

Et au fil des mouvements les Dames de Pique se transforment en Neuf de Cœur qui sont montrés de face et de dos...



**Jean-Luc** nous avait prévenus : "*Je vais vous présenter cette routine sans texte... À ce détail près, c'est qu'il a quand même lâché un "Pourvu que je ne me plante pas..."*"

**Jacky**, à l'issue de cette routine, me demande de montrer la version Carte Folle du magicien hollandais **Flip** que je lui ai montrée récemment. Problème... J'ai déjà présenté cette version lors de la réunion du mois de décembre 2012... et puis aussi lors de la réunion de novembre...



Alors que faire ?

- Ne pas accéder à la demande de **Jacky** et passer pour un mec pas sympa...
- Montrer à nouveau cette routine et passer pour un mec qui vit sur ses acquis et qui ne se renouvelle pas ?

J'interroge la salle "Est-ce que certains d'entre vous ne connaissent pas cette routine ?"

Ouf ! Certains lèvent le doigt et du coup, me voilà – à nouveau – en train de transformer des *Neuf de Cœur* en *Dame de Pique*, histoire de changer un peu par rapport à **Jean-Luc**.

Bon d'un point de vue "chorégraphique", c'est sur que c'est moins joli à regarder que du **Vallarino**... mais c'est tout aussi efficace et à la limite, nettement plus facile à se rappeler au niveau du déroulement. Ça évite de se dire en commençant "Pourvu que je ne me plante pas..."

**Coda** propose avec malice de refaire un tour de cartes... pour changer.

Bon, il s'agit quand même de cartes d'un genre un peu particulier puisqu'elles comportent chacune un numéro, allant de 1 à 5.

**Abram**, qui s'est porté volontaire, est invité à déposer une boulette de papier sur l'une des cartes... n'importe laquelle.



**Coda** explique que le numéro inscrit sur la carte indique le nombre de déplacements autorisés à présent pour cette boulette, que ce soit à droite, ou à gauche, en avant ou en arrière.

Comme **Abram** a choisi la carte numérotée "1", il déplace sa boulette sur la carte d'à côté qui, vous l'aurez deviné, est numérotée "2".

**Coda** rappelle que le choix d'**Abram** était libre et retourne à présent les quatre autres cartes au dos desquelles est inscrit "*Gagné !*"

Oh la, je sens venir la suite... Au dos de la carte d'**Abram** est inscrit "*Perdu !*"

C'est tout con... et ça marche à tous les coups...

**Coda** poursuit avec un nouveau petit tour avec des cartes... et avec **Christophe**.



**Coda** explique d'abord comment il va falloir procéder.

Le principe est :

- qu'on distribue les cartes une à une face en bas sur la table.
- qu'on s'arrête quand on veut.
- qu'on insère une carte de visite à l'endroit où on s'arrête
- qu'on pose par-dessus les cartes distribuées, celles qui restent.

Afin qu'il n'y ait pas d'erreur et à titre d'exemple, **Coda** distribue quelques cartes, insère une carte de visite et reconstitue le jeu.

**Christophe** est à présent invité à faire de même avec les cartes de visites qui restent sur la table.

Il fait cela une première fois, puis recommence une seconde fois... et une troisième fois.

Il reste une carte de visite sur la table et **Coda** propose d'arrêter là.



Le jeu est à présent étalé face en bas et on sort de l'étalement les quatre cartes de visites insérées (celle de **Coda** et les trois de **Christophe**) ainsi que la carte qui se trouve immédiatement à droite.

Les cartes de visites sont retournées et on constate qu'au dos de chaque carte de visite est inscrite la valeur de la carte qui se trouvait juste à côté.

**Coda** attire maintenant l'attention sur la dernière carte de visite qui reste sur la table. Celle-ci est retournée et on peut y lire "*Vous n'avez pas choisi de Joker*".

Bon d'accord, cette affirmation est vraie, mais dans l'absolu, un spectateur n'a que deux chances sur 54 de tomber sur un Joker dans un jeu...

Mais **Coda** n'en reste pas là, car il étale à présent le jeu de cartes, face en l'air et là, tout le monde s'aperçoit qu'il n'est composé QUE de Jokers... ce qui accroît quand même considérablement les chances de tomber sur un Joker...



Cela s'appelle *Gemini Prediction* et c'est extrait du DVD *Brainstorm volume 2* de **John Guastafarro**.

L'heure est maintenant venue de torturer notre nouveau venu : **Corentin**.

Eh oui, il est de coutume de "*tester*" les membres postulants afin d'éviter les curieux car nous avons tous prêté le serment de ne pas dévoiler les secrets de la Magie et nous ne voulons pas que l'esprit de **Robert-Houdin** vienne hanter nos nuits... Déjà que je dors mal en temps normal...

