

Réunion du 15 octobre 2011

Ca y est... la rentrée, c'est du passé. Voici que va se dérouler la seconde réunion de l'année magique 2011-2012 du **Magicos Circus Rouennais**.

L'angoisse de la première réunion est reléguée au plus profond de ma mémoire et je sais que le club a encore de nombreux beaux jours devant lui.

Et ce n'est pas le nombre des présents aujourd'hui qui va venir ternir ce bel optimisme. Car ce sont quatre nouvelles têtes qui viennent nous rejoindre.

Sont présents :

- 1 – **Patrice**
- 2 – **Toff**
- 3 – **David "Coda"**
- 4 – **Christophe**
- 5 – **Kristouf**
- 6 – **Pierre**
- 7 – **Louis**
- 8 – **Vincent**
- 9 – **Vincent "Tomarel"**
- 10 – **Clément**
- 11 – **Éric**
- 12 – **Pierrick**
- 13 – **Léon**

Et

- 14 – **Ludovic**
- 15 – **Pascal**
- 16 – **Augustin**
- 17 – **Yves**

Le temps de mettre les tables et les chaises en place dans la salle Europa de la Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen et me voilà prêt pour faire la photo de groupe.

Clic Clac Canon !



Et vont venir nous rejoindre également – ce qui fait qu'ils ne sont pas sur la photo de groupe :

18 – **Antoine**

Et égal à lui-même, arrivant tranquillement à 15h45, j'ai nommé :

19 – **Benjamin**, l'homme qui vit hors du temps.

La première info est urgente puisqu'elle concerne une demande de prestation formulée par la ville de Rouen concernant un spectacle de Noël pour le 24 décembre au soir... Sachant que les membres du club - pour la quasi totalité - exercent la magie par passion et ont une activité annexe, j'ai indiqué à la ville que je doutais fort qu'il y ait des volontaires pour cette soirée de réveillon généralement passée en famille mais que j'allais néanmoins poser la question...

Et la réponse ne se fait pas attendre... Personne n'est intéressé par cette proposition.

En prévision de la chose, j'avais donné les noms des professionnels du club et la ville de Rouen devait les contacter parallèlement.

La seconde info est en forme de prospection, puisqu'elle concerne le 11^{ème} *Festival des Jeux* qui est organisé chaque année par la ville de Rouen. Depuis décembre 2008, le **Magicos Circus Rouennais** participe à l'inauguration du festival chaque 27 décembre.

Pour lors, je n'ai pas encore été contacté par les responsables de la mairie mais rien n'empêche dès à présent de déterminer qui, parmi les membres du club présents aujourd'hui, serait intéressé pour participer cette année à cette prestation... au cas où, nous serions à nouveau sollicités.

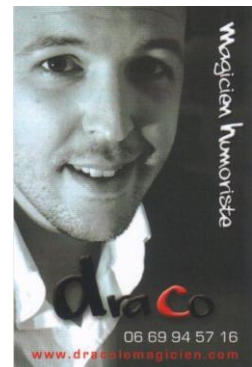
Et ce sont donc 10 mains qui se lèvent.

Lors du dernier festival, nous étions 17 magiciens participants et compte tenu des absents aujourd'hui, nous ne devrions pas être loin du compte encore cette année.

Reste à savoir si en cette période de restriction budgétaire, la municipalité rouennaise voudra à nouveau investir pour avoir notre présence car tout a un prix...

Et c'est ensuite l'actualité de *Mister Draco* – absent aujourd'hui – qui est évoquée. Une activité artistique bien remplie pour les mois de novembre et décembre.

D'abord en duo avec **Spontus** et le désormais célèbre *Close-Up Show*. Mais également en solo, puisqu'il présente son spectacle *Quand j'étais petit*.



Éric indique qu'il a assisté à la cérémonie des *Mandrakes d'Or* le lundi 10 octobre et qu'il a passé une très bonne soirée.

Il semble que le numéro qui l'a le plus impressionné soit celui de pickpocket.

Si cet artiste a des montres non restituées, qu'il en offre une à notre ami **Benjamin**...

La partie "*informations diverses et variées*" (et parfois "*avariées*" lorsque je les fais paraître trop tard..) étant à présent terminée, nous décidons de laisser la place à la Magie.

Et c'est **Léon** qui se lance. Un **Léon** habillé "*normalement*".

Rappelez-vous, lors de sa première venue, le mois dernier, il est "*à moitié bien habillé*" avec une veste de costume et ... un short en jean's.

