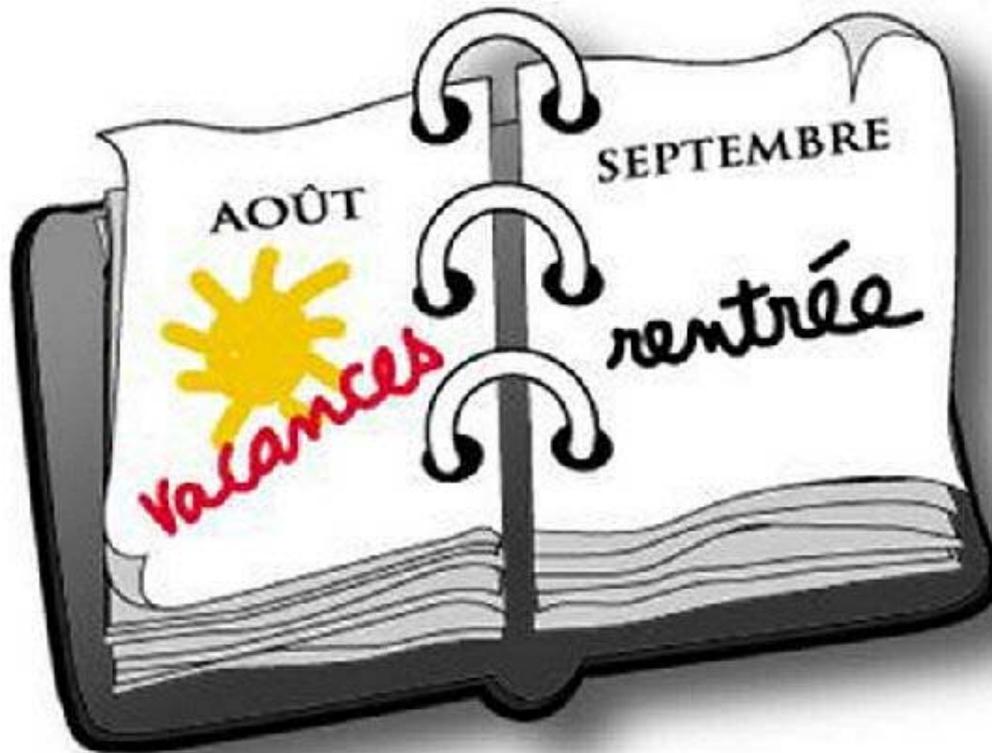


RÉUNION DU 16 SEPTEMBRE 2017 – LA RENTRÉE DU MCR



Le **Magicos Circus Rouennais** entame sa 16^{ème} année d'existence et fait aujourd'hui sa rentrée magique...

Une petite rentrée car nombreux sont ceux qui ont « séché » cette réunion.

Espérons que nous ferons mieux le mois prochain

Du coup, nous sommes huit à nous réunir dans la salle *Descartes*, la bien nommée, à la *MJC Rouen Gauche*.

Sont présents :

1 : **Patrice**

3 : **Victor**

5 : **Stéphane**

7 : **Christophe**

2 : **Alban**

4 : **Pierre**

6 : **Paillette**

8 : **Toff**

Comme c'est désormais la tradition, la question s'est posée de déterminer le thème de « *l'atelier magique* » et finalement ce sont les « *tours automatiques* » qui ont été plébiscités.

Les tours automatiques... Tours pour débutants ou tours pour fainéants (selon un terme à la mode ces derniers temps) ?

En fait, ceux qui voudraient « *snober* » les tours automatiques auraient grandement tort.

« *Tours automatiques* » en français et « *Selfworking Card Tricks* » dans les pays de langue anglaise, ce qui signifie « *tours qui fonctionnent tout seul* » et qui donc, ne nécessitent pas de technique de cartomagie.

Faut-il alors en conclure que ces tours sont moins bons que ceux qui font appel à la dextérité du magicien ?

Cela serait une grave erreur que de penser cela car certains de ces tours sont de véritables bijoux.



Il n'y a qu'à voir le nombre de tours dits « *automatiques* » inventés par les plus grands cartomanes et compilés, pour notre plus grand bonheur en livres ; je pense notamment aux compilations faites par **Richard Vollmer** et qui remplissent pas moins de neuf volumes. Quant à la vidéo, elle n'est pas en reste, car plusieurs DVD ont été consacrés au sujet.

Et donc, aujourd'hui, nous allons découvrir, ou redécouvrir certains de ces tours, pour une rentrée magique toute en douceur.

Comme « *charité bien ordonnée commence par soi-même* », c'est moi qui démarre cet « *atelier qui n'en est pas un* ».

Pensez-vous qu'un magicien soit capable d'influencer, non pas un, mais deux spectateurs, dans le choix de leur carte ?

Pour ce tour c'est **Stéphane** et **Christophe** qui m'assistent et je leur propose de choisir une carte chacun. Pour cela, **Christophe** est invité à couper le jeu et retourner face en l'air la partie coupée et à la déposer sur la partie qui est face en bas. Il doit ensuite parcourir le jeu ce qui lui permet de constater qu'il est bien mélangé et que les cartes sont toutes différentes et il doit sortir du jeu la première carte face en bas et la mettre dans sa poche.

Je fais la même chose à la suite de **Christophe** alors que toutes les cartes ont été remises face en bas et je mets ma carte dans ma poche poitrine.

Stéphane choisit lui aussi une carte de la même façon, et je termine en choisissant une seconde carte qui rejoint la première dans ma poche.

Christophe et **Stéphane** ont-ils choisis librement leur carte ou ai-je réussi à influencer leur choix ?

Je sors ma première carte : un Roi de Pique et **Christophe** montre sa carte : un Roi de Trèfle.

Oh, ce n'est peut-être qu'une coïncidence...

Je sors ma seconde carte : un Huit de Cœur et **Stéphane** sort sa carte : un Huit de Carreau.

Hum, il semble bien que je ne sois pas étranger à leur choix de carte...

Double Influence, de **Tom Mosier**. Une routine parue en mai 1995 dans le magazine *The Linking Ring*.