**Corentin**, qui est âgé de 16 ans; nous confirme qu'il a commencé la Magie à l'âge de 4 ans... avec une boîte de Magie et qu'il aime surtout la Magie de scène et les grandes illusions.

D'ailleurs, dit-il, il monte lui-même ses grandes illusions avec des chutes de bois qu'il récupère. Il nous précise à ce sujet qu'il est depuis un an sur la fabrication d'une grande illusion, ce qui me donne à penser que les chutes de bois qu'il récupère doivent être de petite taille... ou que sa grande illusion est très volumineuse... ou les deux à la fois...

**Corentin** pense qu'il est souhaitable pour un Magicien de maîtriser également le close-up, et c'est pour cela qu'il a souhaité venir à nos réunions.

Et pour démarrer sa prestation, **Corentin** sort un jeu de cartes, qui est mélangé avant qu'une carte soit choisie au "Stop !" par **Vincent**.

Je n'ai aucun commentaire à faire sur le choix de la carte... mais concernant le choix du spectateur, je dois dire que **Corentin** prend des risques...

En effet, **Clément**, qui est absent aujourd'hui, est du genre à faire foirer un tour sans le vouloir. Par contre, **Vincent** est très... joueur... et il faut alors être très concentré sur ce qu'on fait et ne pas se laisser distraire...



Une fois la carte choisie, celle-ci est ensuite perdue dans le jeu d'où elle s'éjecte ensuite pour atterrir dans la main de **Corentin**.

La seconde routine est présentée avec l'assistance de **Quentin**. Là encore le jeu est mélangé et une carte est choisie au "Stop !" puis perdue dans le jeu.

**Quentin** est à présent invité à choisir un nombre entre 1 et 52 et il choisit 50...

Ah, je constate que **Vincent** a de la concurrence...

**Quentin** essaierait-il de glisser une peau de banane à **Corentin** ?

**Corentin** distribue les cartes une à une à partir du dessous du jeu et la cinquantième carte est celle choisie par **Quentin**.

Comme quoi, **Corentin** a effectivement "*glissé*"... mais pas sur une peau de banane (comprenez qui pourra comme dirait **Maximus**...).

**Corentin**, pour montrer qu'il maîtrise les cartes, nous montre comment il fait remonter une carte sur le dessus du jeu après qu'elle ait été mise au milieu. Et il nous montre également un Retournement de Cartes que mes petits camarades de chambrée m'indiquent s'appeler *KM Move* (pour **Kardyro Marlo Move**).

Après avoir fait des recherches depuis sur ce mouvement que **Roberto Giobbi** décrit dans son ouvrage *Cours de Cartomagie Moderne* dans le chapitre "*Techniques Diverses et Subtilités*", je ne suis pas vraiment convaincu que le retournement présenté par **Corentin** soit un *KM Move*... Mais je peux me tromper...

Et c'est maintenant **Jacky** qui, pour changer, veut nous présenter un petit tour de cartes pour découvrir les pouvoirs cachés en chacun de nous.

Et c'est **Abram** qui l'assiste en choisissant une carte.



La carte est ensuite perdue dans le jeu qui est de plus mélangé par **Jacky**.

Le jeu est ensuite étalé face en l'air et **Jacky** fait passer rapidement son index au-dessus des cartes en demandant à **Théo** de dire "Stop!".

Et étrangement, **Théo** arrête **Jacky** juste au-dessus de la carte choisie par **Abram**... Aurait-il des pouvoirs insoupçonnés ? Dingue non ?

Et "*dingue*"... c'est fou... Alors que ma photo, elle, est floue.  
Désolé **Jacky**...



Et comme dirait l'Autre, ce célèbre philosophe auquel on doit tant de phrases mémorables, "*Cette routine vaut le coup d'œil...*" (comprenez qui pourra...)

**Jacky** enchaîne avec une nouvelle routine...

Le jeu de cartes est mélangé et une carte est choisie par **Abram**, et une autre carte est choisie par **Corentin**.

Les deux cartes sont perdues l'une après l'autre dans le jeu qui est mélangé à chaque fois.

Une première carte est montrée... mais ce n'est pas une des cartes choisies. Cette carte est posée face en bas sur la table avant d'être retournée à nouveau.

Nous constatons que la valeur de cette carte a changé... mais ce n'est toujours pas une des cartes choisies.

Et **Jacky** de conclure : *"Ah ben c'est ce qu'on appelle un tour foiré..."*

Allez, on recommence...



Bon, nouveau choix de cartes, qui sont ensuite perdues... Une carte est retournée et ... Ouf, c'est une des cartes choisies. Elle est alors posée face en bas sur la table.