Apparemment c'est son mentor **Edgard**, qui lui avait dit de mettre une veste car en prestation à table on ne voit pas le bas...

Aujourd'hui, **Léon** a fait simple... Tenue "*djeuneze*" et c'est aussi bien comme ça.



Léon propose de nous jouer un air de piano...

Avec l'aide d'**Antoine**, notre autre benjamin (je ne parle pas ici de celui qui n'a pas de montre...) des cartes blanches et noires sont éliminées successivement. Lorsqu'on retourne les cartes restantes, on constate qu'elles comportent chacune une lettre imprimée et qu'elles forment le mot PIANO.

Un tour de **Sylvain Mirouf** extrait de la collection *Au Cœur de la Magie* basé sur le forçage PATEO qui comme tout le monde le sait est l'acronyme de *Point Any Two Eliminate One*. Ce que nous traduirons bien évidemment par "*En désigner deux et en éliminer une*", mais était-ce bien utile de la rappeler ?

Ah, on me dit dans mon oreillette que ce n'était pas inutile. Soit !



La grande question existentielle concernant cette technique d'élimination étant "Qui est censé commencer ? Le magicien ou le spectateur ?"

Petite truc mnémotechnique : il suffit juste, en fonction du nombre d'objets de départ de se rappeler : *Pair = Public* donc le spectateur, ou de se rappeler que *Impair = Illusionniste*, donc le magicien.

Éric confond Magie et travaux de jardinage...
Le voilà qui nous annonce avoir voulu tailler sa haie et que, comme il n'est pas bricoleur, il a coupé son jeu de cartes en deux.

Pff ! Quelle idée de tailler une haie avec un jeu de cartes en main...

Il nous montre effectivement, un jeu de cartes coupé en deux dans le sens de la largeur.

Puis il explique qu'il a cherché à le réparer mais qu'il n'est vraiment pas doué pour le bricolage car une partie du jeu était à l'envers...



Finalement, il a décidé d'exercer une torsion pour remettre le tout en place et croyez-le ou non, ça a marché.

Le *Screwed Deck* de **Paul Harris**, en vente dans toutes les bonnes boutiques de Magie...



Éric qui a désormais un jeu en bon état de marche, nous déclare qu'il faut d'abord le dresser pour qu'il obéisse, avant de s'en servir...

Mouais... ça me rappelle certains auxquels j'avais affaire dans le passé et qui fumaient des herbes... aromatiques... Ils avaient eux-aussi des idées... bizarres.

Voilà qu'**Éric** confond un jeu de cartes avec un clébard...

Malgré ce que peut avoir de farfelue cette assertion, **Éric** poursuit en disant que, pour qu'un jeu de cartes obéisse, il faut lui donner à manger...

Wouah... C'est plus grave que je ne pensais...

Et dire qu'on n'a plus de médecin dans le club... (private joke)

Je ne vois plus qu'une seule solution : l'euthanasie.

Et **Éric** indique que le Joker n'est guère obéissant parce qu'il saute du jeu... et effectivement le Joker est éjecté du jeu. Puis, **Éric** annonce qu'il va commencer par nourrir les Rois... Des Rois qui apparaissent un à un suite à des coupes successives et qui sont ensuite perdus dans le jeu.

Le jeu est alors étalé et on y retrouve les Jokers, face en l'air, encadrant 4 cartes, face en bas : les 4 Rois.

Et c'est là que le festin commence... Un Joker est mis entre les Rois et disparaît. Le second Joker est également mis entre les Rois et lui aussi disparaît. Les quatre cartes restantes sont comptées une à une sur la table... Les deux Jokers ont bel et bien disparu.

Une routine basée sur les *As Cannibales* de **Dominique Duvivier**.



Et pour ceux qui sont intéressés par les routines du même genre, sachez qu'il existe une compilation intitulée *Cannibal Cards* dans la collection *The World's Greatest Magic By The World's Greatest Magicians*.

Il est de coutume de demander à nos nouveaux de nous présenter un petit quelque chose... histoire de leur montrer qu'on ne vient pas en spectateur à nos réunions... ni en curieux.

Aujourd'hui ne devrait pas déroger à la règle et c'est **Pascal** qui va se lancer.

Pascal a eu le virus à 6 ans avec une boîte de magie en cadeau... Puis les années ayant passé, il a abandonné la Magie et aujourd'hui, il est venu avec son fils **Augustin** qui s'est lui aussi découvert une passion.



