

RÉUNION DU 24 MARS 2018

Une nouvelle réunion du **Magicos Circus Rouennais**. Tardive, pour cause de fermeture de la MJC en raison des vacances scolaires, elle aurait pu également ne pas se dérouler dans ses locaux car nous n'avions pas été notés dans les réservations. Fort heureusement, **Roland de la MJC** (ce n'est pas son nom... C'est son prénom et il travaille à la MJC...) nous a trouvé une salle.

Et c'est au sous-sol de la MJC, dans une salle que nous connaissons bien – la salle Copernic – que nous nous retrouvons pour cette réunion de mars.

Une réunion sans atelier magique puisque personne n'a proposé de thème...

Une fois tout le monde installé, je prends la traditionnelle photo et pour la circonstance, tout le monde se regroupe pour avoir le recul suffisant car la salle est assez petite.



Clic, clac, Canon... C'est dans la boîte !

Il est temps maintenant de passer aux informations magiques du moment.

Pour ceux qui auraient envisagé d'aller voir **Luc Apers**... Ben ça sera pour une prochaine fois car son passage à Évreux prévu initialement le 27 avril est apparemment annulé.



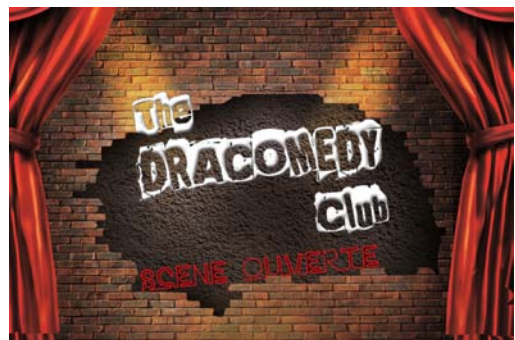
Le 31^{ème} festival international des magiciens se tiendra au Casino de Forges les Eaux du 26 au 29 avril 2018 et le programme est – enfin – connu. Le flyer fait état de 10 artistes mais il faut – à mon sens – tenir compte du fait que 2 des magiciens cités ne participent qu'à la partie close-up et qu'un troisième assurera la présentation... Notre ami **Draco**.

On voit que le budget n'est plus ce qu'il était et le nombre de magiciens sur scène s'en ressent cruellement.

Une fois n'est pas coutume, je suis allé voir le *Dracomedy Club* le vendredi 23 mars à Forges-les-Eaux...

Donc hier, pour ceux qui suivent...

Rien à redire sur la prestation de notre ami **Draco**, toujours aussi marrant dans ses commentaires et à l'aise dans sa présentation. Il nous a gratifiés de quelques effets magiques.



Par contre, les participants à la scène ouverte à une exception près – une chanteuse – n'étaient pas vraiment bons. Et pour corser un peu le tout, deux inscrits n'étaient pas là.

Là, je reconnais que je suis dur dans mon appréciation (ou plutôt ma non-appréciation) car, qui suis-je pour juger des gens qui osent se produire sur scène ?

Mais là, franchement, on a regretté que certains aient osé...

Fin des informations magiques et **Jean-Luc** peut enfin poser la question qui l'intéresse :



Jean-Luc a une question en rapport avec les différents systèmes de « *flipper-coin* » car ceux qu'il connaît ne sont pas satisfaisants. Mais personne n'a vraiment la solution à son problème.

Lors du prochain Festival de Magie à Forges, **Antoine et Val** seront présents sur scène. Mais pas pour un numéro de télépathie, puisqu'ils présenteront – apparemment – leur répertoire de Grande Illusion.

Du coup, **Jean-Luc** évoque sa rencontre avec **Gilles Meunier** de **Gilles et Blaise**, un artiste présentant un unique numéro de télépathie avec un système qui lui est propre puisqu'il l'a créé lui-même et pour lui uniquement.



Jean-Luc a été étonné que **Gilles Meunier** ne soit pas à la fois magicien et télépathe. En fait, **Gilles Meunier** ne fait aucune magie et il a fait sa carrière uniquement avec son numéro de télépathie, qu'il faisait avec son épouse, désormais décédée. Il le fait désormais avec une nouvelle partenaire et également avec [sa fille Vân Yên](#).

Il avait eu cette envie de créer ce numéro après avoir vu celui de **Myr et Myroska**.

Gilles Meunier a expliqué à **Jean-Luc** que n'ayant aucune connaissance dans le domaine, il avait créé de toutes pièces son propre système de transmission des informations, et qu'il l'a fait évoluer plusieurs fois pour s'adapter à l'évolution de la société. Et son numéro est exécuté de façon impromptue sans aucun « *pré-show* » comme font quelques artistes dans ce domaine ou dans celui du mentalisme...

Gilles Meunier ignore ce que deviendra son numéro et son code lorsqu'il ne sera plus en mesure de la présenter.

Après cette « *tranche de vie* » très intéressante, nous pouvons à présent passer à la partie « Magie » de la réunion.

*
* *
*

Et charité bien ordonnée commençant par soi-même, je débute la séquence Magie, par un tour qui se trouve depuis plusieurs années sur notre site et que j'ai réactualisé avec une vidéo de présentation « 4' Wave » d'**Aldo Colombini**, une routine inspirée de *B'Wave* de **Phil Goldstein**, à moins qu'elle ne soit de **Max Maven**... ☺



J'ai demandé l'assistance de deux spectateurs et **Manu** et **Stéphane** viennent me rejoindre.

4 cartes face en bas à dos rouge – ce sont les quatre Rois- et un petit paquet de cartes de visite.

Stéphane et **Manu** sont invités à prélever un petit tas de cartes de visite. Je leur propose même d'en ajouter ou d'en ôter et j'indique que l'on va déterminer d'abord une couleur de carte « *rouge* » ou « *noire* » en faisant appel au hasard.

Stéphane doit, par exemple, mettre la première carte sous le paquet en disant « *rouge* » puis distribuer la seconde sur la table en disant « *noire* » et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'ait plus en main qu'une seule carte. Au final, la couleur sélectionnée est « *rouge* ». Donc, cela nous donne du Cœur ou du Carreau.

Manu est invité à mettre une carte sous son paquet en disant « Cœur », à distribuer la suivante sur la table en disant « Carreau » et ainsi de suite. La famille sélectionnée est « Cœur ».



J'attire l'attention que le fait qu'un nombre de cartes différent choisi par l'un ou l'autre aurait conduit à une autre famille que Cœur.

Un geste magique de ma part et je montre qu'à présent, une carte est face en l'air dans le paquet : le Roi de Cœur.

Je montre que j'avais prévu que le Cœur serait déterminé car le dos de mon Roi de Cœur est bleu...

Et j'étais tellement sur de ce choix que les trois autres cartes sont à face blanche...



Une routine simple à réaliser mais percutante, basée sur le *comptage Matsuyama* et elle permet à l'issue de distribuer ses cartes de visite... Pratique non ?

Éric souhaite effectuer avec nous une expérience de synchronisation. **Christophe** vient le rejoindre. **Éric** coupe le jeu en deux parties et explique à **Christophe** que son rôle va être de faire comme lui.

Éric coupe une petite portion de son paquet et appuie sur la petite sonnette qu'il a devant lui (vous savez, le genre qu'il y avait dans les hôtels à la réception). **Christophe** fait de même.



Éric coupe une seconde portion de son paquet et la pose sur la première et « buzze » à nouveau. **Christophe** fait de même.

Éric pose les dernières cartes qu'il tient sur celles qui sont sur le tapis et il fait retentir la sonnette. **Christophe** fait de même.

