

RÉUNION DU 9 DÉCEMBRE 2023

Samedi 9 décembre 2023... dernière réunion de l'année civile pour les membres du **Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)**... Mais, comme il a été dit plusieurs fois les années précédentes, les magiciens ne vivent pas au même rythme temporel que les gens "normaux"... les *Moldus*, comme on dit dans l'univers de **Harry Potter**... qui, d'ailleurs, est un sorcier et pas un magicien. ☺
L'année magique va donc se poursuivre en janvier 2024 et jusqu'en juin, pour écrire la suite de l'histoire de notre club qui fêtera alors ses 22 ans.

Aujourd'hui, nous sommes neuf membres présents, dont un nouveau membre qui, en vertu d'une sélection rigoureuse (Ouais, enfin, j'me comprends...) va subir la terrible épreuve permettant de vérifier qu'il possède un minimum de connaissance en Magie... Mais rassurez-vous, aucun magicien ne sera maltraité lors de cette réunion...

Comme j'ai – encore – oublié de prendre LA photo du jour, je vais, une fois de plus, mettre une photo de notre lieu de réunion... ou plutôt une photo de notre lieu de réunion... en construction. Ça change, non ?



Sont présents :

1 : **Patrice**
3 : **Mickaël**
5 : **Thierry R**
7 : **Éric**
9 : **Stéphane**

2 : **Nolan**
4 : **Denis**
6 : **José**
8 : **Christophe**

Nous commençons par évoquer la [conférence donnée par *Henry Mayol*](#) le mois dernier.



Le ressenti est très positif... Des effets diversifiés et assez faciles à exécuter. Même si certains effets nécessitent un matériel spécifique, dans la très grande majorité des cas, celui-ci peut être fabriqué facilement. Et notre conférencier a très volontiers partagé son savoir et n'a pas compté son temps. Il va désormais falloir réfléchir au prochain conférencier...

Nous profitons de ces quelques minutes dédiées aux informations d'ordre général pour souhaiter la bienvenue à **Mickaël**, alias **Mikanim** ou **Mika**. **Mickaël** travaille dans le domaine de l'animation et réside à Évreux... Pour preuve de sa détermination, il est venu en bus ce qui représente une heure de trajet... Il était présent lors de la conférence de **Henry Mayol** mais nous n'avions pas vraiment eu l'occasion de faire connaissance. Ce sera chose faite aujourd'hui.

Thierry propose de commencer la partie "*Magie*" avec une routine de cartes.

Denis est invité à choisir une carte au moyen de deux coupes successives avec retournement de la portion coupée... Les magiciens auront reconnu un mouvement créé par **Ed Balducci**.



C'est le 10T qui est sélectionné et **Thierry** qui a pris connaissance de la carte distribue dix cartes. La dixième carte est retournée et c'est l'As de Pique.

Thierry dit "*C'est un As*"... et il compte et épelle : 1, A, S... pour distribuer trois cartes qu'il laisse face en bas.

Puis **Thierry** fait remarquer qu'il s'agit de l'As de Pique et il épelle PIQUE en distribuant une carte par lettre épelée et il rajoute une carte supplémentaire en épellant "S" parce que, dit-il, il y a plusieurs Piques...

Enfin, **Thierry** demande à **Denis** combien il y a d'As dans un jeu et la réponse est quatre. Donc, **Thierry** distribue quatre cartes.

Chaque épellation a donné lieu à la constitution de différents tas.

Le tas de trois cartes est retourné : Ce sont les trois autres As.

Le tas de six cartes correspondant à l'épellation P-I-Q-U-E-S est retourné : Les cartes vont du 2 de Pique au 9 de Pique par ordre croissant.

Il reste un tas de quatre cartes et celles-ci sont retournées pour montrer le 10, le Valet, la Dame et le Roi de Pique... ce qui avec l'As du départ donne une quinte flush royale... à Pique.

Thierry pense avoir vu cette routine au club, (cela ne me dit absolument rien et mes recherches dans ma super compil des réunions de 2002 à 2023 est restée infructueuse) ou sur *YouTube* (plus probable..) et il indique qu'elle s'appelle *Perfect Royal Flush*...

En fait, après de longues recherches j'ai trouvé un tour quasiment identique au niveau de l'effet final sous l'appellation [*Further Than Ever*](#) dans le **Roberto Giobbi** *Card College Lightest*...

Comme toujours, **Nolan** est dans les "*starting-blocks*" et **Christophe** l'encourage à aller prendre la place laissée vacante par **Thierry** et **Denis**.

Nolan rappelle que sa spécialité c'est "*les cartes*" et qu'il va donc faire un tour avec... des cartes. Il n'a pas besoin de spectateur. **Nolan** nous montre les quatre cartes qu'il a préparées sur le dessus du jeu : les quatre 7. Ces quatre cartes ont un dos bleu.

Nolan regroupe ces cartes par couleur de familles (rouge et noire) puis il prend le 7T, frotte un peu le dos de cette carte sur le tapis avant de montrer que cette (ou sept... 😊) carte a désormais un dos de couleur bleue mais un bleu clair.