Pascal nous présente un grand foulard rouge tandis que **Clément** se propose de faire le spectateur... et tout le monde de prévenir **Pascal** en chœur "*attention... ça va foirer...*"

Ah, il est des réputations qui vous collent à la peau... Bon d'accord... parfois elles sont justifiées...

Pascal ne connaît pas encore **Clément** et accepte sa proposition.

C'est ce qu'on appelle "*prendre des risques*" et je respecte cette décision courageuse qui, pour d'aucuns, pourrait être assimilé à de l'inconscience...

Clément est invité à signer une pièce de monnaie, laquelle est ensuite mise dans le foulard qui est tenu par **Clément** dans sa main.



Pascal sort alors de sa poche une boîte entourée d'élastiques. Il invite ensuite **Clément** à poser son foulard sur la table... avec sa pièce, puis à prendre la boîte entourée d'élastiques et à l'ouvrir.

Dans la boîte, se trouve une autre boîte... également entourée d'élastiques et **Clément** ouvre également cette seconde boîte. Cette fois-ci c'est une petite bourse qui est découverte. Elle est fermée par un élastique (ou une élastique car d'où je suis je ne vois pas bien...).

Et dans la bourse, se trouve la pièce signée par **Clément**.

Pascal montre que c'est une autre pièce de monnaie qui se trouve à présent dans le foulard.

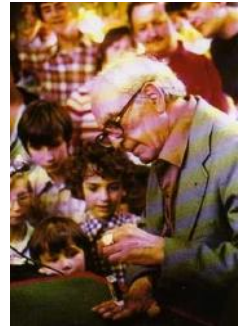
Ce "*final*" ne met pas en valeur l'effet de voyage de la pièce signée et sa découverte dans des boîtes enfermées les unes dans les autres et entourées d'élastiques. En fait, il aurait fallu que la pièce disparaisse tout simplement du foulard et nous en faisons la remarque à **Pascal**.

J'explique ma version avec la pièce tenue sous le foulard lâchée au dessus d'un verre ou d'une soucoupe. On entend le tintement mais lorsque le foulard est soulevé la pièce a disparu et est finalement retrouvée dans les boîtes.

Yves propose une version un peu similaire utilisant un type de foulard légèrement différent.

Et une autre version est évoquée qui consiste à laisser tomber la pièce sous le foulard dans un verre rempli d'eau, d'où – bien évidemment – elle disparaît avant d'être retrouvée dans les fameuses boîtes.

Et dans le cadre de la séquence culturelle, sachez que ces boîtes gigognes (non... je ne parle pas de cigognes...) – qui s'emboîtent les unes dans les autres – sont souvent appelées "*boîtes Renélys*" du nom du magicien français (décédé en 1991) qui en a popularisé l'usage dans les années 1960-1970. Or en fait, elles ont été brevetées en 1954 par **Jean Elambert**... ([source ArteFake](#)).



Toutefois, il semble que cet accessoire magique ait déjà été fabriqué en 1940 par la **société SS Adams** sous le nom *The Jiffy Coin Trick* (source : revue *The Linking Ring* de décembre 1940)

Comme je l'ai signalé dans la première partie de ce compte rendu, certains ne figurent pas sur la photo "*souvenir*" car arrivés après la prise du cliché... **Benjamin** fait partie de ces absents... car, égal à lui-même, il se pointe gentiment à 15h45...

Que dire ?

Que faire, à part lui acheter une montre et prier pour qu'il s'en serve ?

D'un autre côté, c'est lui qui se prive lui-même d'une partie de la réunion et du coup, j'espère qu'il lit avec attention mes comptes-rendus afin de prendre connaissance de ce qu'il a manqué.

Pierrick propose de nous montrer quelque chose en précisant qu'il pense que tout le monde connaît...

Ah, parfois on est surpris... et même après quelques années de pratique de la Magie, on se rend compte qu'on découvre régulièrement des tours présumés "*connus de tous*" présentés par des débutants.

Voyons voir ce que **Pierrick** veut nous montrer...

Ah... un portefeuille en feu...

Loupé... on connaît... surtout grâce à **David Stone** qui utilise régulièrement et recommande l'utilisation de cet accessoire magique... ;-)

Comme je l'ai signalé dans la première partie de ce compte rendu... Non non, je ne vais pas parler à nouveau de **Benjamin**... mais du fait qu'il y a des nouvelles têtes présentes à cette réunion.

C'est maintenant **Yves** qui propose de nous parler un peu de lui.

Yves est loin d'être un débutant. Il pratique la magie depuis 2004 et a notamment pris des cours auprès de **Jean-Pierre Crispon** (cf. le Cabaret magique "*Le Double Fond*").