Éric prend la première carte de son tas et la pose sur le tapis avant de faire tinter la sonnette. **Christophe** fait de même.

Éric réitère avec la carte suivante et **Christophe** fait la même chose.

Éric prend ses deux cartes... **Christophe** prend ses deux cartes et les deux cartes sont interverties, **Éric** récupère celles de **Christophe** et vice-et-versa. Nouveau tintement de sonnette.

Éric retourne son paquet face en l'air et fait tinter la sonnette. **Christophe** l'imité.



Éric insère dans son paquet une des deux cartes de **Christophe** en la laissant face en bas avant de taper sur la sonnette. **Christophe** insère pareillement dans son paquet une des deux cartes d'**Éric** et fait tinter la sonnette.

Ah, on s'amuse bien, hein, dans les réunions du **MCR**....

La seconde carte de **Christophe** est insérée dans le tas d'**Éric** et la seconde carte d'**Éric** est insérée dans le paquet de **Christophe**. Et, hop !, nouveau tintement.

Éric, pour la première fois depuis le début du tour, prend la parole en disant « *Bon, maintenant, on va voir si on est synchro...* ». Il prend son paquet, il le retourne face en bas et l'étale avant de faire tinter la sonnette. Bien évidemment, il y a deux cartes face en l'air.

Christophe fait de même avec son paquet. Bien évidemment, là aussi, il y a deux cartes face en l'air...

Les deux cartes face en l'air de chaque étalement forment un carré de Rois.



Un bel effet de coïncidence réalisable grâce au *jeu Proton*... Je n'en dis pas plus.

Paillette prend la suite et il tient dans les mains un petit étui, genre Wow !, mais ce n'est pas ce matériel dont il s'agit...

Il invite une personne à le rejoindre et c'est **Stéphane** qui se lève.



Paillette propose un petit tour, simplement avec un jeu de cartes qu'il étale sur la table face en bas sur la table.

Paillette prend ensuite son mystérieux étui et un genre de marqueur et indique qu'il va écrire une prédiction.

Stéphane doit à présent sortir de l'étalement cinq cartes, sans les regarder.

Paillette rassemble le jeu et les cinq cartes, et il retourne celles-ci pour les montrer tout en les alignant face en l'air sur la table.

Stéphane est invité à choisir librement l'une de ces cartes : son choix se porte sur le Huit de Trèfle.

Paillette retourne son étui vers nous et on y voit le dessin « 8 ♣ ».



Paillette frotte la face de son étui pour l'effacer et propose de recommencer.

Il reprend son marqueur et recommence à écrire quelque chose sur la face de son étui.

Il reste quatre cartes face en l'air et **Stéphane** doit en choisir une. Il choisit le Trois de Trèfle.

Paillette montre la face de son étui : Il a dessiné « 3 ♣ ».

Paillette jubile et il déclare : « Voilà... », tout en rangeant son matériel.



Finalement, il nous explique le fonctionnement de [NameTag de Agus Tjui](#).

Tout comme pour le Wow ! de **Massuda**, ce qui me gêne, c'est la justification de devoir utiliser un étui pour ranger sa prédiction... Mais il faut reconnaître que l'idée est très ingénieuse.

Paillette montre une variante concernant l'utilisation de ce matériel, mais pour cela, il a besoin de porter une veste.

Alban vient jouer le rôle du spectateur et pour cette seconde utilisation, **Paillette** va utiliser des cartes ESP.



Paillette prend un paquet de cartes ESP et il le mélange face en l'air sur la table. Puis, il retourne les cartes face en bas et invite également Alban à mélanger les cartes.

Pendant ce temps là, **Paillette** range l'étui du jeu dans sa poche de veste.

Paillette choisit ensuite quelques cartes parmi les cartes étalées sur la table et la glisse dans son étui.

Alban est ensuite invité à choisir la carte de son choix et à la montrer : il est tombé sur le symbole du carré.

Paillette montre alors la carte qu'il a choisie. Il a également choisi une carte supportant le symbole du carré et il donne cette carte à examiner.



C'est maintenant **Pierre** qui se présente devant nous avec un jeu de cartes et un ruban. Un jeu de cartes assez particulier car toutes les cartes sont percées de deux trous.

Alban est invité à choisir une carte : la Dame de Trèfle. Et cette carte est remise et perdue dans le jeu qui est ensuite mélangé.

Pierre propose à présent de faire de la « *couture sur cartes* »... Il enfila une extrémité de son ruban (terminée par un genre d'aiguille) dans le premier trou du jeu pour le faire traverser toutes les cartes.



Puis, il fait passer le ruban dans le second trou et étale les cartes entre ses mains pour faire constater que les cartes sont bien prisonnières du ruban.



Pierre tire ensuite sur le ruban et une carte s'extraie du milieu du jeu : la DT, la carte choisie par **Alban**.



Une routine ingénieuse tirée du site [ArtZoneProductions](http://ArtZoneProductions.com). Je suis contre le débinage, mais force m'est de reconnaître que ce site est bien fait. Il y a également une chaine YouTube intitulée [FernandoP1](http://FernandoP1.com).

Bon, j'arrête là, car j'en ai déjà trop dit.

Jean-Luc en profite pour montrer sa routine de jeu à travers le ruban.
Son jeu n'a qu'un seul trou et pour cette routine il utilise également l'étui.

Jean-Luc fait choisir une carte à **Pierre**.



La carte est perdue dans le jeu qui est rangé dans l'étui, lequel est transpercé ainsi que toutes les cartes par un ruban.



Une carte parvient à se dégager : la carte de **Pierre**.

Là, contrairement à la routine de **Pierre**, il est en principe nécessaire de travailler « à couvert » en raison de la méthode utilisée. On peut par exemple, utiliser un foulard pour dissimuler le jeu à la vue des spectateurs puis montrer qu'une carte s'est échappée.

Jean-Luc conclut en disant « *Et voilà... Ce tour, je ne le fais quasiment jamais, mais en fait, je devrais...* » - ce qui fait rire tout le monde.

Paillette explique qu'il possède une version avec deux trous utilisant un ruban et un écrou qui traversent le jeu de part en part. **Paillette** m'avait montré cette version et j'avoue que là aussi le principe est très ingénieux.



C'est à présent **Manu** qui prend la suite pour nous montrer, dit-il, « *un tour de Max Mavenne...* ».

Euh **Manu**... On prononce « *Maiveune* ».

C'est peut-être parce qu'il en avait marre qu'on l'appelle « *Max Mavenne* » qu'il se fait désormais appeler « *Fil Goldechtaine* »...☺



Manu précise que normalement ce tour n'était pas examinable, mais que maintenant, ça va le devenir.

Manu mélange son jeu de cartes et propose à **Alban** de le couper en deux.



Manu demande à **Alban** de choisir une carte mais pour qu'il ne prenne pas un des Jokers, **Manu** les enlève du jeu.

Manu étale le jeu face en bas. Toutes les cartes ont un dos rouge à l'exception d'une carte qui a un dos bleu et **Manu** précise que c'est une prédiction et qu'**Alban** ne doit pas y toucher.

Alban désigne une carte.

Manu sort la carte d'**Alban** de l'étalement, ainsi que sa prédiction et il rassemble le jeu. **Manu** explique en les désignant qu'il y a la carte d'**Alban** et la sienne.

Manu montre sa prédiction : Valet de Cœur.

Puis **Manu** montre la carte touchée par **Alban** : Le Valet de Carreau.

Alban est impressionné.

Manu étale le jeu face en l'air : toutes les autres cartes sont des jokers.

Une manipulation... ingénieuse.