Nolan prend les trois cartes restantes et montre qu'elles ont bien un dos bleu foncé. Il prend alors le 7C, frotte son dos sur le tapis avant de montrer que la couleur du dos est maintenant orange.



Le dos des deux cartes restantes est montré une fois encore : bleu foncé.

Le dos du 7K est frotté sur le tapis et devient rouge.

Nolan prend la dernière carte – le 7P – montre son dos bleu et pose cette carte face en l'air sur la face du jeu. Un geste magique créé par **Erdnase** puis **Nolan** explique que le fait de poser la carte sur le jeu a créé de l'électricité statique (et [la marmotte met le chocolat dans le papier d'aluminium](#)... Mais bien sûr...)... Il reprend la carte, frotte son dos sur le tapis et montre son dos... vert.

Nolan attend... et finalement les applaudissements le rassurent sur sa prestation qui est, précise notre jeune magicien, une création personnelle. Ah bah s'il crée des routines à 10 ans, qu'est-ce que ça va être quand il aura 20 ans ?

Éric prend place et pose devant lui un genre de cône de couleur noire et trois pièces chinoises... Vous savez, ces pièces avec un trou au milieu...

Les magiciens de langue anglaise ont une blague à ce sujet : Ils demandent en anglais (mais j'vous le mets en français) : "*Pourquoi les pièces chinoises ont-elles un trou ?*" et la réponse est "*It's to peek in...*" qui pourrait se traduire par "*C'est pour regarder discrètement au travers*" mais c'est en réalité un jeu de mot basé sur le nom de la ville Pékin...

Je dédie cette blague à **Christophe**, un grand *anglophone*... à moins que ce ne soit un grand *anglophobe*... ça se joue à une lettre près... 😊

Éric recouvre les trois pièces avec le cône et fait le geste d'en prendre une avec sa main gauche pour la lancer dans sa main droite. Et il montre qu'une pièce est apparue dans sa main et qu'il n'y a désormais plus que deux pièces sous le cône.

La manœuvre est réitérée et une nouvelle pièce voyage pour apparaître dans la main d'**Éric**.

La dernière pièce va effectuer le même voyage.

Mais comment est-ce possible ?

En fait, **Éric** a un assistant... Le cône est en réalité le chapeau d'un gnome et c'est lui qui, dissimulé sous le chapeau, a fait voyager les pièces.



[Gnome's Hat](#) de **TCC** et **Sebastian Hidalgo**.

José, vue sa carrure, n'est pas un gnome et c'est lui qui vient prendre la place d'**Éric** et d'emblée, il dit avoir besoin d'un cobaye...

C'est **Christophe** qui vient le rejoindre.

José montre un petit paquet de cartes colorées et il laisse **Christophe** les examiner et les mélanger.

Les cartes sont à présent distribuées en deux lignes et les cartes de même couleur sont mises l'une en regard de l'autre pour former une paire.



Les cinq cartes de la seconde ligne sont ramassées et le paquet est coupé. **José** distribue maintenant ces cartes sur celles de la première ligne et bien évidemment les paires sont perturbées.



Les cartes sont rassemblées et **José** indique à **Christophe** qu'il va lui proposer plusieurs choix mais qu'il va lui prouver qu'il a anticipé tous les choix que fera **Christophe**.

Christophe répond : "*Je vais déjouer toutes tes prévisions...*"

José distribue les cartes en deux paquets de cinq cartes et demande à **Christophe** de retirer quatre cartes à partir de n'importe quel paquet ou des deux paquets. **Christophe** choisit d'enlever trois cartes du paquet de gauche et une du paquet de droite. **José** pose les cartes désignées devant leur paquet respectif et prend la carte du dessus de chaque paquet pour les mettre ensemble à l'écart.

José rassemble les cartes à l'exception des deux cartes mises à l'écart puis il distribue deux lignes de quatre cartes. Il indique à **Christophe** qu'il a quatre choix possibles par rapport aux quatre colonnes formées. **Christophe** désigne la colonne de droite et **José** prend ces deux cartes pour les mettre près des deux autres cartes isolées.

José rassemble les cartes restantes et demande à **Christophe** d'imaginer qu'il a un dé dans sa main. Il indique que si lui, il lance le dé il fait "2" et il demande à **Christophe** de lancer le dé imaginaire. **Christophe** mime le geste et dit "2 ! C'est un dé pipé !"... ☺

José fait passer les deux premières cartes une à une sous le paquet et distribue sur le tapis la carte suivante. Puis il fait à nouveau passer deux cartes sous le paquet et distribue la carte suivante. Ces deux cartes sont mises à l'écart avec les deux autres paires.



Il reste quatre cartes et **José** les distribue en deux tas et il indique à **Christophe** qu'il peut intervertir une carte d'un paquet à l'autre du dessus ou du dessous ou changer l'ordre des cartes dans un même paquet. **Christophe** choisit d'intervertir une carte du dessus de chaque paquet.