Depuis quelques temps, **Yves** se produit dans un bar de Rouen *L'Emporium Galarium*, situé rue Beauvoisine, où il présente le spectacle de close-up qu'il a créé. Cela faisait déjà un moment qu'il souhaitait nous rendre visite mais il avait des difficultés à faire coïncider les moments libres de son agenda avec les jours de nos réunions. C'est désormais chose faite.

Yves demande dans un premier à **Benjamin** de mélanger un jeu de cartes puis explique que tout le monde a une "*carte de chance*". Pour lui, sa carte de chance est le Valet de Carreau, et cette carte est sortie du jeu et mise de côté sur la table.

Yves commence alors à soupeser le jeu, puis enlève quelques cartes jugées en trop.



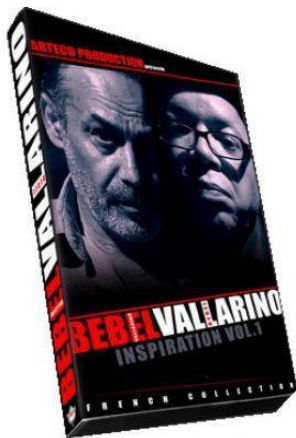
Le jeu est à nouveau mélangé et la carte du dessus est regardée par **Benjamin**.

Yves explique qu'il y a deux méthodes pour perdre une carte dans un jeu. La première consiste à mettre la carte dans le jeu et à mélanger... La seconde consiste à perdre la carte à une place donnée. Pour cela, on peut utiliser des dés imaginaires et leur total permet de perdre la carte.

La carte ayant été perdue dans le jeu, celui-ci est distribué en deux paquets et la carte de chance d'**Yves** est utilisée pour sélectionner un des paquets tandis que l'autre est éliminé.

La carte va ainsi être utilisée successivement pour éliminer des paquets de carte jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte... La carte de **Benjamin**.

Yves poursuit avec une routine qui, précise-t-il, est extraite de l'excellent DVD de **Bebel** et **Jean-Pierre Vallarino** intitulé *Inspiration*.



Je vous renvoie à ce DVD car mes notes sont tellement illisibles et incomplètes que – au moment où je rédige ce compte rendu - je ne me rappelle plus vraiment du déroulement, et en regardant le DVD, je n'ai pas retrouvé cette routine...

Alors peut-être aurez-vous plus de chance que moi.

Comment ?

C'était quoi le thème de cette routine ?

Ben, je viens de vous dire que je ne m'en rappelle plus. Vous êtes sourd ou quoi ?

Ah, si... Y avait des Rois et des As et puis des changements de position...

Non ! Ca n'a rien à voir avec le *Kamasoutra*.

Euh désolé **Yves**, j'essaierai de faire mieux la prochaine fois...

Heureusement que **Benjamin** était déjà arrivé sinon il ne comprendrait rien en lisant ce compte rendu.

Et c'est maintenant un autre nouveau qui se présente devant nous. J'ai nommé **Ludovic**, qui nous explique qu'il a appris la Magie grâce à **Kristouf**.

Une carte est choisie au "stop" par **Benjamin** (le 3♥) puis elle est perdue dans le jeu par **Ludovic**. Le jeu est ensuite remis à **Benjamin** pour qu'il le mélange.

Le jeu est alors étalé et en se servant du "*Talisman*" (une pièce chinoise), **Benjamin** passe sa main au-dessus du jeu et sélectionne une portion de celui-ci.



On recommence avec cette portion de jeu pour sélectionner un plus petit nombre de cartes et au final, il ne reste que six cartes.

Benjamin pose sa pièce sur une carte.

La pièce est retournée : 3♥ est inscrit au verso... Oh oh !
La carte est retournée, c'est le 3♥. Ah ah !

La pièce chinoise est alors rangée dans une petite bourse qui est remise à **Benjamin**.

Ludovic fait une prédiction en remettant une carte à **Benjamin**.
Puis, **Ludovic** demande à **Benjamin** de nommer une carte et **Benjamin**, toujours très joueur, nomme le 3♥.

La carte de prédiction est retournée... Ce n'est pas le 3♥.
Le tour aurait-il loupé ?

Ludovic demande qu'on ouvre la petite bourse et fait remarquer qu'il y a une carte pliée à l'intérieur. Il prend la bourse et la retourne. La carte tombe sur la table. C'est le 3♥.

J'ai précisé que **Ludovic** a appris la Magie avec **Kristouf**...