En fait, aujourd'hui, on voit plein de trucs ingénieux... C'est génial non ?

Une adaptation d'un tour – qui est en fait de **Phil Goldstein** (le véritable nom de **Max Maven**) si on veut être très précis...- paru en octobre 1995 dans la revue *Arcane n°80 « spécial cartes volume II »*, intitulé en français « *La règle du jeu* » (l'édition originale provient du magazine *The Minotaur* issue 93).

Christophe s'installe et nous propose une partie de dominos... L'occasion pour lui de raconter l'histoire d'un vieil escroc qui – avec l'âge – se retrouve en maison de retraite et décide d'escroquer les pensionnaires des lieux avec des dominos.



Pour cette arnaque, notre vieil escroc utilise uniquement trois dominos : deux double-deux et un double-cinq. Et le jeu consiste, bien évidemment à retrouver le double-cinq... lequel n'est jamais là on l'on croit.

Un bonneteau infernal... comme tous les bonneteux d'ailleurs. Mais original puisqu'il n'utilise pas des cartes.

On peut même donner une chance supplémentaire aux joueurs en enlevant un des dominos. Mais rien n'y fait, le double-cinq n'est pas là où on s'attend à le trouver.



Et même avec deux dominos dont un est face en l'air, notre escroc gagnait toujours. Mais, malgré cette habitude d'escroquer les gens, l'homme avait un bon fond...

Du coup, il décide d'aider les participants à son jeu et montre qu'à présent, une étiquette « gagné » est apparue au dos du double-cinq.



Une utilisation amusante du matériel fourni avec le tour *Domino* commercialisé par **Mayette Magie Moderne** (mais ce tour n'est plus disponible sur le site. Vous pouvez toutefois le trouver ailleurs... dans sa version originale ou dans des versions « *adaptées* »...).

Le matériel travaille pour vous mais il ne faut pas surtout se tromper dans l'enchaînement des mouvements sinon, ça sera la « *cata* ».

Dans sa routine, **Christophe** utilise seulement trois dominos. Si vous voulez voir **Dominique Duvivier** dans ses œuvres... Vous pouvez toujours aller jeter un œil sur cette [vidéo YouTube](#). Là, il utilise quatre dominos.

Victor se lance et nous propose un voyage... un voyage de cartes. Il demande que quelqu'un joue le rôle du spectateur et tout le monde dit « **Alban !** », mais il est déjà parti. Du coup, c'est **Manu** qui vient le rejoindre.

Victor étale son jeu de cartes face en l'air et invite **Manu** à choisir n'importe quelle carte. Il choisit le 6T.

Puis, **Victor** remet l'étui du jeu à **Manu** afin qu'il l'examine.

Victor prend la carte de **Manu**, l'insère dans l'étui en la laissant dépasser et remet en place le rabat. Puis il enfonce complètement la carte dans l'étui.



Victor prend le jeu et dépose l'étui sur la table.

Une seconde carte est choisie – cette fois-ci le choix se fait jeu face en bas sur le « stop ! » de **Manu**. La carte sélectionnée est le VK.

Le VK est mis en contact avec l'étui et se transforme en 6T.

Victor ouvre l'étui et en sort le VK.

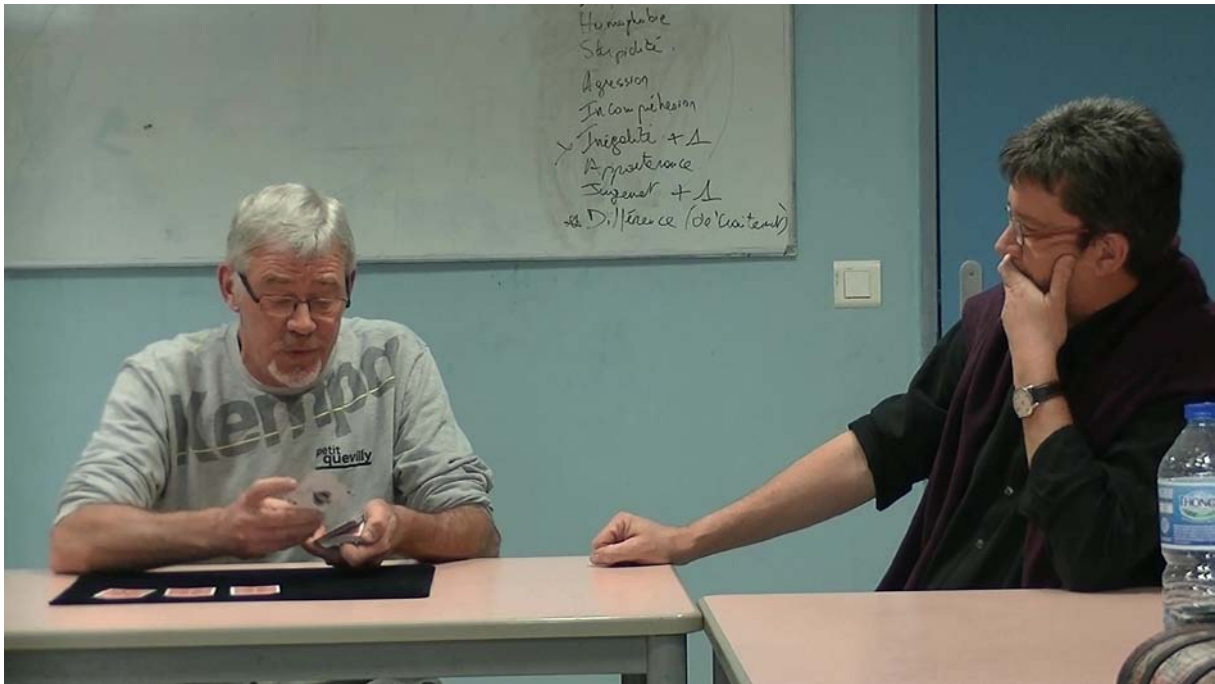


Jolie transposition de cartes. On donne un conseil concernant l'orientation de l'étui lors de l'exposition de la seconde carte et je conseille à **Victor** – qui est un bon technicien – de rendre son tour plus « *magique* » avec un boniment approprié – par exemple sur les propriétés de certaines cartes dans les jeux utilisés par les magiciens.

C'est à mon sens le problème de beaucoup de jeunes magiciens actuellement qui sont de très bons techniciens mais qui ont du mal à rendre « *magique* » les effets qu'ils présentent faute d'une « *histoire* » pour illustrer le tour. Et pour qu'un spectateur se rappelle d'un tour qui lui a été présenté, il m'apparaît essentiel d'y introduire de la magie, de raconter une histoire pour susciter l'intérêt du spectateur, sinon, cela ne sera pour lui qu'un geste technique aussitôt oublié, même si ce geste technique est bien exécuté.

Thierry a rejoint le club récemment et il a été quelque peu « *épargné* », en ce sens qu'il n'a présenté qu'une seule routine jusqu'à présent. Mais ça... C'était avant.

Thierry déclare « *Et donc, en grattant un peu comme ceci, l'As est forcément remonté sur le dessus...* ». Il retourne la carte se trouvant sur le dessus du jeu : c'est l'As de Pique.



Thierry regarde **Christophe** et dit « *Donc maintenant le... 2... C'est ça ?* » et **Christophe** confirme.

Ah ben on a tous commencé un jour, alors forcément, au début, ce n'est pas évident, on hésite, on fait des erreurs... et par la suite, on n'hésite plus et... on continue à faire des erreurs mais on en rigole.

Thierry prend donc la carte correspondant au 2P et la pose sur le jeu puis il déclare « *Le 2, si je gratte un peu, forcément, il descend sous le jeu...* ».