José regarde une des paires ainsi formée et très calmement déclare : "*Je me suis trompé...*"

Eh... ça arrive même aux meilleures et **Christophe** a effectivement déjoué les prévisions de **José**.

José indique qu'il a une erreur sur les deux dernières paires mais il montre que les trois premières ont bien été associées par couleur...



[Unfazed](#), une routine de **Ben Blau** basée sur l'intuition. En principe, elle se fait avec des cartes E.S.P et je trouve que cette routine est pleine de subtilités intéressantes.

José précise [qu'Eugene Burger la présente en utilisant des dessins](#).

Et **José** ne serait pas **José** s'il n'avait pas modifié le déroulement de cette routine et il a utilisé des cartes de couleurs, en modifiant une phase qui simplifie selon lui le placement des cartes ; et il a également introduit le lancé de dé virtuel...

Éric attire notre attention sur les cartes utilisées par **José** qui confirme qu'il utilise des cartes provenant d'un tour d'**Olivier Dequin**... Et **Éric** de conclure que comme ces cartes ont une petite particularité, **José** aurait pu éviter de se tromper à la fin de la routine... **José** convient que cela aurait pu être utile mais qu'il ne se sert pas de cette particularité...

C'est désormais le moment tant attendu... Celui où **Mika** va devoir montrer qu'il n'est pas un complet débutant pour gagner sa place au sein du **Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)**. C'est ce qu'on lui souhaite... d'autant plus qu'il a déjà payé sa cotisation...

Mickaël nous indique que dans le cadre de son métier d'animateur, il travaille souvent avec les écoles et qu'il a toujours été étonné que dans les écoles maternelles, on travaille souvent avec de petites gommettes de couleurs... La réponse apportée par les maitresses est que, par rapport à l'âge des enfants, l'usage des couleurs est plus facile au niveau de la connexion.

Stéphane, qui a gardé son âme d'enfant, rejoint **Mika** pour voir s'il a conservé toutes ses connexions... ou s'il a des fils qui se touchent... 😊

Mika sort une petite pochette d'où il extrait un papier plié sur lequel, dit-il, un enfant a fait un dessin. La pochette contient également un petit paquet de dix cartes dont le dos comporte plein de petites gommettes de couleur et la face, une couleur unique. Chaque carte supporte une couleur différente. Il explique qu'il va distribuer ces cartes et que **Stéphane** va devoir décider si une carte doit être posée sur le tapis ou inversée avec la suivante avant que ces deux cartes soient posées sur le tapis.



Pour que ses instructions soient bien comprises, **Mika** effectue une démonstration pour **Stéphane** qui décide ensuite comment la distribution doit être effectuée.

Mika attire à présent l'attention sur le papier plié et montre le dessin. Il représente un petit arc en ciel fait avec des gommettes de couleur. L'ordre final des cartes résultant de la distribution de **Stéphane** est vérifié... Les couleurs sont dans le même ordre que sur le dessin.

Une utilisation très bonne d'un principe de **Paul Curry**. **Mika** a vu cette routine sur VM Live.

Elle est inspiré d'un tour tiré des DVD [Cube 52](#) de **Craig Petty**. **Mika** utilise pour cette routine les cartes du tour [Impossible de Hank](#).



Mika retourne s'asseoir et je prends sa place pour parler d'une chose bien pratique pour les magiciens. Une technique qui permet de dupliquer des cartes à jouer car dans certains tours, on a besoin de plusieurs cartes identiques.

Je fais d'abord choisir une carte à **Thierry** et c'est le 4K. Puis je montre un petit paquet composé de quelques cartes blanches que je montre une à une.

Je frotte mon paquet de cartes blanches sur le 4K et instantanément, un 4K s'imprime.

Je montre qu'il me reste des cartes blanches et je propose de dupliquer le dos du 4K. Nouveau frottement et un dos bleu apparaît. Et en frottant cette nouvelle carte imprimée sur la première carte imprimée, on peut constater qu'elles sont en tous points identiques, face et dos, au 4K de **Thierry**.

Il me reste trois cartes blanches et je vais ensuite les imprimer, l'une après l'autre pour obtenir trois autres 4K dont je montre la face et le dos.

Au final, je me retrouve donc avec six 4K... et la question, logique, que tous les profanes vont poser c'est : "*à quoi ça sert d'avoir plusieurs cartes identiques dans un même jeu ?*"

La réponse est simple : cela sert à faire une routine que les magiciens appellent la routine des cartes folles et que je viens de vous présenter...



[Les Cartes Folles de Jean-Claude Pagès](#), version **Bernard Bilis**. Elle est décrite dans l'ouvrage de **Jean Merlin** et **James Hodges** "*Mad Magic – volume 2*".

Cette routine utilise cinq cartes plus la carte choisie et c'est donc moins de cartes que la traditionnelle routine de cartes folles de **Frank Garcia** qui nécessite neuf cartes en plus de la carte choisie.

Nolan aime la Magie et il le montre à nouveau en prenant ma place. Il explique que sa spécialité "*c'est les cartes*" et que, donc, on va faire un tour... sans cartes.