Alors que j'écris le résumé de cet effet, je m'aperçois que j'ai malencontreusement effacé le premier fichier vidéo de la réunion et vous n'aurez donc aucune image de ce tour...

Christophe demande s'il n'y aurait pas moyen d'arriver au même résultat sans utiliser la méthode de **Tom Mosier** et il propose une alternative utilisant une technique de coupe assez particulière attribuée à **Ed Balducci**.

Bien vu !

Car cette variante fonctionne parfaitement et évite de faire appel à...

Hum, je n'en dirai pas plus... *Keep your secret secret...*

Alors que je retourne m'asseoir, **Pierre** me dit que je n'ai pas pris la traditionnelle photo. Et c'est donc le moment où jamais tandis que **Pierre** prend ma place.



Pierre requiert lui aussi l'assistance de deux spectateurs et, comme **Stéphane** et **Christophe** sont rodés à cet exercice, ce sont eux qui vont jouer ce rôle.

Pierre présente un sac avec des jetons supportant des nombres... à moins que ce ne soit des chiffres car de là où je suis-je ne vois pas bien.

Stéphane et **Christophe** sont chacun invités à piocher un jeton dans le sac.

Christophe a pioché le « 5 » et **Pierre** distribue cinq cartes une à une de son jeu de cartes pour former un tas.

Stéphane pioche le « 3 » et **Pierre** distribue trois cartes pour former un second tas.

Ceci étant fait, **Pierre** prend les deux tas et les remet sur le dessus du jeu.



Pierre explique que selon lui, le « 3 » et le « 5 » doivent être connectés. Il distribue trois cartes et la carte correspondante est un « 5P ». Il ramasse les cartes et les repose sur le jeu avant de distribuer à présent 5 cartes. La carte correspondante est un « 3T ».

Tout en remettant les cartes sur le jeu, **Pierre** indique que 5 et 3 font 8... Il distribue maintenant 8 cartes et la carte correspondante est un Roi de Trèfle.

Pierre sort de sa poche poitrine un Roi de Trèfle pour montrer qu'il avait prévu l'issue de ce tour.

Pierre n'a pas été en mesure de me communiquer les sources concernant ce tour et mes recherches n'ont pas abouti. Ce tour se fait en principe avec deux dés.

Alors, cher lecteur, si tu connais l'auteur de ce tour, n'hésite pas à me communiquer l'information.

Pierre laisse la place à **Christophe**. Lequel a également besoin de deux spectateurs et du coup, **Toff** vient rejoindre **Stéphane** qui est décidément « *indéboulonnable* ».



Christophe parcourt le jeu à la recherche d'une carte qui va lui servir de prédiction.

Puis, il demande à **Toff** de choisir un nombre entre 0 et 20 et distribue le nombre de cartes correspond au nombre choisi. L'emplacement est marqué par un Joker mis face en l'air et le jeu est reconstitué.

Stéphane est également invité à choisir un nombre entre 0 et 20 et là encore, les cartes sont distribuées jusqu'à ce nombre et marquées par un second Joker placé face en l'air avant que le jeu soit reconstitué.

Christophe étale à présent le jeu et montre les deux Jokers face en l'air qui sont sortis de l'étalement avec la carte que se trouve immédiatement à leur droite. Le jeu est reconstitué et **Christophe** invite ses spectateurs à retourner leur carte : deux Dames.



Christophe rappelle les deux nombres choisis et les additionne puis il distribue autant de cartes face en l'air pour montrer qu'il n'y a aucune tricherie. La somme des deux nombres conduit à une troisième Dame.

Christophe rappelle qu'il a une carte de prédiction. Il la montre : la quatrième Dame.

Four Sided Gemini, une routine extraite du DVD *Move Zero* de **John Bannon** et qui est basée sur la « *gemini dealing procedure* » qu'on retrouve dans une autre routine de ce DVD intitulée *Collusion*.

C'est maintenant **Victor** qui prend la suite et c'est **Pierre** qui l'assiste.

Victor montre qu'il a un petit paquet formé de cartes de fortes valeurs, donc des figures, des As et des 10.



Le paquet est mélangé puis coupé.

Le paquet est ensuite séparé et les deux portions sont mélangées face en l'air / face en bas. **Pierre** est invité à lui aussi mélanger et couper les cartes.

Victor distribue ensuite les cartes d'une façon originale puisqu'il en retourne une sur deux pour créer encore plus de confusions dans ce paquet.

Enfin, les cartes sont distribuées pour former trois lignes de quatre cartes chacune.

Victor explique que la figure formée est comme une feuille de papier qui va être repliée et que c'est **Pierre** qui va décider comment les cartes vont être « repliées » les unes sur les autres par lignes ou par colonnes.



Au final, **Victor** a devant lui un paquet avec des cartes face en l'air et des cartes face en bas et c'est **Pierre** qui a donné les instructions.

Victor demande à **Pierre** s'il sait qu'elle est la plus forte combinaison de cartes au poker.

Bon, le poker, ce n'est vraiment pas le truc de **Pierre** et **Victor** lui explique que c'est la *Quinte Flush Royale* constituée du 10, de Valet, de la Dame, du Roi et de l'As d'une même famille de cartes.

Victor étale les cartes. Là, sous nos yeux, cinq cartes sont face en l'air et elles forment une quinte flush royale.

Origami Poker, une routine extraite du DVD *Move Zero volume 3* de **John Bannon**.

Exit **Victor** et c'est **Stéphane** qui sollicite un assistant pour un effet totalement magique : cet assistant sera **Christophe**.

Stéphane présente un petit paquet de cartes face en l'air : les Cœurs, rangés de l'As au 10.

Un peu trop facile comme arrangement. Aussi, **Stéphane** effectue-t-il un mélange un peu particulier qui consiste à distribuer ensemble sur la table la carte du dessus et celle du dessous du paquet jusqu'à épuisement des cartes (ou du magicien, s'il y a vraiment trop de cartes à distribuer...)

Les spécialistes en cartomagie appelle ça un *Milk Build Shuffle* ou encore un *Klondike Shuffle*... Allez savoir pourquoi...