Thierry retourne le jeu face en l'air et il regarde **Christophe**, semblant quêter son approbation, et déclare « *Donc ensuite, nous allons prendre le 3...* ». **Christophe** acquiesce, encourageant son « *poulain* ».

Thierry prend la carte correspondant au 3P et l'insère face en bas dans le milieu du jeu face en l'air. Puis il retourne le jeu et déclare « *Et donc... si... on frotte... le 3 est passé sur le dessus* ». **Thierry** retourne la carte du dessus du jeu et montre le 3P.

Thierry poursuit en disant « *Et donc, nous allons prendre le 4P, le placer à l'intérieur...* ». Joignant le geste à la parole, **Thierry** prend la dernière carte sur le tapis et l'insère face en bas au milieu du jeu face en bas.

Le jeu est ensuite retourné face en l'air et étalé : une carte est face en bas, et c'est le 4P.

Les cartes ascenseur... un grand classique qu'on peut retrouver dans la *Magie par les cartes* de **Bernard Bilis**, volume 1.

Stéphane s'installe et **Christophe** le rejoint pour jouer le rôle du spectateur.

Puis, tous deux attendent en regardant vers le fond de la salle mes deux voisins...



Il faut dire que **Jean-Luc** et **Tomarel** taillent le bout de gras... Comprenez qu'ils discutent tranquillement tous les deux depuis un bon moment sans s'occuper de ce qui se passe autour d'eux...

« Oh les mecs ! Ya **Stéphane** qui attend... »

J'use de mon autorité naturelle pour demander aux intéressés de s'intéresser un peu à la future prestation de **Stéphane**.

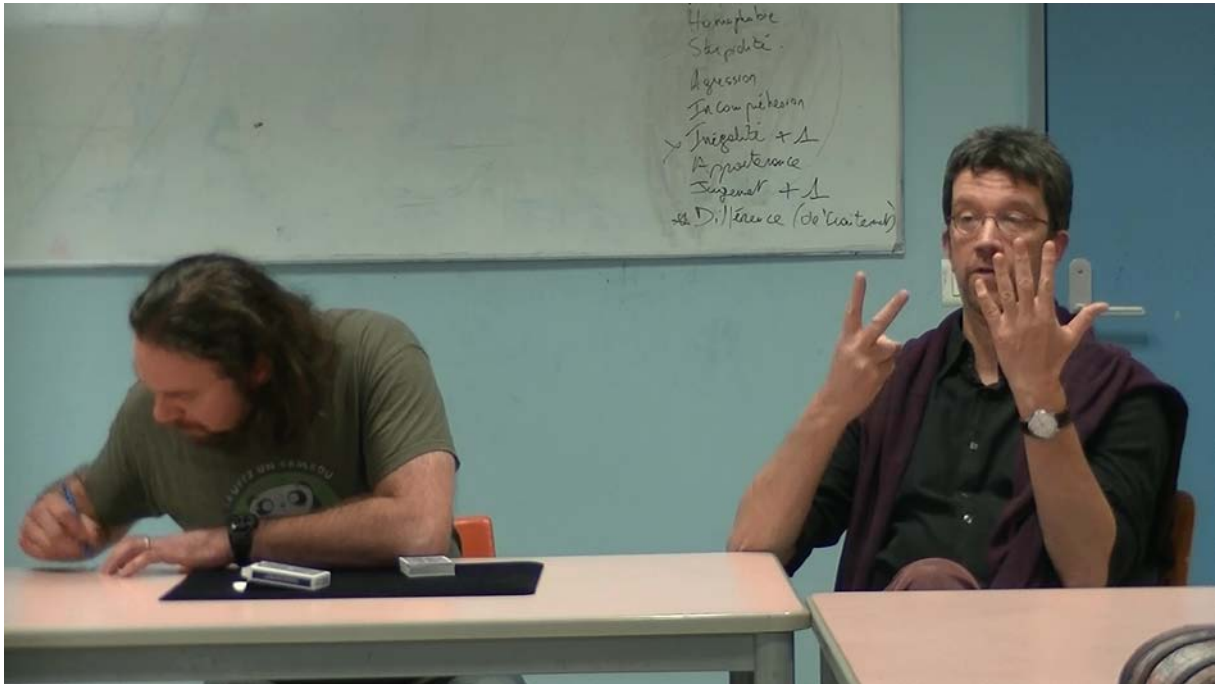
Il fut un temps où un ancien membre du club – qui était souvent très agité pendant la prestation des autres membres – m'avait reproché de ne pas faire taire les autres quand c'était LUI qui passait... Mort de rire...

Alors du coup, maintenant, je n'hésite pas à jouer les maîtres d'école et à siffler la fin de la récréation.

Et c'est vrai que souvent, **Tomarel** et **Jean-Luc** ont plein de choses à se raconter... Mais je vous rassure, ils ne sont pas les seuls.

Allez, **Stéphane** se lance finalement et nous annonce qu'il s'intéresse à la numérologie et qu'il va tenter de définir le chiffre qui correspond à **Christophe**.

Stéphane commence à écrire sur un bout de papier et **Christophe** en profite pour nous montrer sept doigts... bien évidemment à l'insu de **Stéphane**... ce qui fait rire tout le monde (sauf peut-être **Jean-Luc** et **Tomarel** qui continuent à discuter ensemble, même s'ils ont baissé le volume... Mais qu'est ce qu'ils peuvent bien avoir à se dire ?)



Après l'avoir plié, **Stéphane** confie son morceau de papier à **Christophe** pour qu'il le mette dans une de ses poches.

Stéphane propose de vérifier s'il ne s'est pas trompé et distribue une douzaine de cartes.

Christophe est invité à couper le paquet et à compléter la coupe. Il peut recommencer autant de fois qu'il veut.

Stéphane récupère le petit paquet et le mélange.

Christophe est ensuite prié de distribuer le paquet en deux tas et de prendre un des tas pour le mettre sur l'autre. Il peut recommencer l'opération s'il le souhaite et ce, autant de fois qu'il le veut.

Christophe recommence.

Je regarde ma montre... Non j'déconne... Je n'ai pas de montre... Mais j'ai quand même regardé l'heure sur mon téléphone mobile...

Stéphane demande à présent de distribuer à nouveau les cartes mais de les laisser en deux tas cette fois-ci.



Christophe doit à présent prendre et mettre à l'écart sans la regarder la première carte de l'un des deux tas. Ceci étant fait, les deux tas sont rassemblés pour reconstituer le paquet.

Stéphane explique qu'ils vont maintenant effectuer une procédure de classement aléatoire... Houlà ! Ça à l'air compliqué ce truc là...

Bon, en fait, c'est une *Donne Australienne*... La première carte est distribuée sur le tapis, la suivante va sous le paquet et ainsi de suite jusqu'à ce que **Christophe** n'ait plus qu'une seule carte en main : le 7T.

Stéphane prend la carte mise à l'écart tout à l'heure et c'est un... 6C.

Oh, oh... Foiré ?