Nolan a besoin d'un spectateur particulier... celui-ci doit savoir jouer au *Morpion*, ce jeu où il faut aligner trois ronds ou trois croix pour gagner. Partant du principe qu'un animateur doit forcément savoir jouer au *Morpion* nous désignons démocratiquement **Mika**.

Nolan propose à **Mika** de jouer une partie et il commence par mettre une croix au centre de la grille. **Mika** va donc faire des ronds pour tenter de gagner.

Au final, il y a égalité.

Nolan regarde la grille et annonce qu'*il s'est peut-être foiré*... Il sort une prédiction qui consiste en une grille de *Morpion* déjà remplie dessinée sur un bout de papier... Il la fait tourner et tourner à nouveau pour finalement annoncer "*Ah non... C'est bon*"... et il nous montre que sa grille de prédiction est la réplique de la grille qu'il vient de jouer avec **Mika**.



Tic Tac Toe Prediction de **Mark Wilson**.

Je conseille à **Nolan** d'éviter le format rectangulaire pour sa prédiction et cette routine nécessite d'être sûr de soi durant le remplissage de la grille et d'éviter tout flottement au moment de la révélation de la prédiction.

Nous allons rester dans le domaine du mentalisme car **Denis** va nous proposer un "*book-test*"... c'est-à-dire un tour où un choix va être effectué entre plusieurs livres et...

Allons, gardons un peu de suspense et voyons plutôt ce que **Denis** compte faire.

Denis a trois livres et il précise qu'il va falloir lui en indiquer un. Il invite **Thierry** à en *choisir* un...

Oups ! Ce n'est pas vraiment le verbe à employer...

Thierry choisit le "*polar*" à droite... et **Denis** déclare "*Celui-là ? Alors on l'élimine...*". Ça fait marrer **Thierry**.

Denis montre ensuite les deux livres restants avec son index et demande "*Alors, celui-ci ou celui-ci ?*". Réponse de **Thierry** : "*le bleu...*" et **Denis** élimine l'autre... ☺

Christophe crie "*Escroc !!*", ce qui fait marrer **Denis** et **Thierry**.

Denis remet le livre bleu à **Thierry** et se tourne vers **José** auquel il demande de choisir une page entre 1 et 30 et **José** choisit 24.

Denis demande maintenant à **Thierry** d'aller à la page 24 et de choisir un mot de six lettres sur la première ligne...

Thierry : "*Un mot de six lettres...*"

Denis : "*Je le marque...*"

Thierry : "*Attends, je cherche... Ben y en a pas...*"

Denis : "*Page 24...*"

Thierry : "*Oui, oui, je suis bien page 24...*"

Éric et **Christophe** : "*Non, pas de mot de six lettres...*"

Denis : "*De plus de six lettres...*"

Thierry, Christophe et **Éric** : "*Ah, de plus de six lettres... Oui, y en a un.*"

Denis : "*Tu peux me le dire ?*"

Thierry : "*Foudroyant*"

Et **Denis** montre un bloc-notes sur lequel il a écrit ce mot.



Denis demande maintenant à **Thierry** de choisir dans le milieu du livre un mot de plus de six lettres...

Thierry ouvre le livre vers le milieu et **Denis** lui demande s'il est droitier ou gaucher et **Thierry** étant droitier, il lui demande de chercher sur la page de droite un mot de plus de six lettres. Ils sont trois à chercher le mot...



Denis inscrit quelque chose sur son bloc-notes et demande ensuite à **Thierry** de donner la première lettre du mot : "A".

Denis demande si la dernière lettre est un "E" : "Oui."

Denis demande si le mot est "AMBASSADRICE" : "Oui".

*EJO Book Test de **Yoan Tanuji**.*

C'est à présent **Stéphane** qui se tient devant nous qui nous déclare que pour changer des cartes, il va nous présenter un tour de... cartes. **Stéphane** demande que quelqu'un le rejoigne et il ajoute qu'il *subodore* (non, il ne pue pas des aisselles...) que lorsque les magiciens font un tour, ils ont un truc... et donc, pour ce tour, il se propose de faire ça au feeling.

Christophe qui a rejoint **Stéphane** est invité à mélanger le jeu de cartes. **Stéphane** lui fait ensuite choisir une carte (10T) qui est ensuite perdue dans le jeu... qui est ensuite à nouveau mélangé par **Stéphane** qui se propose de retrouver la carte mais sans regarder le jeu.

Stéphane sort une carte en disant "*Celle-ci, peut-être...*" et il la pose face en bas sur le tapis. Sauf que la carte est un 2P...

Stéphane reprend la carte et la pose face en l'air sur le jeu et il demande quelle était la carte. **Christophe** nomme le 10T.

Stéphane donne un à coup avec le poignet et une nouvelle carte apparaît sur le dessus du jeu... ce qui fait dire à **Stéphane** : "*Et merde !*" car il s'agit d'un des jokers.

Christophe, sympa lui dit que cela remplace toutes les cartes...



Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Stéphane explique qu'il s'est planté dans le mélange et que ce tour avait uniquement pour but de montrer un change de cartes à vue qu'il a découvert dans un DVD de **Jean-Pierre Vallarino** mais dont il ne se rappelle plus le nom (celui du mouvement... pas celui de **Vallarino**...). Il m'a communiqué le nom depuis : *Change à l'Inertie* (DVD "*Fioritures*")

Mika... Acte 2... Et oui, il n'allait pas s'en tirer à si bon compte...

Mika rappelle qu'il travaille avec des enfants et que c'est parfois la jungle. Il demande si quelqu'un voudrait venir dans la jungle avec lui... et c'est **Nolan** que nous désignons à nouveau fort démocratiquement.

"*Dans la jungle, il y a plein d'animaux différents...*", **Mika** étale un jeu de cartes face en l'air... **Mika** rassemble les cartes, les met face en bas et demande à **Nolan** de choisir un animal (8C).

La carte est remise vers le milieu du jeu et **Mika** explique que dans la jungle, il y a des crocodiles et il demande à **Nolan** de mimer avec ses mains la bouche ouverte d'un crocodile.



Mika dépose quelques cartes entre les mains et demande à **Nolan** de faire comme s'il voulait l'attraper avec sa bouche de crocodile. **Nolan** joue le jeu et **Mika** exécute un mouvement de recul pour simuler la frayeur.

Mika indique qu'il va prendre cinq cartes et les faire défiler devant **Nolan** qui ne doit rien dire s'il voit sa carte.

Bon, apparemment **Mika** ne connaît pas ***Elmer Biddle*** et son célèbre mouvement... et ça sera l'occasion de lui apprendre.

Mika demande à **Nolan** s'il a vu son animal : réponse positive. "*Donc il est parmi les cinq là...*". Entre temps, **Mika** a mis le jeu entre les mâchoires du crocodile...

Mika fait défiler les cartes de dos pour en montrer cinq... Bon, là aussi, il y aura un petit travail d'apprentissage...

Mika indique qu'il va essayer d'envoyer l'animal dans la bouche du crocodile. Pour cela il effeuille son petit paquet de cartes pour ensuite montrer qu'il n'y a plus que quatre cartes.

La carte de **Nolan** est retrouvée face en l'air dans le jeu face en bas tenu par **Nolan**.

Une très bonne présentation pour cette adaptation du *Biddle Trick* de ***Elmer Biddle*** et ***Richard Bruce Ferguson*** qu'on trouve dans des DVD français de Magie sous l'appellation *Le tour du* (pourquoi "du"?) *Biddle* ou encore *Une Chance sur Cinq...*

*Les Cartes Folles de **Jean-Claude Pagès**, acte II...*

En fait, en présentant la variante de **Bernard Bilis** tout à l'heure, j'ai commencé par la fin... Alors je me propose maintenant de montrer la [routine originale de **Jean-Claude Pagès**](#), à l'exception de quelques manipulations que j'ai rajoutées.



Rassurez-vous, je ne vais pas vous décrire à nouveau par le menu cette routine qui consiste à dupliquer des cartes au départ blanches.

Sachez simplement que le déroulement est un peu différent puisqu'on commence par imprimer le dos de la carte du spectateur dont on prend connaissance seulement après cette première impression.

Le final est le même, on se retrouve avec six cartes identiques, faces et dos.

Mais les manipulations sont différentes et peut-être plus faciles que dans la variante "**Bilis**" car la routine de **Jean-Claude Pagès** est essentiellement basée sur un mouvement de **Sir Alexander Elmsley** que tout magicien qui pratique la cartomagie se devrait de connaître.

Pour l'anecdote, j'ai acheté ce tour dans un lot il y a quelques années à une amie magicienne (Salut **Cécile** !) et il était commercialisé voici très, très longtemps par une *Académie de Magie* dont le nom évoque celui d'un écrivain prénommé *Marcel*... Et bien figurez-vous, qu'outre le fait que la description est assez *alambiquée*, le montage de départ avec photo est erroné... Un montage d'ailleurs différents de celui utilisé par **Bernard Bilis**.

Nolan le retour.... Notre jeune magicien se lève et vient prendre la place toute chaude que je viens de libérer.

Il annonce "*J'vais vous en faire un p'tit dernier...*"

Ça évoque les dialogues des piliers de comptoir... "*Eh mec, un p'tit dernier pour la route ?*" (Je précise que je ne fréquente pas les bars... Je préfère boire chez moi comme ça ya pas de route à faire... ☺)

Nolan sort (avec beaucoup de difficultés) ses cartes de l'étui et nous montre qu'au dos de celui-ci, il y a un bout de papier plié maintenu en place par un élastique, qui est, dit-il, une prédiction.



Nolan étale à présent le jeu face en l'air. S'agissant d'un jeu neuf les cartes sont rangées dans l'ordre par familles et par valeurs.

Nolan demande à **Denis** de nommer n'importe quelle carte...

Denis : "*De vive voix ?*"

Ben oui, c'est un peu le principe... 😊

Et **Denis** nomme le 4C...

Nolan sort le 4C du jeu et range les cartes restantes dans l'étui...