Le jeu est coupé... Une carte est retournée et c'est à nouveau la même carte que précédemment...

Oh là... Le jeu serait-il composé de cartes identiques ?

Non... la seconde carte choisie est retrouvée sur la table à la place où se trouvait la première carte.

C'est à présent **Abram** qui va nous montrer.... Ben un tour de cartes bien sur !

Pour cela, il étale un jeu de cartes face en l'air sur la table et en sort les quatre "*Deux*".



Alors qu'il tient ces quatre cartes en main, le 2T se retourne.

Puis c'est le 2C alors que le 2T est revenu face en l'air.

Puis c'est le 2K, alors que le 2C est revenu face en l'air.

Et enfin c'est le 2P qui se retourne...

À chaque retournement, on voit un dos bleu, mais au final, **Abram** nous montre que tous les Deux ont en fait un dos rouge.

Il existe divers tours basés sur un principe de changement de couleur de dos.

Sans que le mode opératoire soit le même que celui présenté par **Abram**, il est un tour où, lors du déroulement, un dos bleu est vu à chaque retournement. Puis tous les dos sont montrés être de couleur rouge tandis qu'au final, on montre que les cartes ont chacune un dos d'une couleur différente mais aucun de ces dos n'est bleu ou rouge.

Et voilà **Christophe** qui nous propose un petit tour d'**Aldo Colombini** (lequel devrait venir en France avec son épouse **Rachel** pour une tournée de conférence en 2014...).

**Christophe** nous précise qu'il s'agit d'une "*aventure humaine*"...

**Christophe** nous raconte alors une histoire des couples formés par deux Rois noirs et deux Dames noires. Il y a deux Rois de Trèfle et deux Dames de Trèfle.

Tout est pour le mieux dans le meilleur des mondes... Mais parfois, la chaîne du mariage est tellement lourde à porter à deux, qu'on s'y met à trois... Et voilà que nos deux bonshommes, symbolisés par les Rois, deviennent volages...

Et entre les mains de **Christophe**, voilà que le premier Roi de Trèfle s'accoquine avec une Dame de Carreau surgit de nulle part.

Puis c'est au tour du second Roi de Trèfle de craquer lui aussi pour une Dame de Carreau. Les deux Dames de Trèfle ont apparemment disparu.



Heureusement, il est des histoires qui se terminent bien et pas dans un bain de sang... Très vite les Rois de Trèfle retournent auprès de leur Dames de Trèfles.

Mais, me direz-vous, qu'est donc devenue la briseuse de ménage ?

Et bien la Dame de Carreau a elle aussi trouvé le bonheur... Au près du Roi de Carreau qui vient mystérieusement d'apparaître.

Ah là, là... Que c'est beau l'amour... Tout ça, ce n'est qu'une affaire de cœur. Et voilà qu'apparaît l'As de Cœur.

**Christophe** nous indique que cette routine est très facile à faire car elle fait toujours appel au même mouvement.

Ces changements de dos avec **Abram** et ces changements de face avec **Christophe** sont une invitation pour moi et je propose de montrer une routine que les éditions *C.C.Éditions* ont gentiment mise à la disposition de leurs lecteurs sur leur site. Il s'agit d'une routine de **Shigeo Takagi** extraite du livre traduit par **Richard Kaufman** sous le nom de *Détour Zen*. Cette routine s'appelle en français *Blanc Seing...*

Et pour moi, il n'y aura ni changement de face, ni changement de couleur de dos, car pour cette routine je n'utilise que des cartes blanches de deux côtés.



J'extrais cinq cartes d'un paquet de cartes blanches et j'en dépose quatre sur la table... Elles sont face en bas... à moins qu'elles ne soient face en l'air... Car comment distinguer la face du dos ?

J'ai soudain une idée... Je prends la cinquième carte et à l'aide de mon stylo feutre – *Sharpie*®, bien sur, sinon je vais passer pour un affreux ringard – j'inscris mon prénom "*Pat*", agrémentée d'une petite étoile, sur la face de cette carte... à moins que ce ne soit sur son dos...

Et voilà, je peux maintenant dire que cette carte a une face... sur laquelle mon prénom est inscrit... et un dos... tout blanc. À moins que je n'aie écrit sur le dos de cette carte... Allez savoir.

Mais "*quid des quatre autres cartes ?*", me direz-vous...

Alors je prends cette carte que j'ai signée puis, m'en servant comme d'une pelle, je ramasse l'une des cartes sur la table... Je frotte les deux cartes l'une sur l'autre pour montrer au final que la carte qui se trouvait sur la table supporte également à présent mon prénom et l'étoile.



L'opération est ainsi renouvelée pour les trois cartes restantes.

Si ce tour vous a plu... Je peux rajouter mon numéro de téléphone sur l'une de ces cartes que je vous offrirai volontiers... Et vous m'appellez...

Pas de grosses difficultés pour cette routine d'imprimerie grâce à un comptage très subtil permettant de montrer des cartes entièrement blanches de face et de dos.

**Jacky**, pour changer un peu, nous propose un tour de pièces.

Pour cela il utilise un foulard, ainsi qu'un petit portemonnaie d'où il extrait quatre pièces de monnaie qu'il dispose pour former un carré, comme dans cette routine qu'on appelle "*Matrix*".



Après avoir disposé ses pièces, **Jacky** met le foulard par-dessus puis glisse une main sous le foulard et en sort une pièce.

*"Une pièce est enlevée... Je la mets dans le portemonnaie... Combien reste-t-il de pièces sous le foulard ? Trois ?"*

Et non... **Jacky** nous montre qu'il en reste toujours quatre.

*"Allez... On en enlève encore une... Combien en reste-t-il ?"*

**Jacky** vient d'enlever une seconde pièce et de la mettre distinctement dans le portemonnaie et pourtant il en reste toujours quatre sur la table.

Et pour nous énerver un peu plus, il recommence une nouvelle fois et il y a toujours quatre pièces...

Et **Jacky** de conclure : *"Bon... C'était histoire de faire autre chose que des cartes..."*

**Théo** propose de montrer, dit-il, un tour original... car c'est un tour de cartes.

Il s'agit des triples coïncidences de **Juan Tamariz**, un tour qu'affectionne particulièrement **Clément**.

Sauf que **Clément** ne ressemble pas vraiment à **Juan Tamariz**... tandis que **Théo**... à bien y regarder... et si on lui met un chapeau sur la tête...



**Théo Tamariz**, sort deux jeux de cartes... un jeu à dos rouge et un jeu à dos bleu.

Ces deux jeux sont mélangés... "*bien mélangés*" comme dit **Juan Tamariz**.

**Christophe** est invité à choisir un des jeux et il choisit le jeu à dos rouge.

Puis il choisit les cartes rouges de ce jeu et donc, **Théo** sépare les cartes rouges des cartes noires.

Puis **Théo** range les cartes rouges dans l'étui rouge laissant ainsi les cartes noires sur la table.

Pareillement, **Théo** sépare les cartes rouges et les cartes noires du jeu à dos bleu et range les cartes rouges dans l'étui bleu.

Les deux paquets formés de cartes noires sont placés face en bas sur la table et **Abram** est invité à couper un petit nombre de cartes du paquet à dos rouge et à retourner la carte de coupe : le 2P. Cette carte est laissée face en l'air et le paquet coupé est reposé par-dessus.

Les cartes de chaque paquet sont alors retournées une à une face en l'air et on peut constater qu'aucune carte d'un paquet ne correspond à une carte de l'autre paquet...

On arrive alors au 2P face en l'air et – est-ce le fait d'une coïncidence – la carte qui se trouve sur le dessus de l'autre paquet est également un 2P...



Pour la suite des opérations, **Christophe** est invité à choisir un des paquets et choisi celui à dos rouge.

**Théo** fait défiler les cartes et **Christophe** lui dit "Stop !" pour choisir une carte qui est sortie du paquet.

**Coda** est invité à choisir une carte au hasard...

**Théo** fait remarquer qu'une carte a été choisie par *volonté* et l'autre par *hasard* et .... Et ces deux cartes sont différentes...

Ah, Damned !... Ça a foiré... Et oui, ça arrive même aux meilleurs...

**Théo** vérifie rapidement ses cartes afin de savoir si la troisième coïncidence va quand même marcher...

On retourne les paquets face en l'air et chaque carte du paquet à dos rouge est au même emplacement que sa jumelle dans le second paquet...

Mais... Plus fort encore, les cartes restantes sont sorties des deux étuis de jeu et posées sur la table en deux tas. Les cartes de chaque paquet sont retournées une à une en même temps et on constate qu'elles sont également dans le même ordre...

Et ces trois coïncidences sont intervenues malgré les mélanges effectués préalablement... "*Ya un truc*" dirait **Gérard Majax**...

Une routine démentielle qui a un très fort impact mais qui nécessite de ne pas se planter au moment crucial...

L'un des membres de notre honorable assemblée a proposé que, pour la prochaine réunion, il n'y ait aucun tour de cartes...

Ah ah... Sacré challenge... Et pourquoi pas ?

Chiche ?

Allez, aucune routine de cartes le 20 avril 2013, date de notre prochaine rencontre.

Et surtout, ne vous dégonflez pas !

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie