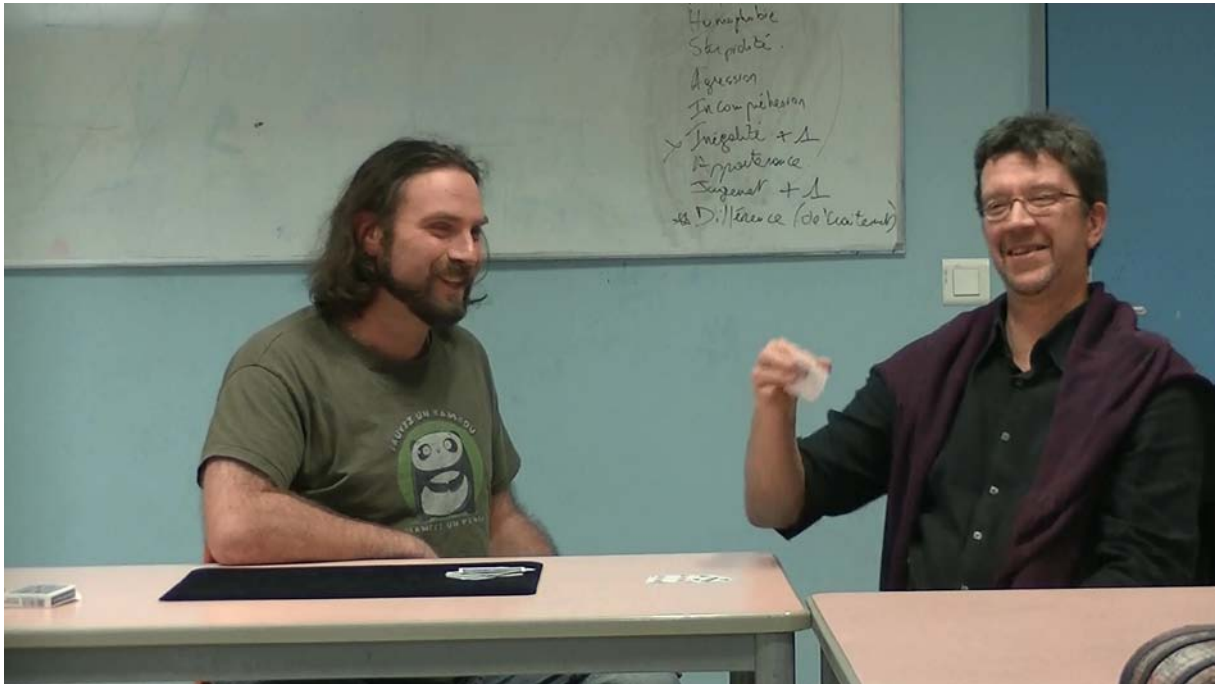
Mais **Stéphane** poursuit « 7 et 6, ça fait... », et **Christophe** qui ne parle pas Anglais mais qui sait compter répond – non sans une longue hésitation et en regardant les deux cartes... « euh.....13 ». Ah ben en fait, il ne compte pas si bien que ça car en plus on a du lui souffler... Et **Christophe** se frotte le front en signe de soulagement et nous remercie de l'avoir aidé...



Stéphane demande à présent à **Christophe** de sortir et le lire le papier qu'il lui a remis au début du tour.

Christophe sort le papier, le déplie et annonce « 12 ».

Stéphane blêmit et **Christophe** éclate de rire « Non, 13... »



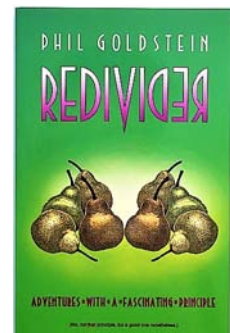
Stéphane explique que c'est un tour de **Max Maven**...

Bon... C'est à la fois Vrai et à la fois Faux...



Je m'explique : Le tour montré par **Stéphane** est tiré du livre *RÊVER* dont l'auteur désigné est **Max Maven**. Et le tour est intitulé « ODILE LA DIVA VIDA LE LIDO ».

Ce livre – en langue française – est une traduction - adaptation du livre en langue anglaise *REDIVIDER* signé **Phil Goldstein**...



Je ne connais pas la version française de cet ouvrage et comme je possède la version originale en anglais, le tour ressemble à la routine « NEVER ODD OR EVEN ».

La couverture de l'ouvrage original indique « Aventures basées sur un principe fascinant »... et tous les tours présentés utilisent ce principe.

Voilà, voilà... C'était la minute culturelle.

À mon tour à nouveau... Je quitte ma place pour venir montrer un tour impromptu d'**Aldo Colombini**, qui est extrait du DVD *Small Wonders* de **Cameron Francis** et **Aldo Colombini** consacré aux tours de petits paquets et qui s'appelle *Stingray*.

C'est **Jean-Luc** qui joue le spectateur...



Pas de photos pour illustrer le compte-rendu car le caméscope était sur « pause »...

Mais je vais quand même vous raconter... et je vous mets l'image du DVD.

Quatre Valets et trois Trois sont sortis du jeu.

Les Trois sont remis à **Jean-Luc** qui les tient entre ses deux paumes de mains.

Les quatre Valets sont montrés une dernière fois et trois d'entre eux sont posés sur la table tandis que le quatrième – le leader – est mis avec les trois Trois entre les paumes de **Jean-Luc**.

Un leader qui possède un charisme suffisant pour attirer à lui les trois autres Valets et faire fuir les trois Trois : **Jean Luc** ouvre les mains. Il tient les quatre Valets. Les trois Trois sont sur la table.

Un tour assez simple à réaliser avec un bon impact, qui utilise un mouvement que je ne connaissais pas : le *Mirage Count* de **Larry West**.

Jean-Luc profite de la présence devant l'honorable assemblée pour montrer un mouvement d'huile et l'eau automatique.

Bon, il faut tâtonner un peu pour saisir la subtilité du mouvement mais c'est vrai que ça marche assez bien.

Là encore pas de photo puisque, je vous l'ai déjà dit, le caméscope était en pause...

Éric a encore des choses à nous faire découvrir... Allez à la page suivante pour savoir ce qu'il a à nous faire découvrir...

Éric tient en main un petit paquet de cartes et nous montre deux Jokers en nous demandant si on sait ce que sait....



Oh, il nous prend pour des quiches ou quoi ?

Et là, il nous demande de faire preuve d'un peu d'imagination : ce sont deux assistants conjugaux, des gens qui interviennent quand cela ne va pas bien dans un couple.

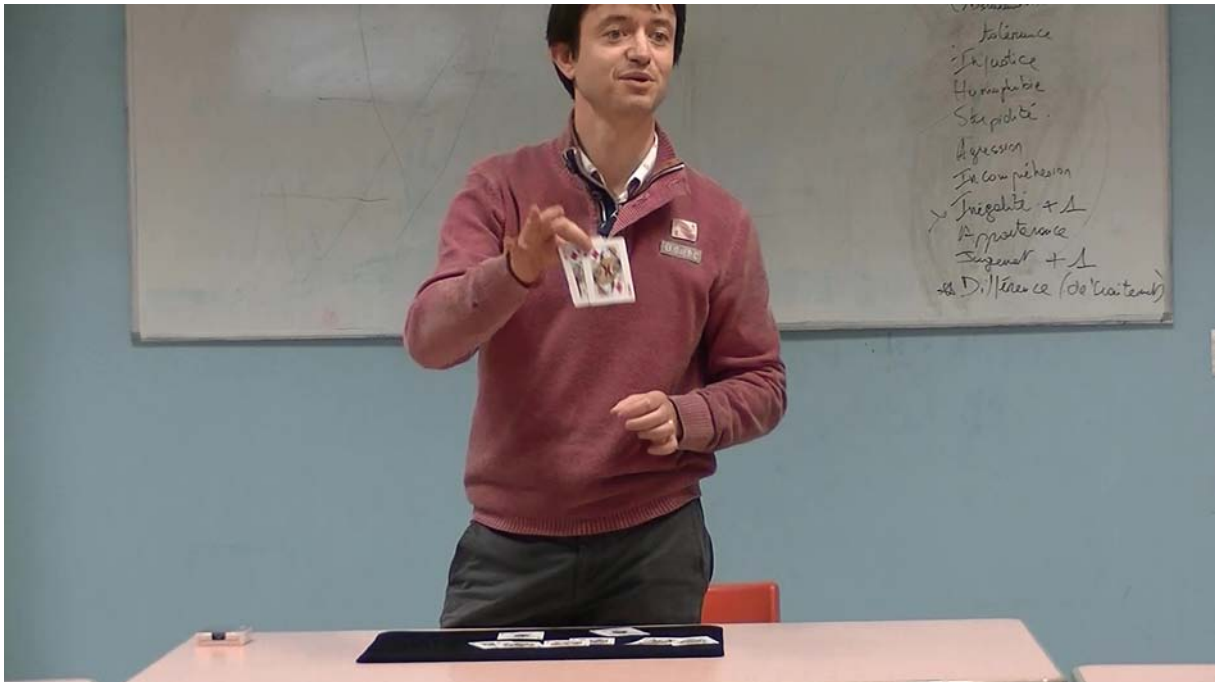
Tout en parlant, **Éric** nous montre que tout part à vau-l'eau (je n'ai pas écrit « à vélo »... Même si l'un n'empêche pas l'autre...) car le Roi de Trèfle sort avec la Dame de Pique, et que les autres Rois et Dames ne s'illustrent guère non plus en termes de fidélité conjugale.