Puis il enlève l'élastique qui retient la prédiction et on s'aperçoit que celle-ci est en fait collée sur l'étui. Étonnant.

Nolan déplie le papier et... Tadaaa !!! Il annonce : "*Je me suis trompé...*"

Nolan replie son papier et ressort (avec beaucoup de difficultés) les cartes de l'étui... Il marque un temps d'arrêt et propose de recommencer.

Nolan demande à **Denis** si on garde le 4C ou si on change. **Denis** souhaite changer et **Nolan** lui répond "*Tu aurais pu le garder parce que...*" et **Denis** dit "*Allez 4C...*". **Christophe** se marre et crie à **Nolan** "*Escroc !*".

Bon finalement, ça ne marche pas non plus... Il semble que le jeu de **Nolan** soit mal monté ou que **Denis** lui porte la poisse... Il nous tourne le dos et essaie de remettre le jeu en ordre...

Au bout d'une bonne heure (non, je déconne, ça a été plus rapide), **Nolan** renonce et nous dit qu'il le refera plus tard.

Ah quand ça veut pas, ça veut pas...

Un tour de **Mickaël Chatelain** dont on taira le nom par pudeur...

José va montrer à la compagnie un tour qu'il nous avait fait découvrir lors du [festival des jeux le 7 octobre 2023](#). Et il faut reconnaître que ce tour est à la fois bluffant et amusant.

Là, il y a un peu de mise en place, comme souvent dans les tours de **José**.

Deux grandes feuilles de papier reliées entre elles et sur lesquelles est dessiné un circuit avec quatre cercles ; un petit paquet de cartes composé des quatre Rois et une pochette mystérieuse.

José invite **Éric** à choisir un des Rois et il choisit le RC.

José mélange les quatre cartes et les distribue face en bas en mettant une dans chacun des cercles.

Et c'est le moment où **José** sort une petite voiture ressemblant à un camion de pompiers, dont le rôle va être de retrouver le Roi choisi.

Trois points de départ possible : A/B/C et **Éric** choisit "C".



La petite voiture démarre et suit le parcours dessiné au feutre.

Finalement, elle se met à tourner autour d'un des cercles : la carte se trouvant dans ce cercle est retournée : c'est le RC.

José prend sa pochette mystérieuse et en sort quatre cartes jumbo. Trois cartes à dos rouges sont face en bas... le Roi de Cœur est face en l'air. **José** montre qu'il a un dos bleu. Le petit + de **Monsieur José** pour la présentation de cette routine.

[Find The Way](#), de **Henry Evans**... Acheté voici quelques années chez *Magix* sous l'appellation "*Terminus*".

Vingt fois sur le métier, remettez votre ouvrage (**Nicolas Boileau**)...
Cent fois sur le métier, remettez votre ouvrage à demain si on ne vous paie pas le salaire d'aujourd'hui (**Jacques Prévert**) ☺

Bon espérons que **Nolan** n'aura pas besoin de 100 ni de 20 fois car il souhaite nous présenter à nouveau son tour malencontreusement foiré...
Et pour l'encourager, je lui dis qu'il arrive que certains se plantent deux fois de suite... Oui, je sais, je suis un chieur. Mais j'assume.

Cette fois-ci **Nolan** autorise **Denis** à choisir une autre carte que le 4C... parce qu'on pourrait croire qu'il a inscrit "4C" sur sa prédiction... Il a une sacrée répartie ce gamin... 10 ans !

Denis nomme la Dame de Cœur... **Nolan** sort cette carte du jeu et remet les autres cartes dans l'étui... Il enlève l'élastique et déplie sa prédiction (collée sur l'étui) et.... Tadaaa !!!

Nolan regarde son bout de papier et dit "*Pourquoi ya des problèmes à chaque fois ?...*"



Bon finalement, **Nolan** renonce à nous montrer ce tour mais il l'explique quand même...

Bon allez, j'vous donne quand même le nom du tour... *Mental Parano*... et ya vraiment de quoi devenir parano quand ça foire à chaque fois...

Et quelle logique y a-t-il à coller une prédiction sur un étui de jeu de cartes ? En plus, dans la vidéo de présentation, le magicien refait choisir une nouvelle carte et la prédiction change... Si le spectateur ne pense pas aussitôt à un étui truqué, c'est à désespérer de l'Humain...

Mais cet avis n'engage que moi.

Éric va nous présenter une routine avec des gobelets... Il nous explique que pour lui ce genre de manipulations c'est autre chose que les cartes, mais qu'il a pris la "*base de la base*"...

Il nous annonce que c'est une routine "*bleu, blanc, rouge*"... et dispose devant lui trois petites balles de couleur bleue, blanche et rouge.



Éric montre que les trois gobelets sont vides et il va nous exécuter ce qu'on appelait voici très, très longtemps le "*Passez muscade*"... Les balles vont ainsi passer à travers les gobelets pour se rassembler par deux ou trois selon le bon vouloir de notre officiant.



Les balles vont également voyager de la poche d'**Éric** jusqu'aux gobelets. Et au final, une petite peluche apparaît sous l'un des gobelets.