Stéphane remet à présent le paquet face en l'air à **Christophe** et lui demande de le couper complètement à plusieurs reprises.

Les cartes sont ensuite mises en éventail face en l'air et **Stéphane** invite **Christophe** à prendre la carte qui l'inspire le plus.

La carte choisie est posée face en l'air sur la table

Stéphane propose à présente de faire appel à ses deux assistants : les deux Valets rouges qui sont posés face en bas sur le paquet face en l'air.

Christophe doit maintenant distribuer les cartes en deux tas et mettre le tas de son choix sur l'autre avant de recommencer l'opération.



Au final, **Stéphane** étale les cartes et il y a deux cartes face en l'air entre les deux Valet face en bas.

La somme des valeurs de ces deux cartes est faite et on obtient « 7 ».

Et **Christophe** a choisi le 7C.

Ouais, c'est du bol...

Stéphane montre que toutes les cartes ont un nombre inscrit au dos, différent de la valeur de la carte et tous les nombres sont différents ; Mais le nombre inscrit au dos du 7C est « 7 ».

Bon, disons-le tout de suite, **Stéphane** a eu de la chance avec ce choix qui est le meilleur final de ce tour de **Peter Duffie** intitulé *Total Magic*.

Toff nous propose de nous raconter une histoire de *Cow-Boys*.

Toff nous avait présenté cette routine lors de la [réunion du 19 novembre 2011](#) et si j'étais un fainéant, j'aurais fait un copier-coller en actualisant les noms... Mais je ne suis pas un fainéant et je vais donc vous narrer à nouveau l'histoire, que **Toff** a d'ailleurs un peu modifiée.

Toff explique que ça remonte au temps du *Far-West* et que quand les *cow-boys* étaient loin des villes et des casinos, ils avaient pour habitude de jouer à un jeu d'argent pour tromper leur ennui.

Toff sollicite trois volontaires pour miser un dollar et jouer avec lui.

Personne n'ayant apparemment un dollar sur lui, **Toff** propose d'utiliser des cartes pour remplacer l'argent.



Le jeu est simple : les cartes vont être distribuées et au « *stop!* » du spectateur, on insérera face en l'air la carte symbolisant la mise du joueur et on reconstituera le jeu. Même procédure pour les joueurs suivants. Celui ayant au final la carte avec la plus forte valeur raflera la mise sauf dans un cas – mais cela n'arrive jamais – quand tout le monde a une carte de même valeur.

Toff joue en premier et tient la banque et il en profite donc pour montrer comment cela doit se dérouler.

Au final lorsque tout le monde a joué, le jeu est étalé face en bas et on aperçoit bien évidemment les quatre "*cartes-billet*" face en l'air.

Chaque carte face en bas se trouvant à droite d'une carte face en l'air est sortie de l'étalement.



La première carte est retournée et c'est un As. Il semble que **Pierre** soit bien parti pour gagner.

La seconde carte est retournée : c'est un As également. Bon, ben la mise sera partagée en deux...

La troisième carte est retournée : c'est un troisième As.
Là c'est un peu compliqué de diviser les 4 dollars (fictifs) en 3.

Sauf si...

La quatrième carte est retournée : c'est également un As.

Bon, et bien, il semble que la banque gagne...

Toff n'a pas été en mesure de donner les sources de ce tour qui fait lui aussi appel à la « gemini dealing procedure ».

Si tu connais ce tour, cher lecteur, n'hésite pas à m'envoyer les références.

Alban a des problèmes de dos... et ça se voit car il se dirige en clopinant vers la table.

Victor vient le rejoindre.

Alban sort un jeu de cartes et demande à **Victor** de le mélanger puis d'en extraire cinq cartes au hasard. Le paquet de cinq cartes est à nouveau mélangé.



C'est le moment que choisit pour récupérer les cinq cartes et les déchirer en deux.

Aïe ! Qu'est ce qu'il lui prend. Il a changé d'avis et ne veut plus présente ce tour ? Bon... mais de là à déchirer les cartes...

Ah on me dit dans mon oreillette que cela fait partie du tour... Okay, je le note.

Alban a mis les demi-cartes (ben oui, c'est désormais comme ça que ça s'appelle...) les une sur les autres et il demande à **Victor** de couper le paquet à plusieurs reprises.

Puis **Alban** distribue les demi-cartes en deux tas et, en retournant simultanément les cartes de chaque paquet, il montre qu'il a réunit les demie-cartes de sorte qu'il est en mesure de reconstituer les cinq cartes.



Mais **Alban** propose d'aller plus loin dans ce tour. Il ramasse les cartes qui sont à nouveau coupées (des cartes déchirées coupées... Faut vraiment vouloir s'acharner sur elles non ?).



Victor est invité à choisir une demi-carte, qui est posée sur la table.

Alban distribue à présent les morceaux de cartes restants pour former trois lignes de trois cartes et il demande à **Victor** de déposer un anneau de sorte qu'il soit en contact avec quatre morceaux de cartes.



Ces demi-cartes sont conservées et les autres sont ôtées du tapis.

Alban remet à **Victor** une petite baguette « *magique* » et lui demande de la poser de sorte qu'elle soit en contact avec deux demi-cartes sur une ligne, une colonne ou même une diagonale.

Là encore, des morceaux de cartes quittent le tapis.

Il reste à présent deux demi-cartes sur la table.

Alban demande à **Victor** de poser son index sur une demi-carte et cette dernière action ne laisse plus qu'un morceau de carte sur la table.

Et ce morceau de carte complète parfaitement celui choisi au départ par **Victor** et permet ainsi de reconstituer une carte complète.

Un tour, dont la deuxième phase est de **Guy Lammertyn** et s'intitule « *Les cartes déchirées* » (étonnant, non ?). **Alban** a rajouté une phase préliminaire.

Paillette prend la suite et se présente devant nous avec une enveloppe qu'il pose sur la table et deux feuilles de papier qu'il chiffonne en disant « *ce sont des prédictions que j'ai faites...* ».

Et moi, très con, je demande « *Des prédictions que tu as faites... avant ?* »

Paillette répond par l'affirmative et, fier de moi, je conclus en disant « *Oui, c'est le principe de la prédiction...* ».

Comme quoi, il en faut vraiment peu pour m'amuser...

Paillette a également un jeu, dont il fait un étalement qu'il sépare en deux puis il mélange une partie des cartes face en l'air avec l'autre partie face en bas.



Paillette se dirige ensuite vers **Christophe** auquel il demande de couper le paquet en deux et **Paillette** effectue un nouveau mélange pour réunir les deux paquets.

Paillette propose à présent de lire la première prédiction : « *Il y a 23 cartes retournées* ».

Paillette prend le jeu et distribue, en mettant de côté les cartes face en bas et celles face en l'air qu'il compte une à une pour arriver à... 20.

Sans se démonter, **Paillette** dit « *Ah non, normalement, il y en a 23...* »



Puis il se saisit de la seconde prédiction et annonce « *Il y a huit cartes noires...* ».

Paillette reprend les cartes face en l'air et compte en isolant les cartes noires et il y en a : 5.

Et **Paillette** de conclure « *Ah ben c'est ça, il m'en manquait trois de plus...* »

Mais tout cela ne le perturbe pas pour autant et il annonce « *Et normalement à la fin on dit : toutes les noires sont des Piques et on contrôle... Ah tiens Dame de Trèfle... et après on dit : C'est normal...* »

Paillette se saisit de son enveloppe sur laquelle est inscrit « *Sauf la...* » et il sort de l'enveloppe une carte jumbo : la Dame de Trèfle.

J'aime quand un plan se déroule sans accroc...

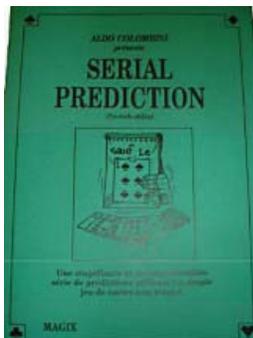
Ce tour a plusieurs variantes la plus célèbre étant celle d'**Aldo Colombini** appelée [Pre-Deck-Ability](#) outre manche et « *serial prediction* » en France (pourquoi donner un nom anglais à cette routine qui avait déjà un nom anglais ?).

Tiens, laissez-moi vous parler un peu d'histoire...

Dans l'explication originale en anglais de ce tour, **Aldo Colombini** écrit tout à la fin « *Vous avez entre les mains un effet incroyable, merci à **Simon Aronson** pour son ingéniosité. Si l'un d'entre vous sait qui est le créateur de ce final (une source extraordinaire d'applaudissements), dites-le moi et je lui en attribuerai le mérite* »



Dans la vidéo « *Lasting Impressions – volume 1* », **Aldo Colombini** remercie à nouveau **Simon Aronson** en précisant que c'est **Bob Hummer** qui serait apparemment à l'origine de cet effet.



Dans le booklet en français « *Serial Prediction* » diffusé par **Magix**, on obtient quelques précisions supplémentaires concernant l'effet de **Simon Aronson** qui s'appellerait *Shuffle Bored*. Et **Aldo Colombini** indique qu'il a entendu dire qu'**Ali Bongo** présenterait également cet effet « *sans pour autant prétendre qu'il en était l'auteur* »...

Amusant quand on sait que **Simon Aronson** a indiqué que l'idée des prédictions multiples venait... d'**Ali Bongo** dont la version de ce tour s'intitule « *Mixed-up Prediction* ».

Un [post sur Virtual Magie](#) donne d'autres précisions sur les origines de ce tour.

Et je rajouterai simplement que **Harry Lorayne** a créé une version intitulée « *The Equilizer* » et que **Paul Green** a également sa version intitulée « *Jeopardy* ».

La version proposée aujourd'hui par **Paillette** ne correspond à aucune de ces versions... mais il a peut-être « *zappé* » quelques étapes car en principe, on utilise des petites portions de cartes prélevées par les spectateurs sur les deux portions du jeu... ☺

D'ailleurs, comme pour me donner raison, **Christophe** propose de montrer la version qu'il présente habituellement et qu'il dit être la routine d'**Aldo Colombini**...

Mort de rire parce que la version montrée par **Christophe** est celle d'**Ali Bongo**.

Ah, pas facile de s'y retrouver avec toutes ces versions... Mais qu'importe la version car c'est l'effet final qui est vraiment époustoufflant.

Paillette propose un autre tour et pour cela il envoie une boulette de papier vers un membre du club qui doit ensuite la renvoyer à quelqu'un d'autre qui est invité à la renvoyer à une troisième personne.

Et c'est **Alban** qui gagne le gros lot... Une boulette de papier... juste à côté de la montre en or...

Paillette demande à **Alban** de nommer un nombre entre 10 et 20 et **Alban** choisit 17.

Paillette distribue 17 cartes sur la table.



Puis, **Paillette** explique qu'en numérogie, 17 c'est $1 + 7$ ce qui fait 8.

Paillette prend les 17 cartes distribuées et en distribue à présent 8 et met à part la huitième carte en la retournant : c'est la Dame de Trèfle.

Paillette demande à **Alban** de déplier la boulette de papier sur laquelle est inscrit : *Dame de Trèfle*. Et pour conclure, **Paillette** sort de sous le tapis de carte une carte jumbo «*Dame de Trèfle*», pour ceux qui ne voient pas très bien, précise-t-il.

Paillette nous indique que cet effet a été présenté un peu différemment par **Carlos Vaquera** qui utilisait des photos de personnages à la place des cartes à jouer mais que le principe est exactement le même.

Retour de **Victor** et à titre d'échange de bon procédé, c'est à présent **Alban** qui sera le spectateur.

Victor montre un paquet de cartes et le remet à **Alban** en lui demandant de distribuer quatre tas, une carte par une carte. **Alban** peut distribuer plusieurs cartes à la suite sur un même paquet mais au final les paquets doivent être égaux.



Ouf... Pas facile à réaliser et du coup **Alban** choisit la simplicité : il distribue une carte par une carte en changeant de paquet alternativement pour ainsi être sûr d'avoir le même nombre de carte dans les quatre paquets.

Et tout en distribuant **Alban** nous dit « *Vous pouvez dormir un moment si vous voulez...* »

Une fois la distribution effectuée, **Victor** demande à **Alban** de désigner deux paquets et **Victor** les mélange entre eux.

Victor commence à dire « *Et tu me désignes...* » Puis se rendant compte que cela ne sert à rien, il mélange les deux derniers paquets entre eux tandis qu'**Alban** se marre.

Victor prend alors les deux paquets qui se trouvent sur la table et les mélange entre eux pour reconstituer le jeu.



Euh... Une question... Ça servait à quoi de distribuer quatre paquets pour au final reconstituer le jeu ?

Aïe ! Non pas sur la tête !

Victor rend le jeu à **Alban** et lui demande maintenant de distribuer les cartes pour faire deux tas.

Mort de rire...

La salle se marre et on presse **Alban** d'aller plus vite.

Victor prend les deux paquets et devinez quoi... Il les mélange entre eux pour reconstituer le jeu...

Euh... c'est un gag ?

Et **Victor** annonce « *Moi je vais faire trois paquets...* »

Ah ben ça nous aurait manqué...

Une fois la distribution effectuée, **Victor** indique qu'il a fait une prédiction sur son téléphone... parce qu'il n'a pas de papier.

Hou le frimeur !

Victor tend son téléphone à **Aban** et lui demande de lire.

Aban lit « *carte pliée changée basique...* »

Victor sursaute et reprend son téléphone, le bricole et annonce « *Bon, on va dire que c'était marqué que dans le paquet du milieu il y a dix cartes rouges et dix cartes noires... Parce là, je ne sais pas ce qui s'est passé...* »

Ah, rien de tel qu'un bon vieux morceau de papier avec un stylo...

Victor ramasse le paquet du milieu et le mélange avant de l'étaler sur la table. Effectivement, la prédiction est bonne, il y a bien dix rouges et dix noires.

Puis **Victor** retourne le tas de gauche : il ne contient que des cartes noires.

Victor retourne ensuite le tas de droite : il ne contient que des cartes rouges.



Out Of This Universe, une routine de **Harry Lorayne**.

Bon, il faut aimer les distributions et les mélanges.

Un petit détail : normalement c'est le spectateur qui fait toutes les manipulations... Mais **Victor** a sûrement voulu gagner du temps à cause d'**Aban** qui traînait, qui traînait, qui traînait...

Allez, je prends la suite et pour cette prestation, je sollicite pas moins de trois spectateurs et si vous comptez correctement cela signifie que la moitié des effectifs participe au tour tandis que l'autre moitié regarde...

Toff est invité à couper le jeu et prend la carte de coupe.

Stéphane est invité à faire de même, et **Aban** doit également faire de même.

Chacun a pu prendre connaissance de sa carte et je coupe le jeu pour faire remettre les cartes qui atterrissent donc quelqu'un part vers le milieu du jeu.

Je rappelle que pour ce tour, j'ai besoin de trois spectateurs en ajoutant que j'ai également besoin d'un assistant...

Claquement des doigts : le jeu est étalé face en bas sur la table et on constate qu'il y a dans l'étalement une carte face en l'air, un joker, mon assistant.

Je sors « *mon assistant* » de l'étalement

Et là, désignant le Joker, je demande : « *Est-ce que vous connaissez le moyen de locomotion sur lequel ce personnage est juché ?* »



Réponse collective : « *un vélo* ».

Je félicite mes trois camarades et je prends le jeu et distribue quatre cartes et épelant V-E-L-O puis, je remets ces quatre cartes sur le jeu.

Je demande à présent « *Avez-vous noté quel est ce personnage ?* »

Nouvelle réponse collective : « *un Roi* ».

« *Tout à fait...* », je reprends le jeu et distribue trois cartes en épelant R-O-I puis je remets les trois cartes sur le jeu.

« *Mais attention, ce n'est pas n'importe quel Roi... Alors, à votre avis, c'est quel Roi...* »

Là, mes trois spectateurs se penchent sur le Joker, car effectivement, la réponse n'est pas évidente.

Louis XVI ? Henri IV ? Un Roi étranger ? Bocassa 1^{er}, ah non il était empereur...



Et c'est **Toff** qui trouve la solution : « *Le Roi de Pique...* »

Et pourquoi est-ce le Roi de Pique... parce qu'il y a des Piques dessinés sur ses épaulettes.

Je reprends le jeu et épelle « D-E » en distribuant deux cartes qui sont aussitôt remises sur le jeu, puis en distribuant six cartes pour P-I-Q-U-E-S, en précisant que j'ai mis un « S » parce qu'il y a beaucoup de Piques dans un jeu... « *Combien y a-t-il de Piques dans un jeu de cartes ?* ». Et c'est à nouveau **Toff** qui répond « 13 ».

Je remets sur le jeu les six cartes distribuées et je propose une dernière question, en précisant que **Christophe** aurait eu du mal à répondre... « *Savez-vous comment on dit « vélo » en anglais ?* » (Ben oui, **Christophe** est un peu fâché avec l'anglais... cela dit, ça se comprend avec tout ce qu'ils nous ont fait subir depuis des siècles les *Britishs...*).

Pour aider mes petites camarades, je pointe l'index sur l'étui du jeu de cartes... et là ; la lumière jaillit « *Bicycle* ».

Je distribue une première carte, face en l'air, en épelant « B » : un As
Puis une seconde face en bas, en épelant « I »
Puis une troisième face en l'air en épelant « C » : un As.
La quatrième pour « Y » est laissée face en bas.

La cinquième pour « C » est mise face en l'air : un As
La sixième pour L » est laissée face en bas.
La septième pour « E3 est posée face en l'air : un As.



Il y a donc sur la table une ligne formée de quatre As face en l'air alternant avec trois cartes face en bas.

Et vous vous en doutez, ces trois cartes sont les cartes des trois spectateurs.

Une routine amusante de **Richard Vollmer** intitulé « *Un tour à bicyclette* ».



Pierre prend à nouveau place devant nous. Il s'est donné pour mission de rayer le mensonge de ce monde. Et pour cela, il utilise une arme redoutable : un petit paquet de cartes.

Ne riez pas car comme vous allez le constater... ça marche. **Pierre** ne sait pas pourquoi, et nous non plus, mais quelle importance ?

Pour ce tour, **Pierre** utilise un petit paquet de cartes qu'il fait mélanger par **Christophe**.

Pierre montre à **Christophe** la carte que le hasard du mélange a mise sous le paquet.



Pierre distribue à présent le paquet en trois tas de neuf cartes et demande à **Victor** sur quel tas il doit poser la dernière carte. « *Au milieu* ».

Pierre pose la carte mémorisée sur le tas du milieu et il l'enterre dans le paquet en rassemblant les trois tas.

Pierre demande à présent « *Quel est ton signe du zodiaque ?* » : « **Cancer** ».

Et **Pierre** distribue six cartes une à une en épelant C-A-N-C-E-R et en mettant les cartes restantes sur le paquet.

Pierre indique « *Bon, à ce que je sache tu es de sexe masculin...* » et il distribue 8 cartes en épelant M-A-S-C-U-L-I-N et complète avec les cartes restantes.

Bon d'accord, on ne connaît tous et normalement, la seule magicienne du club et **Eva** et elle n'est pas là aujourd'hui. Mais il faut quand même faire attention avec ce genre d'affirmative car le « *transgenre* » devient à la mode...

À présent, **Pierre** indique à **Christophe** qu'il peut raconter des bobards (alors qu'avant, il n'avait pas le droit de mentir ? Oh **Christophe**... T'es

pas transgenre ?) et il demande la famille de la carte mémorisée : « **Cœur** ».

Pierre distribue les cartes en épelant C-O-E-U-R et complète avec le reste du paquet.

Les questions suivantes portant sur la couleur de la carte NOIRE ou ROUGE puis sur la valeur de la carte et à chaque réponse, **Pierre** distribue les cartes en épelant.

Pierre regarde **Christophe** et lui dit qu'il pense qu'il l'a un peu baratiné et qu'il a raconté des mensonges.

Pierre distribue à nouveau les cartes en épelant M-E-N-S-O-N-G-E et complète avec le reste du paquet, puis il demande à **Christophe** qu'elle était sa carte : « *le Quatre de Carreau* ».

Pierre montre la carte qui se trouve sur le paquet : le Quatre de Carreau.



Un effet que **Pierre** a vu faire par **Bernard Bilis** au [Plus Grand Cabaret](#) (je n'ai trouvé que cette vidéo et ce n'est pas vraiment ça même si ça y ressemble un peu...)

Il a essayé dans tous les sens (je pense qu'il parle des cartes...) et ça marche à tous les coups. Étonnant, non ?

Christophe utilise lui aussi un petit paquet de cartes : les treize Cœurs, rangés de l'As au Roi.



Mais il ne se sert pas de ce paquet pour détecter les mensonges.

Christophe propose de mélanger ces cartes et pour cela, il fait appel à l'ensemble de l'auditoire.

Le paquet est face en bas et **Christophe** demande combien de cartes il doit transférer sous le paquet. Il transfère ainsi, tantôt une carte, tantôt deux et même sept sur demande spéciale de **Stéphane**.

Puis **Christophe** met le paquet face en l'air et le coupe à plusieurs reprises, car sachez-le mesdames et messieurs : **Christophe** n'a rien à cacher.

Pour parfaire ce mélange, **Christophe** remet les cartes face en bas et propose de les distribuer sur la table et pour cela, il demande encore à son assistance de participer. On devra lui dire s'il dépose la carte du dessus du paquet où s'il l'inverse avec la suivante avant de déposer ces deux cartes sur le tas en formation.

Lorsque toutes les cartes ont été distribuées, **Christophe** claque des doigts et reprend le paquet qu'il distribue à présent face en l'air : toutes les cartes sont dans l'ordre de départ de l'As au Roi.

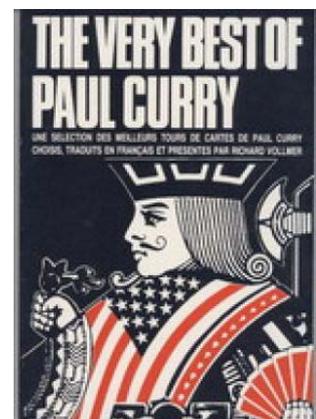


Christophe indique avoir été bluffé quand il a vu ce tour et qu'il n'en connaît pas le principe.

*Cassoulet ne tienne comme dirait un habitant de Castelnaudary (vous pouvez aussi utiliser « habitant de Toulouse », si vous préférez...), Toff vole au secours de **Christophe** et lui explique la *super... chérie*.*

Bernard Bilis présente un tour similaire intitulé « *les cartes inversées* » dans son DVD « *Tours automagiques* » et il remercie **Paul Curry** pour ce principe.

J'ai cherché et j'ai trouvé : Ce tour est expliqué dans le livre de **Richard Vollmer** *The Very Best Of Paul Curry* sous le nom « *un Marché de Dupes* » (*A Swindle Of Sorts*, pour le titre original)



Allez hop, candidat suivant !

Stéphane invite **Victor** à la rejoindre et il lui remet un jeu de cartes et lui demande de la mélanger.

Tandis que **Stéphane** tourne le dos, non pas en signe de désintérêt mais parce qu'il ne doit pas voir ce que fait **Victor**. Ce dernier doit prendre connaissance de la carte que le hasard du mélange a transférée sous le jeu et, au vu de la valeur de cette carte, il doit prélever autant de cartes sur le dessus du jeu et les transférer sous le jeu sur la carte visualisée.



Stéphane fait face à nouveau, récupère le jeu et le coupe.

Puis, **Stéphane** parcourt le jeu face en l'air et annonce quelle est la carte vue par **Victor**.

Un tour intitulé « *La Bécarre* » extrait du DVD de **Jean-Pierre Vallarino** « *Tour automatiques – confidentiel* ».

Là encore on ne sait pas comment ni pourquoi sa marche, mais le fait est que cela marche même si parfois, il faut aller un peu à la « *pèche* »...

Nota : j'ai cherché ce que voulait dire « *bécarre* ». C'est apparemment un [symbole graphique en musique](#)...

Quel rapport avec ce tour ?

Ben je ne sais pas...

Les tours s'enchaînent. Beaucoup ont joué le jeu et préparé de quoi tenir toute la réunion.

Je propose à présent de présenter un tour que je qualifie de « *killer* » (une tuerie, mais sans mort ni hémoglobine...).

C'est **Christophe** qui me rejoint et je lui demande s'il croit au hasard ou à l'intuition. Réponse : « *non l'un ni l'autre* ».

Bon, ben on va essayer de lui faire changer d'avis.

Je sors un jeu et le coupe avant de faire choisir une carte à **Christophe** et cette carte est ensuite perdue dans le jeu.



J'indique que souvent en parlant de hasard, on évoque les dés. Et je montre les quatre dés qui sont sur la table.

Évidemment, on me reprend en disant qu'il n'y en a que trois et je montre (enfin, façon de parler...) qu'il y a également un dé invisible.

Je rappelle que sur un dé, il y a six faces et que l'on va faire appel au hasard avec un des dés, mais aussi à l'intuition de **Christophe**.

Le jeu est distribué en six tas mais il me reste quatre cartes...

Le hasard serait que la carte de **Christophe** soit une des ces cartes : ce n'est pas le cas.

Christophe a choisi un dé après les avoir tous testés et le hasard désigne un « 3 ».

Là, je demande à **Christophe** de faire appel à son intuition parce que selon que l'on compte à partir de la droite ou de la gauche, on ne tombe pas sur le même paquet.

Christophe décide de compter à partir de la gauche et je pose le dé sur le tas correspondant et j'élimine les cinq autres paquets de cartes.



Les cartes sont à nouveau distribuées pour former six tas, mais il me reste deux cartes. Le hasard serait que la carte de **Christophe** soit une des ces cartes : ce n'est pas le cas.

À nouveau, **Christophe** doit lancer un dé pour faire appel au hasard et à nouveau, il doit faire appel à son intuition pour choisir de quel côté on commence à compter.

Au final, il reste une carte sur la table.

Je rappelle ce qui vient de se dérouler et **Christophe** est impatient de voir la carte et il me demande d'abréger... Non mais enfin... C'est MON tour !

Après le rappel de ce qui vient de se passer (Ben oui, je n'ai pas écouté **Christophe**...), la carte qui est toute seule sur la table est retournée : c'est le 5C... la carte de **Christophe**.



Le dé... de **Claude Rix**. Longtemps appelé à tort « *le dé de Fred Kaps* », magicien qui a popularisé cet effet démentiel hyper bien pensé d'un point de vue technique et surtout psychologique.

C'est maintenant **Toff** qui nous propose un nouvel effet avec l'aide de **Stéphane**. Et quand je dis « *avec l'aide* », je suis loin du compte car en fait, c'est carrément **Stéphane** qui va être le magicien dans ce tour.

Un jeu, mélangé par **Stéphane**, lequel fait ensuite défiler les cartes face tournée vers **Toff** qui recherche sa carte fétiche.



Cette carte, une fois trouvée est sortie du jeu et posée face en bas sur la table.

Toff propose que ce soit **Stéphane** qui identifie cette carte et pour cela, il lui demande de distribuer le jeu et de s'arrêter quand il veut. Il peut distribuer les cartes une à une ou plusieurs à la fois et les prendre sur le dessus du jeu ou n'importe où dans le jeu.

Stéphane distribue un certain nombre de cartes et s'arrête. Le reste du jeu est mis à l'écart.

Toff demande à **Stéphane** de distribuer le paquet en deux tas et de retourner face en l'air la carte du dessus du tas de gauche : RC.

Toff explique que c'est peut-être un indice, que sa carte est peut-être un Cœur, mais pas le RC « ... et tu sais pourquoi ? Ben parce que le RC est sur le dessus du tas... ». Logique.

La carte du dessus du second tas est retournée et c'est un 9P.



Toff dit que c'est sûrement un autre indice quant à la valeur de sa carte et que ça voudrait dire que ça carte est un 9C.

Toff montre sa carte fétiche : c'est le 9C.

Untouched de **Daryl**.

Toff propose de montrer un second effet et c'est **Victor** qui le rejoint.

Toff demande à **Victor** de mélanger le jeu et de l'étaler face en l'air pour constater qu'il est bien mélangé.

Victor doit ensuite couper le jeu en deux paquets.

Toff explique que les cartes ont des affinités entre elles et que par exemple, la position d'une carte dans un des demi-paquets peut donner des informations sur la carte qui se trouve à la même position dans le second paquet.



Toff propose de tenter l'expérience avec la carte se trouvant en quatrième position. Il compte quatre cartes dans le paquet de gauche – la regarde et la remet à sa place puis , il se concentre.

Finalement, **Toff** annonce que la carte en quatrième position dans le paquet de droite doit être le 2C. Et c'est exact.

Le jeu est reconstitué et **Toff** propose de recommencer.

Victor coupe à nouveau le jeu et **Toff** regarde la quatrième carte dans le premier paquet avant d'annoncer que la quatrième carte dans le second paquet est le 10C et c'est encore exact.

Toff avait cherché l'explication et nous aussi... Pourtant, c'est trop simple.

Pierre propose de montrer un tour qu'il a vu sur *Youtube* et pour l'anecdote, il nous indique qu'il y avait un nombre très important de « *Je n'aime pas* » pour ce tour mais qu'il l'a trouvé intéressant.

Il faut ici préciser que les « *je n'aime pas* » ne concernent pas forcément le tour en lui-même, mais la façon dont il est présenté... On trouve de tout sur *Youtube*, du bon, du très bon et du franchement pas bon... en passant par toutes les nuances...



Pour ce tour – que nous jugerons au final – **Pierre** a besoin de quelques cartes. Auparavant, **Victor** a été invité à mélanger le jeu et il est également invité à mélanger le petit paquet de cartes et à y choisir une carte.

Le jeu est reconstitué et **Pierre** nous explique qu'il va distribuer les cartes une à une en quatre tas en décomptant les cartes de 10 à 1 pour chaque tas et qu'il s'arrêtera s'il y a une concordance entre le nombre décompté et la valeur de la carte distribuée.

Ça peut paraître assez compliqué comme explication, mais c'est en fait très facile à visualiser.

Pierre commence avec le premier tas. Il distribue les cartes en les retournant face en l'air et alors qu'il a décompté en partant du « 10 », il y a une concordance sur le chiffre « 1 » car la carte est un As.

Pour le second tas, pas de concordance et **Pierre** dépose donc une carte face en bas sur les dix cartes distribuées.

Troisième tas, une concordance sur le « 9 » avec le 9P. **Pierre** passe donc au tas suivant. Là encore une concordance d'entrée de jeu avec un « 10 » et il stoppe donc son décompte.

Pierre additionne à présent la valeur des cartes ayant donné une correspondance : $10 + 9 + 1 = 20$.



Pierre distribue à présent le reste du jeu et demande à **Victor** quelle est sa carte : cette carte est en 20^{ème} position !

Une variante de ce tour apparaît dans le livre « *Cartomagie Impromptue* » de **François Montmirel** sous le nom *Cap Canaveral*, indiqué comme étant une adaptation inspirée par **Paul Swinford**.

Dans son livre *Mathematics Magic and Mystery*, **Martin Gardner** évoque le principe utilisé et décrit l'amélioration apportée par **Henri Christ** qui est pilepoil le tour présenté par **Pierre**. Cette version est parue pour la première fois dans le livre de **John Scarne** « *Scarne On Tricks* » sous le nom *Mathematical Finder*.

Retour de **Toff** qui décidément a plus d'un tour – automatique – dans son sac. Et pour celui-ci, il indique qu'il n'a pas besoin des figures et il parcourt les cartes pour les ôter du jeu.

Le reste du jeu – ou du moins, ce qu'il en reste – est à présent mélangé et **Pierre** est invité à choisir une carte (8T) et cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Tout en mélangeant, **Toff** explique d'entre les cartes et le calendrier, il y a énormément de points communs.

Toff demande à **Pierre** combien il y a de saisons dans une année ?
4, comme le nombre de famille dans un jeu de cartes.

Combien y a-t-il de figures dans un jeu ?
12, comme le nombre de mois de l'année.

Et si on prend toutes les cartes et qu'on additionne leur valeur de l'As au Roi, on obtient 364 et avec un ou deux Jokers, cela donne 365 ou 366 comme le nombre de jour d'une année normale ou d'une année bissextile.

Toff aurait aussi pu parler des 52 semaines et des 52 cartes d'un jeu, mais aussi des 13 phases de la lune dans une année qu'on peut rapprocher des 13 cartes qui composent une famille de cartes... Il indique qu'on va essayer de se servir de ces similitudes pour retrouver la carte de **Pierre**.

Toff pose le jeu face en bas sur la table et demande à **Pierre** de retourner la première carte : un 9. C'est donc le mois de septembre.



Toff prend la carte, la pose devant le jeu et il demande à **Pierre** de retourner les cartes suivantes pour arriver jusqu'à décembre. Trois autres cartes sont donc distribuées face en bas sur le « 9 ».

La carte suivante est retournée sur le jeu : « 6 ». C'est le mois de juin.

La carte est posée sur la table pour former un second tas et **Pierre** distribue dessus et face en bas, 6 cartes pour arriver à décembre.

La carte suivante est un « 10 » - octobre. Et un troisième tas est formé avec cette carte face en l'air et deux autres cartes face en bas, toujours pour aller jusqu'à décembre.

Toff me regarde et se marre... Je me doute que dans sa tête il se pose cette question fondamentale « *Et maintenant, c'est quoi la suite ?* »

Mais il ne peut espérer nulle aide de ma part car je ne connais pas ce tour...

Tout le monde se marre car on sent un grand désarroi chez **Toff**...

Toff rassemble toutes les cartes face en bas et les remet sous le jeu puis, il effectue la somme des cartes face en l'air et arrive à un total de 25.

Toff demande à **Pierre** de prendre le jeu et de compter jusqu'à la 25^{ème} carte : C'est le 8T, la carte choisie.



Ouf de soulagement de **Toff**.

Un tour qui demande une toute petite manipulation et dont **Toff** ne connaît pas les sources.

Alors cher lecteur... J'attends ton aide.

Pour revenir sur un principe déjà vu dans cette réunion, je propose de montrer une routine avec mon « *Dream Deck* ».

Je montre deux cartes : un 7P et un 7C qui sont posées face en l'air à l'écart et je commence à distribuer les cartes d'un jeu un peu particulier car toutes les cartes comportent un dos différent.

Paillette est invité à me dire « *stop* » quand il veut et le 7P est placé face en l'air dans le jeu face en bas. Le jeu est reconstitué et une nouvelle distribution est faite avec un nouveau « *stop* » de **Paillette** pour placer le « 7C ».



Au final, on s'aperçoit que **Paillette** m'a arrêté sur les deux seules cartes du jeu ayant le même dos. Mais ce n'est pas tout, car **Paillette** m'a arrêté sur le 7T et le 7K qui complètent donc le 7P et le 7C.

Comment a-t-il pu faire cela sachant que toutes les autres cartes du jeu sont des Rois de Cœur...

Encore une très bonne adaptation de la « *Gemini Dealing Procedure* ».

La salle a commencé à se vider et il semble donc que la réunion va se terminer faute de suffisamment de participants.

Nous avons pu constater que « *tour automatique* » ne rime pas avec « *tour sans intérêt* » et j'espère que cela donnera l'envie à ceux qui n'étaient pas présents d'aller jeter un œil sur ces tours dans la partie réservée de notre site et que cela donnera aussi envie à ceux qui étaient présents de revoir le déroulement et l'explication de ces tours.

Ça y est, la rentrée du ***Magicos Circus Rouennais*** a eu lieu. C'est reparti pour une année magique qui s'arrêtera, sauf imprévu, en juin 2018.

Il reste maintenant à déterminer le thème de la prochaine réunion... et j'espère que les idées jailliront et que nous serons un peu plus nombreux le samedi 14 octobre pour de nouvelles aventures magiques.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