Éric prend les deux Jokers et les mets face en bas sous le paquet face en l'air de Rois et Dames. Apparemment, nos deux conseillers n'ont pas envie de bosser et ils tournent le dos au boulot.

Éric distribue face en bas sur le tapis les cartes par « *couples décomposés* ».

Puis, il nous montre les deux assistants – face en bas – et insère entre ces deux cartes, un des « *couples décomposés* ». La consultation étant terminée, **Éric** remet sur le tapis et face en bas les deux cartes et passe au couple suivant. Et ainsi de suite jusqu'à ce que les quatre couples... infidèles ? – soient passés dans le bureau des conseillers conjugaux.

Au final, le Roi de Trèfle a retrouvé la Dame de Trèfle... Le Roi de Cœur a retrouvé la Dame de Cœur... Idem pour le Roi et la Dame de Pique et bien évidemment pour le Roi et la Dame de Carreau.



Une routine qu'**Éric** a vu sur *YouTube* « pas expliquée par un sale gamin de 15 ans » (pour reprendre ses propres termes) et il a réussi à remonter le principe.

[La routine est d'Aldo Colombini et s'intitule Cavatina](#). On peut la trouver dans le DVD *Crazy For Cards*...

Retour de **Paillette** qui souhaite faire un clin d'œil à **Théo** et sa routine avec une ardoise. Un hommage à **Théo** nous dit-il.



Lors de la réunion du 10 février 2018, **Théo** nous avait présenté une de ses créations : une ardoise d'un genre particulier, très utile pour les routines de mentalisme.

Pour ne pas être en reste, **Paillette** souhaite lui aussi nous présenter SON ardoise. Ce n'est pas sa création mais il faut reconnaître que cette ardoise vaut le coup d'œil...

Pour sa routine, **Paillette** inscrit une prédiction sur son ardoise puis il fait choisir une carte à **Thierry** (le 4K) et bien évidemment sa prédiction est exacte.



Paillette propose à présent à **Thierry** de choisir un des trois livres qu'il a devant lui.

Thierry examine attentivement les livres et en choisit un.

Paillette lui demande de choisir à présent n'importe quelle page du livre et **Thierry** nomme la page 47.

« 47 ? Euh non... 47 ? » dit **Paillette** tout en scrutant attentivement l'ardoise et ça nous fait marrer car on se dit qu'il doit y avoir quelque chose dessus permettant à **Paillette** de connaître la réponse.

Mais **Paillette** tourne l'ardoise vers nous et là, ben on ne voit rien, que dalle, pas la moindre antisèche.

Paillette range son matériel et **Christophe** s'installe. Il a délaissé ses dominos pour nous parler de la publicité quant aux techniques utilisées pour forcer les gens à acheter qui s'apparente à certaines techniques utilisées en Magie. Il nous indique qu'il y a trois règles à respecter si on ne veut pas se laisser influencer.

Il se propose d'illustrer son propos avec un jeu de cartes et un spectateur et c'est **Thierry** qui va jouer ce rôle.

La première règle à respecter, c'est de garder son libre arbitre.



Christophe sort les cartes de l'étui et il les étale face en bas. Il demande à **Thierry** de se concentrer et de choisir une carte quand il est sûr que c'est son libre choix. La carte est sortie de l'étalement et laissée sur la table.

La deuxième règle, c'est qu'il ne faut pas se fier à l'emballage.

Christophe indique « *Tu vois, on a pris un jeu... normal en apparence...* »

Christophe reprend le jeu et tout en le mélangeant, il montre des cartes au hasard par-ci par-là, et ces cartes ont une face blanche.



Puis **Christophe** met les cartes en éventail pour montrer qu'elles sont toutes blanches...



Thierry regarde avec étonnement et j'imagine que dans sa tête, il doit se dire « *Mais qu'est ce que c'est que cette secte dans laquelle je me suis embringuée... Ils font des trucs pas nets...* ».

Ne te décourage pas **Thierry**, toi aussi, avec le temps et de l'entraînement tu arriveras aussi à faire des trucs de ouf...

Christophe indique « *Il se trouve qu'en général, avec ces cartes blanches, j'en mets une imprimée...* » et il demande à **Thierry** si, malgré tout, il ne se serait pas laissé influencer dans le choix de sa carte.



La carte sur la table est montrée : elle est imprimée et c'est le 7T.

Christophe récupère la carte et la perd dans le jeu puis énonce la troisième règle : l'image subliminale... celle qui est dissimulée et qui influence les consommateurs...

Christophe fait défiler les cartes et montre que toutes les cartes ont un dos bleu – sauf une carte, qui a un dos rouge sur lequel est inscrit « *Choisis-moi* ».



Thierry nous regarde, le désespoir de ne pas comprendre se lit dans ses yeux...

Christophe montre la face de la carte, c'est le 7T.

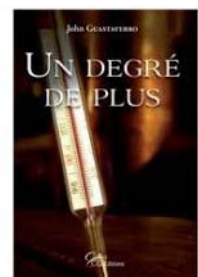
Christophe dépose la carte face en bas sur la table et déclare qu'il y a quand même une quatrième règle : il ne faut jamais croire ce qu'on nous dit ou ce qu'on nous montre.

Christophe frotte la carte à dos rouge sur la table et la retourne : elle est blanche. Puis il étale le jeu face en l'air, toutes les cartes sont imprimées et différentes.



Christophe conclut en disant « *Tu as choisi la seule carte blanche dans un jeu normal...* »

Une routine de **John Guastafarro** intitulée « *La publicité démasquée* » extraite du livre « *Un degré de plus* ».



Christophe demande des conseils car il s'interroge sur l'utilité de faire à la fois l'éventail et le mélange pour montrer des cartes blanches d'autant qu'il indique ne pas réussir tout le temps cet éventail.

Manu lui conseille de tenir le jeu en main droite et de l'ouvrir vers la gauche avec la main gauche... Mais c'est une manipulation qui apparemment ne convient pas à notre ami **Christophe**. Quelqu'un lui conseille d'acheter un jeu avec des index inversés ([Bicycle Lefty Deck](#))...

Retour d'**Éric** pour une nouvelle routine de cartes. Une routine de « *very close-up* » apparemment car il nous demande de nous rapprocher et déplace la table pour être plus près de nous.