Aldo Colombini "*Mamma Mia Cups and Balls*" (DVD de LL Publishing : *The Magical Method Of Aldo Colombini – volume 4* avec des balles de couleur verte, blanche et rouge... les couleurs du drapeau italien).

Et pour le plaisir des yeux, [Aldo dans ses œuvres](#)... avec la routine qui lui a permis de gagner un prix à la FiSM en 1976 sous le nom de **Fabian**... (extrait de la vidéo du *Séminaire Paris 2001*)

La routine de **Nolan** "*Mental Parano*" était basée sur une carte nommée et prédite. Dans une catégorie un peu similaire mais beaucoup plus logique, je propose de montrer une routine que j'avais déjà présentée lors de la [réunion du 17 septembre 2016](#) et donc nombreux présents ici n'ont pas vu cette routine. À l'époque, personne n'avait trouvé l'explication de ce tour pourtant très simple.

Un étui à dos bleu, supportant un point d'interrogation... Dans l'étui, des cartes à dos bleu à l'exception d'une carte qui a un dos rouge sur lequel il y a un point d'interrogation. C'est la carte mystère.



Je perds celle-ci dans le jeu et je demande à **Mika** d'imaginer un rectangle... blanc... de la taille d'une carte à jouer... Je lui demande de rajouter des points...

"Combien de points ?" – "6" répond **Mika**.

"De quelle couleur sont les points ? Noire ou rouge ?" – "Noire" répond **Mika**.

"Donc un 6 noir... On peut choisir entre Pique ou Trèfle..." – "Pique" répond **Mika**.

6 de Pique... Ce serait étonnant que ma carte mystère soit le 6P...

J'étale le jeu face en l'air sur la table pour montrer que toutes les cartes sont différentes... Je sors de l'étalement le 6 de Pique... Tadaaa !!!

Je retourne la carte... le dos est rouge avec un point d'interrogation.

J'ignore qui est l'auteur de cette routine. Elle m'a été montrée en juillet 2016 par **Erick Elektrik**, un magicien québécois, et je l'ai appelée "[la carte mystère](#)".

Si quelqu'un a des infos sur le nom et l'auteur de ce tour, je suis preneur.

Christophe prend la suite et invite **José** à choisir 16 cartes dans le jeu... celles qu'il veut.

Christophe étale le paquet de 16 cartes face en l'air et demande à **José** d'en choisir une dans sa tête et surtout de ne rien dire. L'étalement est ensuite refermé.

Christophe distribue à présent les cartes en deux tas face en bas et demande à **José** de passer les mains au dessus des tas et de désigner le tas qui selon lui contient sa carte. **Christophe** montre les cartes du tas sélectionné mais la carte de **José** n'y est pas.

Christophe reconstitue le paquet et indique à **José** qu'il avait trois chances pour retrouver sa carte et qu'il vient d'en griller une.



Christophe arrange les cartes restantes en en mettant une sur deux en saillie puis constitue deux tas. À nouveau **José** est invité à sentir au feeling où est sa carte et à nouveau il échoue... Plus qu'une chance...

Nouvel arrangement des cartes (ça s'appelle un *Faro inversé* ☺) et cette fois-ci **José** sélectionne le bon tas.

Christophe rassemble l'ensemble des 16 cartes pour les remettre dans le jeu puis il étale toutes les cartes face en bas (après avoir effectué le *triple coupe Jay Ose...* ☺) et déclare que la carte de **José** est quelque part ici. Il ressemble les cartes à nouveau et demande à **José** de couper le paquet. L'endroit de la coupe est marqué en laissant les deux tas dissociés l'un sur l'autre.

José est invité à nommer sa carte : 3K. **Christophe** sépare les paquets à l'endroit de la coupe. La carte de coupe est le 3K.

John Bannon – *Sort Of Psychic* (DVD Move Zero volume 1).

Nolan veut nous présenter un tour pour lequel il lui faut cinq spectateurs... Ouf, nous sommes suffisamment nombreux aujourd'hui.

Denis, José, Mika, Thierry et **Christophe** rejoignent **Nolan** qui mélange le jeu puis distribue cinq paquets de cinq cartes.



Chacun des participants est ensuite invité à mélanger le paquet qui a été distribué puis à mémoriser une carte de son paquet et enfin à effectuer un nouveau mélange de son paquet.

Christophe est invité à mettre son paquet sur l'un des quatre autres. Il le met sur le paquet de **Mika** qui est alors invité à prendre ce paquet de 10 cartes et à le mettre sur l'un des paquets restants... Chaque destinataire des cartes doit ensuite déposer les cartes sur un autre paquet...

Les 25 cartes ayant été rassemblées, **Nolan** distribue à nouveau ce paquet en cinq tas. Le processus avec chaque paquet mis sur un autre et ainsi de suite est à nouveau effectué.

Nolan divise alors le paquet en cinq tas face en l'air et chacun est alors invité à désigner le paquet où il voit sa carte.

À chaque désignation **Nolan** identifie (presque) sans se tromper la carte de chaque spectateur.

Un tour que **Nolan** a vu sur une chaîne *YouTube* qui fait du débinage et qui ne donne même pas ses sources. Le tour y est appelé...

Non, je ne le dirai pas ! Ça serait faire de la pub à cette chaîne...

Sachez simplement que c'est une appellation à la con du genre "*le tour qui vous fera devenir magicien*"...

Pourquoi ne pas rendre hommage aux créateurs des tours pour donner envie d'en découvrir d'autres de ces mêmes magiciens ?

Si vous connaissez le nom du tour, je suis preneur. Ça ressemble à *The Five Poker Hands* décrit par **Martin Gardner**... mais ce n'est pas ce tour car le tour de **Nolan** n'est pas impromptu.

Éric a apparemment soif. Il s'est installé avec un verre devant lui.

Ah on me dit dans mon oreillette que le verre contient des pièces de monnaie et que ce n'est pas pour payer un coup...

Mais oui ... Damned ! Suis-je bête... (et ne répondez pas par l'affirmative s'il vous plait ce n'est pas une question), **Éric** va nous faire un tour avec quatre pièces... et un verre.



Quatre pièces anglaises... **Éric** précise : "*Autrement dit des pénis euh des pennies...*".

Euh **Éric**, il y a un jeune de 10 ans dans la salle...

Bon c'est vrai qu'**Éric** porte un sweat-shirt [South Park](#) et cette série d'animation n'est pas réputée pour son langage châtié...

Les pièces se chevauchent pour former une ligne et **Éric** se sert du verre, ouverture vers le bas, pour rassembler les pièces.

Puis, il met son bras gauche sous la table et on entend un bruit sec.

Éric montre qu'il tient une pièce et il n'y a plus que trois pièces sous le verre.

Les trois pièces sont remises en ligne et tandis qu'il met sous la table la main gauche tenant la quatrième pièce, il se sert de la main droite pour rassembler une nouvelle fois les trois pièces avec le verre.

On entend trois coups secs.

Oh, trois pièces auraient-elles traversé ?

Et non... Seule une nouvelle pièce a traversé. **Éric** tient désormais deux pièces en main gauche et sous le verre il n'y a plus que deux pièces.

Alors je pose la question : Pourquoi trois coups ?

Et **Éric** répond en riant que je suis un chieur... Oui, je sais mais je l'assume.

Éric montre les deux pièces restantes.

Une main sous la table avec deux pièces, et l'autre main manœuvrant le verre pour rassembler les deux pièces restantes...

Trois coups secs retentissent et **Éric** montre qu'il tient trois pièces en main gauche et qu'il reste une seule pièce sous le verre.

Eh, eh...Mine de rien, **Éric** a intégré la remarque du chieur... Deux coups, deux pièces... Trois coups, trois pièces... ☺

Pour la dernière pièce, **Éric** propose de changer le processus pour éviter que ce soit monotone... Une pièce est mise à l'écart sur le tapis et les trois autres sont mises sous le verre.



Éric prend la pièce isolée en main... elle disparaît... ou plutôt (pas le chien de **Mickey**... ☺), elle voyage pour rejoindre les trois autres pièces sous le verre.

Éric dit qu'on peut faire ce tour avec des pièces de 5 Francs... et il nous montre le set de pièces qu'il a acheté d'occasion sur l'Internet. Ceux qui connaissent le truc de ce tour conviendront que faire ça avec des pièces de 5 Francs est une chose rare... (et probablement chère).

Et revoilà **Éric** montrant la même routine mais avec ses pièces de 5 Francs...

Je ne vais pas vous décrire à nouveau le déroulement de cette routine. Ce serait soit de la gourmandise, soit vous faire affront.

Toutefois, ceux qui n'auraient pas compris la première fois, peuvent toujours relire ce que j'ai écrit précédemment (haut de la page 24).

Une petite différence toutefois... En fin de routine, **Éric** sort de son porte monnaie une autre pièce de cinq Francs et la met sur sa tranche sur la tranche d'une autre pièce... Les deux pièces tiennent en équilibre et on peut même faire tourner celle du dessus.



La routine des pièces à travers la table s'appelle... *Les pièces à travers la table*... Elle est de [Jean-Pierre Crispon](#) ([École de la Magie vol 8](#))

C'est sur cette routine (ou sur cette routine dupliquée) que se termine cette réunion... Je me rends compte qu'une nouvelle fois, je me suis laissé aller à des débordements d'écriture...

Félicitations si vous êtes arrivés jusqu'à ces dernières lignes.

J'avais pourtant dit voici quelques mois que je ferai des comptes rendus plus courts... C'est loupé... Dans mes bonnes résolutions pour 2024, je promets d'essayer de me refreiner... Problème... les promesses n'engagent que ceux qui y croient... 😊

La prochaine réunion aura lieu le samedi 13 janvier 2024.

D'ici là, passez de bonnes fêtes de fin d'année. Présentez plein de Magie à votre famille et vos amis pour les faire rêver. Bon, c'est vrai que ça pourrait en énerver certains... C'est vous qui voyez.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