Et bien, **Kristouf** est parmi nous et c'est lui qui souhaite maintenant nous montrer une routine qu'il qualifie de "*vieux tour très simple*"

Hum... Avec **Kristouf**, la notion de "*simplicité*" rime parfois avec "*complexité*"... alors méfiance...

Kristouf utilise quatre As : 2 As rouges et 2 As noirs.

Les As rouges sont mis sous l'étui du jeu...

Un claquement de doigt et les As rouges changent de place avec les As noirs.

On recommence en séparant bien les cartes...

Et au final, il n'y a plus d'As mais 4 Rois.

Les 4 As sont retrouvés dans la poche de **Kristouf**.

Le tour se poursuit en rangeant les As et les Rois en deux colonnes.

Une carte est retournée en haut de chaque colonne pour rappeler la valeur des cartes – As ou Roi – qu'elle contient.



Et là encore, rien n'est simple quand on inverse la carte face en l'air de chaque colonne, car mystérieusement, toutes les cartes de la même valeur se regroupent sous cette carte.

"Groupir... Restez groupir !"

C'est ce que l'on appelle une routine de "carte leader"



À un moment de la routine, **Kristouf** a demandé à **Benjamin** de couper le jeu et la coupe avait été marquée en mettant l'une des portions perpendiculairement au-dessus de l'autre (en croix quoi !).

Benjamin prend alors connaissance de la carte de coupe. Il s'agit d'un Six.

Le Roi leader est alors mis à l'envers à la place du Six et le jeu est reconstitué, tandis que le Six est mis à la place du Roi dans la colonne des Rois.

Au final, les quatre Six sont retrouvés à la place des Rois, et les quatre Rois sont retrouvés à l'envers dans le jeu.

Cette routine est extraite d'un des DVD de **Bernard Bilis**.

J'espère que personne ne m'en voudra (et surtout pas **Kristouf**) si ma description de l'effet est un peu... approximative... car il n'est pas évident de suivre les routines et dans le même temps, de prendre des notes sur leur déroulement. Et je n'ai pas envie de me replonger dans le DVD de **Mister Bilis**.

Et c'est maintenant **Pierre** qui s'avance en disant "Des cartes... Des cartes... Des cartes..."

Et à mon avis, il ne parle pas du philosophe, ni de l'*Institut Géographique Nationale* (IGN).

Il le confirme d'ailleurs en disant que c'est *une petite trouvaille de Dunkerque*.

Traduisez, qu'il est allé au dernier congrès FFAP et qu'il a vu cette routine de cartes qu'il a trouvée très bien.

Pierre utilise des cartes avec des numéros au dos.

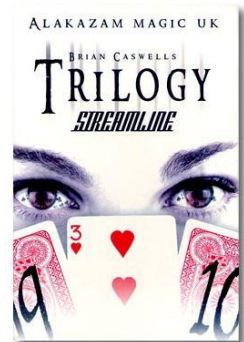
Il nomme le R♥ et demande si quelqu'un a une idée du numéro qui se trouve au dos de cette carte... **Benjamin** répond "23"

Puis **Pierre** nomme l'A♣ et c'est **Christophe** qui répond "17" ce à quoi **Pierre** répond "Ah ça c'est l'A♠... l'A♣ est situé plus haut". **Christophe** choisit donc le "41". Ok, c'est validé.

Pour changer un peu, **Pierre** explique qu'il va donner un nombre et que quelqu'un devra nommer une carte. Et c'est **Antoine** qui à l'énoncé du nombre 25 choisit le 6♥.

Pierre cherche alors dans son jeu les cartes correspondantes et c'est tout bon !

Pierre indique que cela s'appelle *Card Shark* et là je sursaute car je possède cet effet et il s'agit de *Trilogy Streamline* version 2 (n'utilisant qu'un seul jeu de cartes *Protea, made in South Africa*) de **Brian Caswell**.



Sauf erreur de ma part, *Card-Shark* est une société allemande créée pour la commercialisation des cartes *Phoenix* et des tours réalisés à partir avec ces cartes... [Un site internet](#) permet de s'informer sur les produits et de les acheter si on le souhaite.

En fait, c'est *Trilogy* mais présenté avec des cartes *Phoenix*...

Pierre sollicite à présent l'aide de **Vincent** et il nous explique qu'il a une passion : il collectionne la carte publicitaire des hôtels où il séjourne.

Pierre montre alors un paquet de cartes de visite se référant toutes à un hôtel différent.



Puis, **Pierre** demande à **Vincent** de faire défiler une à une les cartes et de s'arrêter sur la carte de son choix. La carte choisie doit être mise sous le tapis de table par **Vincent** et les cartes restantes doivent être remises dans la boîte où elles se trouvaient.

Tout cela est fait bien évidemment tandis que **Pierre** détourne le regard.



Malgré ces conditions draconiennes (aucun rapport avec notre ami **Draco...**), **Pierre** est en mesure de nommer le nom de l'hôtel choisi et même plus encore...

Pierre annonce que ça s'appelle *Hôtel* et qu'il a acheté ce tour sur Internet sur le site du [Marchand de Trucs](#).

Vincent veut nous montrer ce qu'il qualifie une expérience scientifique plutôt (pas le chien...) qu'un tour de magie.

Et c'est **Léon** qui va l'assister dans cette expérience.

4 As sont posés sur la table. D'une part les 2 As rouges et d'autre part les deux As noirs.

Léon est invité à mélanger le jeu (ce qui ne sert évidemment à rien...)



Léon est ensuite invité à choisir une carte qui est sortie du jeu. Il s'agit du 3♣. Puis il choisit les deux As ... Rouges...
À moins que ce ne soit noirs...

En fait j'ai gribouillé mes notes et je n'arrive pas à me relire...

Ah, je vous ai déjà fait le coup des notes illisibles avec **Yves** ?
Euh... désolé... mais j'vous jure que c'est vrai.

Bon enfin bref, **Léon** choisit deux As... d'une même couleur, qui sont perdus dans le jeu.

Vincent déclare de façon péremptoire à **Léon** qu'il a l'impression de tenir le 3♣ mais qu'il se trompe. Cette carte est mise entre les 2 As rouges ...

Ah ben il avait du choisir les deux As noirs au début alors...

Et le 3♣ disparaît d'entre les As.
Cette carte est retrouvée dans le jeu entre les deux As noirs.

Vincent explique qu'il s'agit à la base d'une routine de **Dominique Duvivier** – les 4 Reines - qu'il a complètement modifiée et ça doit être la raison pour laquelle j'ai eu du mal à suivre...

Pour nous changer un peu des cartes, **Christophe** nous propose une routine de cordes... en musique.



Et nous assistons au miracle de la corde coupée et reconstituée, à la transformation de la corde en un anneau de corde fermé, à des extrémités de cordes qui se séparent de la corde pour y revenir...

On sent que **Christophe** a beaucoup bossé et le résultat est impressionnant.

Ses sources d'inspiration ont été **Tabary** et **Richard Sanders** (*Fiber Optics*)

C'est maintenant **Augustin** qui se lance sous le regard attendri de son père **Pascal**...

Augustin nous demande si nous avons déjà vu un jeu invisible...

Paradoxal non ? Comment peut-on voir ce qui n'est pas visible ?

Et pourtant, **Augustin** fait le geste de mélanger un jeu de cartes puis il demande à **Benjamin** de tirer une carte et de la remettre, à l'envers, dans le jeu.

Dis donc **Pascal** ! Il va falloir lui acheter un jeu de cartes à ton fils... Ce n'est quand même pas une dépense excessive !
C'est quand même dingue qu'il en soit réduit à faire semblant...



Finalement, le jeu se matérialise entre les mains d'**Augustin**, qui demande à **Benjamin** quelle carte il avait choisie. **Benjamin** répond : le R♦

Augustin étale le jeu entre ses mains. Une seule carte est à l'envers : le R♦.

Augustin poursuit en montrant un jeu avec des cartes blanches des deux côtés.

Benjamin – toujours lui – ça aurait été dommage qu'il ne vienne pas... - est invité à choisir entre la couleur rouge et la couleur noire et il choisit la rouge.

Puis il est invité à choisir entre Cœur et Carreau et il choisit Cœur.

Le choix s'affine comme un camembert au lait cru et finalement c'est le Roi de Cœur (R♥) qui est sélectionné.

Augustin cherche dans son jeu et dépose sur la table deux cartes blanches en déclarant qu'il s'agit de deux Rois.

Puis il tend le jeu à **Benjamin** et lui demande de sortir les deux Rois manquants.



Les quatre cartes retenues sont posées sur la table puis trois sont éliminées une à une. La dernière carte est retournée, et l'on constate que sa face s'est imprimée... en **R♥**.

Augustin étale alors le jeu et

Que se passe t-il ?

Ben, je ne m'en rappelle plus parce que je n'ai pas fini ma phrase sur mes notes et que cela fait maintenant quatre semaines que la réunion a eu lieu...

Euh, désolé ! Oui je sais, ça devient une habitude... Ca doit être l'âge.

Toff se propose de jouer les serruriers...

Il nous montre un cadenas à combinaison à 4 chiffres et, ayant emprunté une bague, il emprisonne celle-ci sur le cadenas dont il demande à **Benjamin** de brouiller la combinaison.

Puis **Toff** annonce que, sous couvert d'un foulard, il va ouvrir le cadenas en trois secondes et libérer la bague.

Apparemment, il peine un peu car les secondes passent... et rien ne se passe. Entre d'autres termes, le temps s'écoule, mais pour **Toff**, c'est pas cool.

Finalement, **Toff** renonce en prétextant qu'il ne se rappelle plus de la combinaison.

Pour se faire pardonner, **Toff** explique qu'il va faire un tour de cartes.

Il sort alors un paquet de cartes, qu'il sépare en trois tas.

Chaque tas est mélangé par un spectateur différent et une première carte est choisie dans un tas désigné par **Benjamin**.

Toff propose de se servir des cartes qui vont être choisie successivement pour former un nombre à quatre chiffres et ainsi s'en servir comme combinaison pour le cadenas. On ne sait jamais ...



La première carte est un 3 et **Toff** annonce fièrement que la combinaison commence sûrement par un 3.

Deux autres cartes sont encore choisies : 1 et 9.

Les trois cartes forment 913... mais le cadenas ne peut pas s'ouvrir car il faut quatre chiffres. Une autre carte est choisie... Ca ne marche pas... puis une autre... et encore une autre...

Finalement il semble que la combinaison ne commence pas par 913...

Toff propose de recommencer et cette fois ci on arrive à 265 et là encore on a beau rajouter un chiffre ça ne marche pas. Le cadenas refuse obstinément de s'ouvrir...

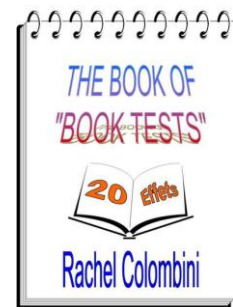
On recommence une autre fois et le résultat final commence par 487 mais là encore aucun chiffre supplémentaire ne permet d'ouvrir le cadenas.

Toff se marre car ça commence à tourner au gag... et il y en a un qui commence à s'inquiéter pour sa bague...

Et une combinaison à quatre chiffres, je vous laisse calculer le nombre de combinaisons possibles.

Finalement, **Toff** a une illumination et en désespoir de cause, propose d'additionner les valeurs : $913 + 265 + 487$.
Le total donne 1665 et miracle... le cadenas libère la bague.

Une application des carrés magiques qui n'est pas sans rappeler la routine de **Rachel Colombini** intitulée *Astro Colors* extraite du livre *The Book Of Book Test volume 1* que j'avais présentée lors de la réunion du 16 avril 2011.



Toff explique que c'est un "vieux vieux" tour de **Richard Osterlind** et qu'il a acheté son cadenas à combinaison modifiable dans un supermarché. Facile et pas cher.

Toff demande à présent un assistant et c'est **Antoine** qui se propose.

Un jeu de cartes est mélangé par **Toff** et coupé par **Antoine** en deux moitiés à peu près égales.

Puis, chaque paquet est lui-même coupé en deux.

Selon **Toff**, si **Antoine** est chanceux, la carte supérieure de chaque paquet devrait former un carré.

La carte du dessus de chacun des paquets est retournée et...

Loupé ! Il y a un 5, un 7 un 9 et un 7.

Il faut bien avouer qu'on est loin d'un carré... on a juste réussi à avoir une paire de 7.



Et pourtant...

Dans le premier paquet, on compte 5 cartes, dans le second on compte 7 cartes et ainsi de suite en fonction de la valeur de la carte retournée et...
Miracle : 4 As apparaissent.

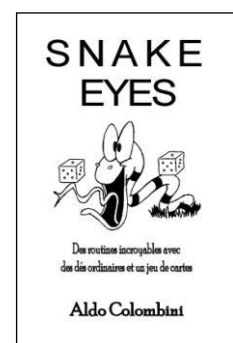
Toff indique qu'il s'agit d'une routine extraite d'un des DVDs de **Bill Malone** "*Malone Meets Marlo*".

Et puisque nous sommes dans les As, j'en profite pour montrer une production d'As très facile réalisée avec deux dés.