Va-t-il utiliser des mini-cartes à jouer ?

Non, à première vue (même si la mienne baisse avec l'âge) son jeu est de taille normale... format poker.

Éric annonce « *C'est toujours mon histoire de couple en fait... Mais celle-ci, c'est la version mariage pour tous...* »

Éric nous montre son étui de cartes en nous demandant d'imaginer que c'est une discothèque... et **Éric** indique « *Désolé Patrice, mais la discothèque est un peu bizarre, c'est la discothèque de Police Academy, le [Blue Oyster Bar](#)...* ».

Oh, je crains le pire... Mais j'men fous, je suis à la retraite...



Et **Éric** ajoute « *Je suppose que tous les policiers ne sont pas comme ça, évidemment...* ».

Ben, je suppose également parce qu'en 34 ans de carrière, il n'y en a pas un qui m'a proposé la botte. Mais il est vrai que je ne suis pas un garçon facile...

Éric étale sur la table un petit paquet de cartes et nous invite à bien regarder et même prendre une photo. Je renonce car je suis trop loin.

Les cartes sont des Rois, des Dames et des Valets, rouges et noirs.
Les cartes sont alternées et les cartes similaires sont éloignées les unes des autres...

Le premier couple Roi rouge – Dame noire rentre dans la discothèque...
Les deux cartes sont posées sur le dos de l'étui.

Le second couple Valet rouge – Dame noire, rentre dans la discothèque...
Les deux cartes sont posées sur les deux précédentes.

Le troisième couple Roi noire – Valet rouge, rentre dans la discothèque...
Les deux cartes sont posées sur les cartes précédentes.



Le quatrième couple Roi noire – Dame rouge, rentre dans la discothèque...
Les deux cartes sont posées sur les cartes précédentes.

Le dernier couple Valet noir – Dame rouge, rentre dans la discothèque...
Les deux cartes sont posées sur les cartes précédentes.

Éric explique qu'à la fin de la soirée, « *tout le monde a bu, gros trou noir* », dit-il (sans aucune connotation sexuelle apparemment...).

Éric ajoute « ... *et quand le lendemain matin, chacun se réveille dans son lit... Merde, ça ne commence pas bien...* » et, il retourne face en l'air les deux premières cartes.

De là où je suis, je ne vois pas la valeur des cartes et je ne comprends donc pas le « *ça ne commence pas bien...* »

Éric poursuit avec les cartes restantes en les laissant pas deux et en disant que ça ne s'améliore pas...

Je zoome le plus possible avec le caméscope pour découvrir que les couples formés sont désormais Valet noir – Valet noir, Dame rouge – Dame rouge, Valet rouge – Valet rouge, etc.



Et **Éric** de conclure : « *si un jour on vous invite à une soirée Police, méfiez-vous...* ».

Jean-Luc déclare qu'il ne serait pas à l'aise avec ce genre de boniment et que jamais il ne dirait de telles choses en prestation parce qu'on lui a déjà fait des réflexions quand, par exemple, il disait « *Vous avez certainement une Dame préférée...* ».

Et **Éric** de répondre : « *je ne fais pas de prestations...* »

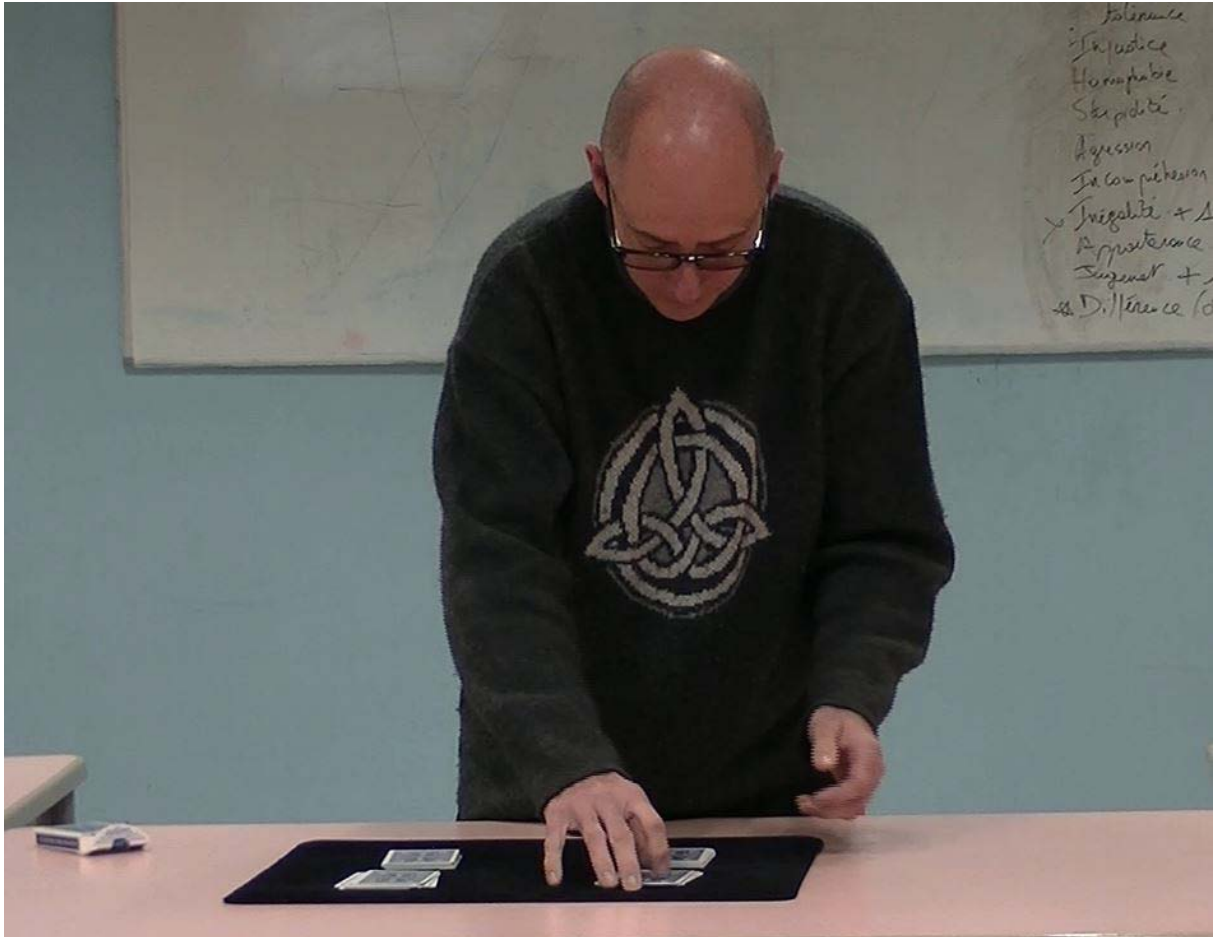
Mort de rire...☺

Le boniment et le thème choisis par **Éric** n'enlèvent rien à l'effet par lui-même. Et lorsqu'**Éric** nous révèle le secret, on tombe vraiment dans la science fiction... ou plutôt « *science friction* » (comprenez qui pourra...).

Manu prend la suite pour quelque chose de beaucoup plus soft...

Manu distribue dix cartes face en bas sur le tapis puis il coupe une portion du jeu qu'il positionne face en bas derrière les dix cartes.

Manu distribue à nouveau dix cartes face en bas et met les cartes restantes face en bas derrière les dix cartes.



Manu prend le second paquet de dix cartes, il le retourne face en l'air et le pose sur les cartes en retrait puis il coupe le paquet envoyant ainsi les cartes face en l'air dans le milieu du tas.

Manu fait la même chose avec le premier paquet de dix cartes puis il mime.

Il mime le passage de cartes d'un tas vers l'autre...

Cette opération – que n'aurait pas renié le *Mime Marceau* – étant effectuée, **Manu** prend le paquet à sa droite, cherche dans le paquet la première carte face en l'air et compte... Il y a 7 cartes face en l'air seulement.

Manu prend ensuite le second paquet, cherche la première carte face en bas et compte... Il y a 12 cartes face en l'air.

La plupart des tours s'arrêteraient là, mais celui-ci va encore plus loin...

Manu rassemble les cartes pour reconstituer le jeu et s'adressant à **Thierry**, il lui demande de lui dire « stop ! » quand il le souhaite tandis que les cartes sont effeuillées.

Au « stop ! », **Manu** sépare le jeu et distribue les trois premières cartes de la moitié inférieure.



Manu coupe le jeu puis prend la carte du dessus et demande à **Thierry** avec laquelle des trois cartes, il doit associer la carte qu'il tient en main.

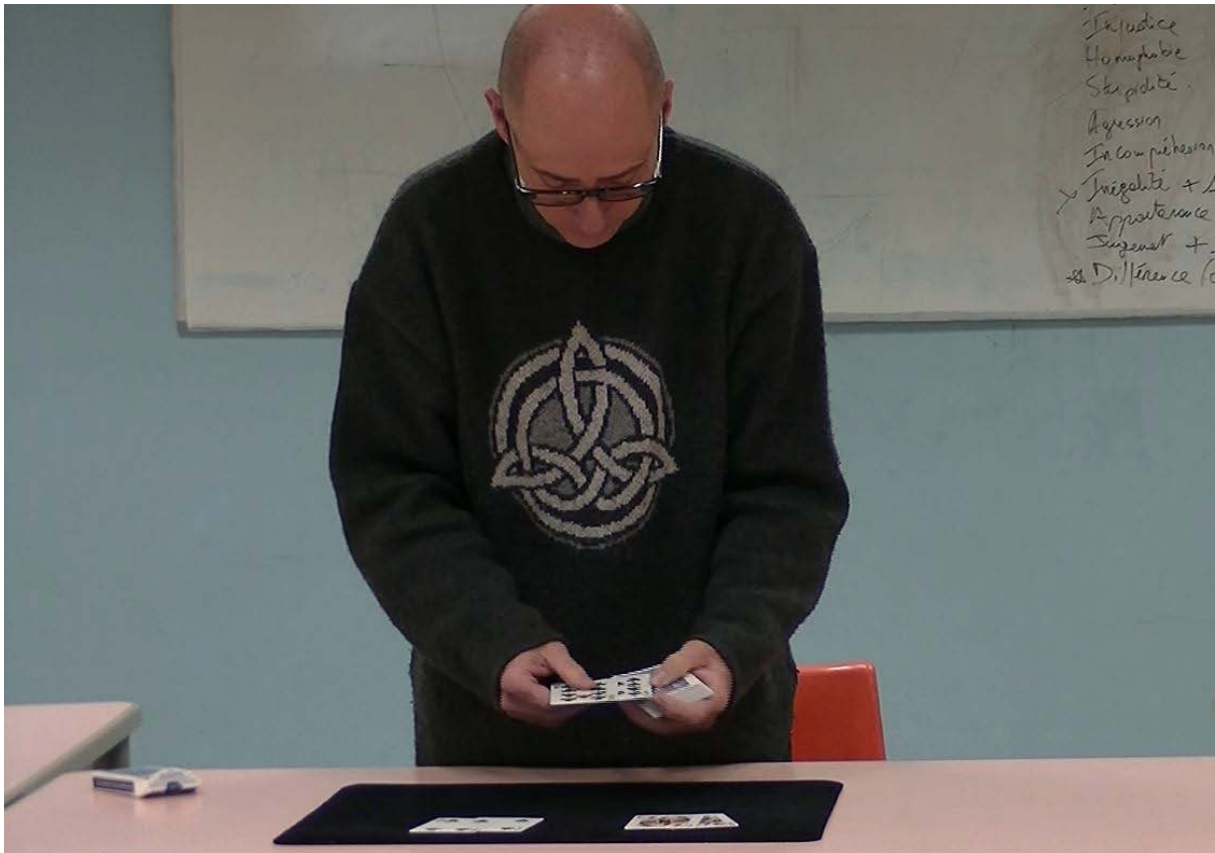
Thierry indique la carte située au centre.

Manu prend la carte désignée et la retourne ainsi que la carte qu'il tient en main : il s'agit de deux Quatre noirs.

Le jeu est à nouveau coupé et **Manu** prend la carte du dessus et demande à **Thierry** avec laquelle des deux cartes restantes, il doit associer cette carte.

Thierry désigne la carte à gauche de **Manu** et, à nouveau...on s'aperçoit que les deux cartes sont jumelles : les deux Dames rouges.

Nouvelle coupe du jeu et **Manu** prend la carte du dessus, laquelle forme à nouveau une paire idéale avec la dernière carte sur le tapis : deux Dix noirs.



Un tour de **Rachel Colombini**, combiné avec un effet de **Nick Trost**. Les deux effets peuvent être présentés séparément mais autant les enchaîner... C'est intitulé *Three Card Trip*.

La salle s'est un peu « *dépeuplée* » mais je propose néanmoins (comme le *Sphinx* en Égypte...) de montrer une dernière routine.

Et cette fois-ci, vous savez quoi ? Le caméscope n'est pas sur pause.

En me voyant mettre en place mes cartes, **Christophe** déclare « *Des voyages et encore des voyages...* »

Oh, tu connais ce tour ? Mais, non, c'est juste une intuition de sa part.

À ma droite 4 Dames... et à ma gauche 4 Dames... Mais elles proviennent de deux jeux différents : un jeu à dos rouge et un jeu à dos bleu.

Et pour savoir si certaines peuvent faire preuve d'intuition... ou tout simplement de chance... j'ai pris une Dame d'un tas pour la mettre dans l'autre et la même Dame du second tas pour la mettre dans le premier. Ainsi, dans chaque tas, il y a une Dame avec une couleur de dos différente.

Laquelle ?



Manu tente sa chance et il pense que la Dame de Pique est celle qui a un dos différent.

Je prends le premier paquet et je montre qu'effectivement son intuition était bonne car, la Dame de Pique a un dos rouge et qu'il y a trois cartes avec un dos bleu. Bien évidemment, dans le second paquet, la Dame de Pique a un dos bleu et les trois autres cartes un dos rouge.

Je remets chaque Dame dans le paquet ayant la même couleur de dos et je montre que – bien évidemment – toutes les cartes du premier paquet sont à dos bleu et toutes celles du second paquet sont à dos rouge.

Puis, je me tourne vers **Manu** et je lui dis « *Tu avais bien dit... la Dame de Pique ?* ».

Manu confirme.

J'étale chaque paquet sur la table et on constate que dans chaque paquet, une carte à un dos différent...

Je retourne la carte étrangère de chaque paquet : c'est à nouveau la Dame de Pique.



Une routine d'**Aldo Colombini** intitulée *Trifle*. Elle est tirée du DVD *Packet Trick Picks* et est inspirée de la routine *All The Non Conformist* de **Michael Skinner**.

Et voici venu le moment de nous quitter. La prochaine réunion aura lieu le samedi 14 avril 2018 et il est prévu que **Spontus** nous parle d'un cube célèbre... le *Rubik's Cube*.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