Il s'agit d'une routine intitulée *Never Die Alone* extraite du livret de **Aldo Colombini** intitulé *Snake Eyes*, dont j'ai déjà parlé lors de précédentes réunions.

Coda joue les spectateurs. À ma demande il coupe le jeu en deux portions à peu près égales et pour égaliser au mieux les deux paquets je transfère une carte, puis une seconde d'un paquet vers l'autre.

Une fois l'égalisation à peu près parfaite, j'invite à lancer les deux dés. Un premier total est trouvé. Puis les dès sont lancés une seconde fois pour amener à un nouveau total.



À l'aide d'un des totaux trouvés, les cartes des deux paquets sont distribuées simultanément une à une sur la table pour former deux autres tas et la dernière carte de ces deux nouveaux tas est retournée face en l'air.

Les deux cartes retournées sont différentes, et j'explique que cela aurait été vraiment une chance de tomber sur deux cartes de la même valeur.



Les cartes distribuées sont remises sur leur paquet respectif et en se référant au second total des dés, les cartes sont à nouveau distribuées en deux nouveaux tas. La carte supérieure de ces deux tas est retournée et les deux cartes sont encore différentes.

Les cartes sont remises sur leur tas respectif et j'explique que parfois les dés aident fortement la chance...

La différence des deux totaux est calculée et les cartes sont à nouveau distribuées. La carte supérieure des deux tas est retournée et il s'agit d'un As. La carte supérieure des deux paquets initiaux est retournée et là aussi il y a un As.

Un carré d'As, facile à obtenir grâce à une petite subtilité de départ....

Mais chuttt !!!

Pierrick sort un jeu de cartes et deux cartes sont choisies.



Une carte est pliée en deux dans le sens de la largeur et l'autre est pliée dans le sens de la longueur et insérée entre la première carte.



Nous sommes le 15 octobre et voici que la Magie opère (en décembre, elle opère Noël...).

Aussi incroyable que cela paraisse si on appuie sur la carte pliée en longueur on s'aperçoit que son autre extrémité s'est retournée.

D'un côté, on voit un dos et de l'autre côté, on voit apparaître une face, comme si une mystérieuse force magique était à l'œuvre à l'intérieur de la carte pliée sur sa largeur pour exercer une torsion sur l'autre carte.



Ca vous rappelle quelque chose ?

Une routine intitulée "*card warp*" qui laisse en général les spectateurs très perplexes.

J'ai un faible pour la version que présente **Brad Christian** dans un de ses DVD et du coup, je l'explique à **Pierrick**.

LL Publishing consacre un DVD de la série *World's Greatest Magic* en regroupant plusieurs routines consacrées à cet effet qui aurait été créée par **Roy Walton**.

David Jenkins a présenté une version époustouflante nommée *Warp One* n'utilisant qu'une seule carte, que je vous invite [à découvrir sur YouTube](#)

Et c'est à présent **Pierre**, le sosie d'**Éric Antoine**, qui propose lui aussi une routine de cartes.



Et c'est bête, pour une raison que j'ignore, je n'ai pas pris de photo...

Je devais être trop absorbé par la routine car je n'ai pas pour habitude de dormir dans la journée...

Alors pour éviter que **Pierre** ne s'offusque (et je sais que ce n'est pas son genre...) de cette absence de photo, j'en mets une qui date de quelques mois et vous avez juste à imaginer **Pierre** avec les cheveux plus courts...

Un jeu est étalé sur la table. **Pierre** fait défiler son index sur le jeu et au "stop" une carte est sélectionnée.

Cette carte est ensuite mise face en bas entre les deux Rois rouges face en l'air et les trois cartes sont perdues dans le jeu.

Benjamin choisi une seconde carte, un 5♣.

Le jeu est à nouveau étalé, la carte qui se trouve entre les deux Rois rouge est sortie: il s'agit désormais de la carte choisie par **Benjamin**.

Certains esprits attentifs objecteront que cette description est quelque peu confuse et qu'il manque des étapes...

J'en conviens....

Peut-être me suis-je légèrement assoupi durant quelques secondes...

Mais, je pense plutôt que c'est "*hâchement*" compliqué de regarder et de prendre des notes en même temps... alors forcément il peut y avoir du "*déchet*".

Et puis ... si vous n'êtes pas content à la lecture des comptes rendus, ben vous n'avez qu'à venir aux réunions et vous vivrez les routines en direct "*live*".

Et cette routine clos le vote du jury yougoslave ainsi que la réunion du jour.

Prochaine réunion le samedi 19 novembre. Venez nombreux !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie