

## RÉUNION DU 9 DÉCEMBRE 2017

L'année civile tire à sa fin. Les fêtes de fin d'année arrivent à grand pas.

Mais l'année magique se poursuit et elle s'achèvera en juin 2018 car elle n'est pas calée sur le même calendrier que celui du commun (sans jeu de mots, **Manu**... Private joke) des mortels.

Bon, cela n'empêche pas les magiciens de fêter les mêmes fêtes que les « *non-magiciens* » et notamment Noël, pour mieux se fondre dans la population (et aussi gagner un peu d'argent...).

Noël et par extension les semaines qui précèdent... une période propice pour les magiciens qui sont extrêmement sollicités pour émerveiller petits et grands à cette occasion. Sans toutefois faire de concurrence au *Père-Noël*, même si le contraire n'est pas forcément vrai...

Ben oui, comment fait-il apparaître tous ces jouets et comment fait-il pour être à autant d'endroits à la fois dans la nuit du 24 décembre ?  
Ya forcément un truc !



Et donc, en ce mois de décembre 2017, nous risquons – une fois de plus – d'avoir des absents pour cette réunion.

**Sont présents :**

1 : **Patrice**  
3 : **Victor**  
5 : **Toff**  
7 : **Manu**

2 : **Alban**  
4 : **Pierre**  
6 : **Éric**



Allez hop, le caméscope est en place, la photo de groupe est prise et nous pouvons donc démarrer.

Vu l'enthousiasme débordant que suscitent les ateliers, j'ai eu une réflexion avec moi-même et j'ai décidé à l'unanimité de ne plus solliciter les membres du club pour faire des ateliers magiques...

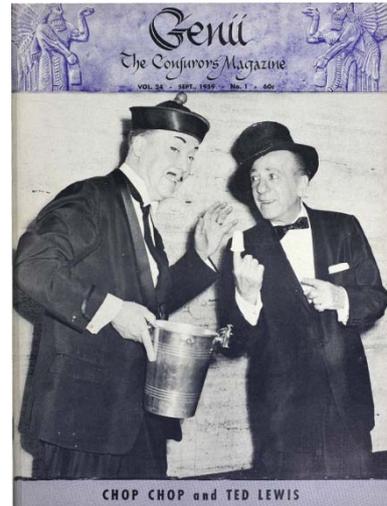
Et, comme personne ne s'est manifesté pour cette réunion pour proposer un atelier, il n'y aura donc pas d'atelier...

Bon, fort heureusement, janvier et février verront à nouveau un atelier magique puisque des idées ont été lancées.

Ainsi en janvier, nous nous intéresserons à un gobelet particulier qu'on nomme « chop-cup » - certainement appelé ainsi parce qu'il « choppe » la petite balle qu'on met dedans...

Non, j'déconne... En fait, le nom vient du nom de scène d'un magicien australien nommé [Al Wheatley](#) qui se produisait sous les traits d'un magicien chinois, d'abord sous le nom de **Ching Ling Fu**, puis de **Ting Pin Soo** avant d'opter pour le pseudonyme de **Chop Chop**.

Comme il a popularisé l'usage de ce gobelet particulier dans son numéro, le nom de *Chop Cup* a été donné à cet accessoire magique.



Fin de la séquence culturelle...

J'enverrai prochainement aux membres du club la liste du matériel nécessaire pour cet atelier.

En février, **Christophe** nous propose un atelier assez particulier. Actuellement, l'usage d'animaux sauvages dans le domaine du spectacle est particulièrement décrié et du coup, nombreux seront les artistes qui devront se tourner vers des animaux plus traditionnels... genre « animaux de compagnie ». Mais pour cela, il faut apprendre à mieux connaître le comportement de ces animaux au nombre desquels figurent le chat et le chien. Aussi, **Christophe** nous propose-t-il d'apprendre à « laper ».



Chacun devra donc se munir d'un bol ou d'une soucoupe et d'un peu de lait ou d'eau si vous souffrez d'allergie au lactose... ou que vous n'aimez pas le lait tout simplement...

On a beaucoup parlé de l'élection de « Miss France », et **Jean-Luc** a proposé un atelier « Miss Direction »...

Mais aucune date n'a encore été fixée.



Après avoir évoqué ces futurs ateliers, on en vient à parler de choses et d'autres que l'on trouve intéressantes en Magie et j'informe l'honorable assemblée que je suis en train de (re)découvrir la *boite Okito* grâce à **David Roth**. Ce magicien de renom, spécialisé dans la Magie des Pièces, aborde notamment cet accessoire et son utilisation dans son DVD « *Ultimate Coin Magic – volume 2* ». Et c'est vrai qu'on peut faire des choses très sympas avec cette petite boîte cylindrique.

Du coup, je propose de montrer rapidement deux routines que j'ai découvertes sur ce DVD – en précisant que je ne les maîtrise pas encore. Et ce d'autant moins que ma *boite Okito*, achetée voici plusieurs années est au format 50 cents d'euro et que je suis en attente de celle que j'ai commandée au format ½ dollar et qui devrait faciliter certaines manipulations.

Mais qu'importe, c'est juste pour susciter une envie chez les membres du club présents, car – je le répète – on arrive à faire des effets vraiment sympas.

La première routine s'intitule « *Out With Four* » et elle utilise quatre pièces qui vont s'échapper une à une de la petite boîte en laiton.

La seconde routine intitulée « *Okito Copper Silver* » utilise trois pièces argentées et une pièce de couleur jaune, laquelle est prise en sandwich entre deux pièces argentées. Les trois pièces sont mises dans la *boite Okito* et la Magie opère : la pièce de couleur jaune s'échappe de la boîte et c'est la troisième pièce argentée qui prend sa place.



Aujourd'hui, comme je l'ai dit, il n'y a pas d'atelier... Donc pas d'apprentissage ciblé... Mais **Éric** a pensé à nous et, même si ce n'est pas un atelier à proprement parler, c'est une façon de nous intéresser à un domaine de la Magie : celui des changes de billets de banque.

Et là, comme vous allez le constater, il a beaucoup investi dans ce domaine. Une façon pour lui de changer ses propres billets de banque en articles de Magie qui permettent ensuite de changer les billets... **Raymond Devos** aurait pu faire un sketch là-dessus...

**Éric** montre des billets d'Euros Millions – des vrais précise-t-il...

La face et le dos des billets sont montrés avant que ces billets ne se transforment de façon très « *flash* » (comme le Loto du même nom...) en billets de 20 Euros. Des vrais également, précise-t-il.



Oh la chance... Moi qui n'ai quasiment jamais rien gagné aux jeux d'argent... Bon, il faut dire que je ne joue quasiment jamais non plus...

[Extreme Burn](#), version 2, de **Richard Sanders**.

Ah si ça pouvait marcher comme ça dans la « *vraie vie* »...

**Éric** sort un nouveau matériel de sa pochette – qui paraît bien remplie...



Le tour suivant utilise un billet de 10 Euros qui est mis dans une petite enveloppe... Enveloppe qui se transforme aussitôt en une liasse de billets de 100 Euros (des faux billets, précise **Éric**...)



Ah si ça pouvait être vrai, j'achèterais un paquet d'enveloppes comme ça.

[Hurricane](#), de **Kim Tung Lin**.

**Éric** demande maintenant à **Pierre** s'il peut lui emprunter un billet de 10 Euros. Et **Pierre** s'empresse de remettre à **Éric** le billet que celui-ci lui a gracieusement confié juste avant de débiter la routine. Rassurez-vous le billet n'est pas truqué... C'était juste pour gagner du temps.

**Éric** prend le billet et le met dans sa poche d'où il sort un billet de 30 Euros.



**Éric** tient le billet tendu entre ses deux mains et tire... Il se retrouve avec un billet de 10 Euros en main droite et un billet de 20 Euros en main gauche.



Ah ! Pratique pour faire de la monnaie.  
Mais euh, j'y pense à un truc... Ca n'existe pas les billets de 30 Euros !

[Split](#) de **Yves Doumergue**.

**Éric** plonge à nouveau dans sa pochette pour sortir le prochain tour...



**Éric** présente à présent un billet de 50 Euros

Il secoue le billet qui devient un billet de 100 Euros et en le secouant à nouveau le billet se transforme en billet de 200 Euros, montré recto-verso.



[Canvas](#), de **Kim Tung Lin**.

Tandis qu'**Éric** réfléchit au prochain gimmick qu'il va nous montrer, je déclare « *Moi, je me refuse à jouer avec de l'argent...* ».

**Éric** répond « *Oui mais avant, tu ne faisais que des tours de cartes, maintenant tu te mets aux pièces et ensuite ça sera les billets...* »

*Que nenni monsieur!* Les billets, j'ai essayé... avec [Billet de Rêve](#) de **Renato**. La vidéo de présentation donnait vraiment envie... Une fois que je l'ai eu acheté et l'ayant en main, ce n'était plus un rêve mais un cauchemar vu la taille du gimmick....

**Éric** nous montre à présent la version « *Dollar* » de *Canvas*. Ça démarre avec un billet de 1 dollar, on secoue, la valeur faciale du billet disparaît et devient blanche. On secoue une nouvelle fois le billet et on a désormais un billet de 100 dollars.



C'est l'avantage... et l'inconvénient... des billets des USA, ils ont tous la même taille et la même couleur... Pratique pour les changes de billets pour les magiciens. Pratique également pour les escrocs pour les contrefaire ou pour gruger les gens... Avec les billets en Euros, la taille est différente, la couleur aussi...

**Éric** sort maintenant un bloc de feuillets blancs qu'il effeuille devant nous recto et verso.



Une passe magique puis les feuillets se transforment en billets de 100 dollars montrés recto et verso.



[Flash Cash](#) de **Alan Wong**.

**Toff** demande à **Éric** s'il arrive à présenter ces tours en public, parce que lui, il se voit se voit mal présenter ce genre de tours en public.

**Éric** déclare qu'il fait de la magie pour lui, qu'il est juste un « *consommateur de magie* »...

Je renchéris en disant que : « **Éric** et moi, nous sommes des magiciens de salle de bain... On fait de la magie pour notre miroir... ».- pour paraphraser un certain **Mimosa**...

Sans commentaire concernant ce genre de déclaration très réductrice qui dénote un certain manque d'ouverture d'esprit... Ben oui, on peut faire de la Magie juste pour soi-même. La preuve.

**Éric** passe au tour suivant et nous montre un billet de 20 Euros qu'il replie et qui se transforme en une boîte de *Tic-Tac*...



Merde...credi ! 20 balles la boîte de *Tic-Tac*, ça fait cher le *Tic-Tac*.

[Dollar To Tic-Tac](#) de **George Iglesias**.

**Éric** sort à présent un ticket de caisse du magasin *Carrefour*...

Oh ! *Carrefour* vend des tours de Magie ? C'est nouveau ça !



Le ticket est montré recto-verso et **Éric** indique que c'est bien, parce que les pubs au dos du ticket rapportent de l'argent... Le ticket est plié et se transforme en billet de 50 Euros.



[Insta-Change](#) de **Nicholas Einhorn**.

**Éric** est gêné par la manipulation et **Manu** en propose une plus facile et je propose d'y ajouter une « *passé à travers le poing* ».

Intarissable, **Éric** sort un nouveau truc et je me dis qu'il ne doit pas y avoir beaucoup de marchands de trucs qui ont autant de tours sur les changes de billets...

Cette fois-ci, **Éric** tient un morceau de papier de couleur bleu pale, en précisant que ce tour est un peu moins bien...



Le papier est plié et se transforme en un billet de 20 Euros.

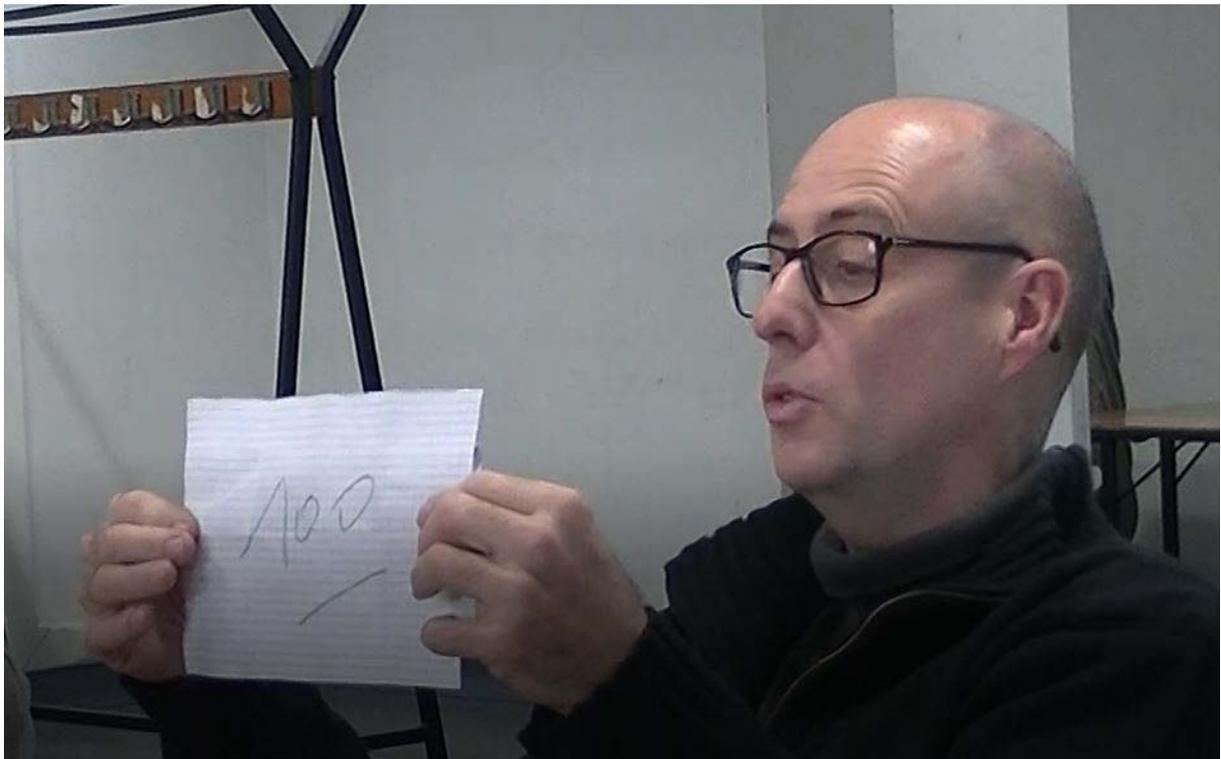


[Money Switch](#) de **Michael Chatelain**.

Ce tour nous amène à parler du change de billet classique – celui où un billet blanc se transforme en un billet de banque - réalisable avec ou sans l'accessoire préféré des magiciens et me voilà en train de montrer la version classique sans cet accessoire supplémentaire.

Mais, vous n'aurez aucune image sur cette brillante prestation car elle a été faite de ma place et cela vaut peut-être mieux, car elle a été faite avec deux feuillets démesurés du point de vue de la taille que **Manu** m'a passés afin que tout le monde voie bien le principe de ce change...

Je vous laisse juger de la taille des « *billets* ».



Ça ne fait pas trop crédible comme billet de banque, non ?

Eh **Manu**... N'essaie pas d'aller faire tes courses avec ce genre de billet...C'est un coup à se retrouver en garde à vue ou à l'asile des fous...

**Éric** sort un chéquier et se met à rédiger un chèque.

Je m'apprête à lui dire qu'il peut trouver cette méthode de change classique, sans avoir à déboursé un centime... lorsque je me rends compte que c'est encore un tour qu'il est en train de nous présenter...



**Éric** nous demande de bien regarder en précisant que ça va être très rapide...

« *Vous ne prenez pas les chèques ? Ce n'est pas grave, j'ai des billets...* »

**Éric** tire sur le chèque et se retrouve avec des billets de banque en main.



[Cash Bank](#) de **Jean Pierre Vallarino**.

**Manu** qui a un esprit très pratique dit « *Et à chaque fois, tu perds un chèque ?* »

Ben oui... Le chéquier, de la *Banque Artego*, est fourni lors de l'achat et on peut par la suite racheter des [recharges](#)... moyennant quand même 6,02 Euros (on se demande pourquoi les 2 centimes...) et le tour n'est apparemment plus vendu sur le site alors que les recharges le sont.

Et ceci conclut cette mini conférence sur les changes et productions de billets. Merci à **Éric** pour tout ce qu'il nous a montré, ceux intéressés par ce type de tour auront forcément trouvé leur bonheur.

Nous abordons à présent la partie « *au choix* » de la réunion.

Au choix de l'exécutant, puisque chacun peut présenter ce qu'il veut en matière de Magie.

Et c'est **Manu** qui propose de commencer.



**Manu** a réfléchi... Il a réfléchi à la routine présentée par **Pierre** lors du 15<sup>ème</sup> anniversaire, une routine de **Simon Lovell** intitulée « *Autopsie d'un Meurtre* ».

Je vous renvoie à mon « *exxxce/////lent* » [compte-rendu de cette journée magique](#) si vous voulez le déroulement point par point de cette routine.

Sinon, pour faire court... Un meurtre a été commis et il faut découvrir quelle arme a été utilisée pour commettre ce forfait. Et le nom de cet arme est révélé par des cartes supportant chacune une lettre de l'alphabet.



**Manu** a trouvé que visuellement la présentation pouvait s'en trouver meilleure en utilisant des cartes plus grandes et voici le fruit de sa cogitation :

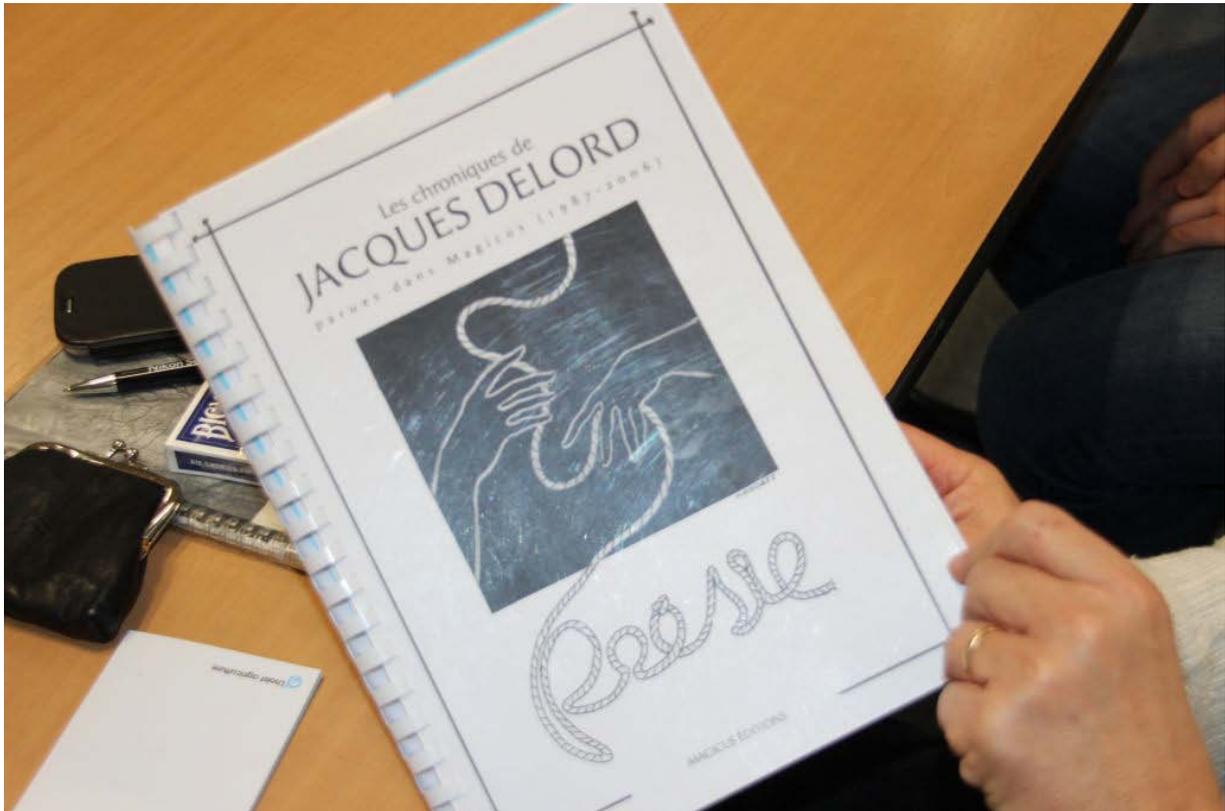
L'idée est de créer un dossier d'enquête.... Lequel une fois déplié, permet d'avoir accès à des cartes de grande dimension.



Ah ben c'est vrai que comme ça, même les déficients visuels peuvent en profiter... ou ceux qui sont tout au fond de la salle, parce qu'ils ont payé moins cher que les autres spectateurs.

Comme quoi, c'est chouette de voir que certains réfléchissent aux tours montrés lors des réunions, afin de les améliorer.

**Manu** nous montre ce qu'il a commandé auprès de la revue *Magicus* : l'ensemble des articles de **Jacques Delord**. Ce qui représente un pavé assez important.



Ah tiens, une anecdote concernant *Magicus*...

Mon ami **Draco** a collaboré avec ce magazine en leur transmettant l'explication de sa routine *Cocktail Coin*. (*Magicus* n°156)

J'avais modestement participé en tant que « *photographe* » et **Draco** était venu chez moi pour la circonstance afin qu'on prenne les photos destinées à illustrer l'article.

**Draco** m'avait dit par la suite avoir demandé qu'on mette bien mon nom en « *crédit photos* » et qu'on m'envoie un exemplaire de la revue...

Je n'ai jamais rien reçu et j'ai appris plus tard que les photos de l'article avaient été créditées à un certain Yves Gillard.

DRACO © 2003 - corrigé par David.  
PHOTOS © YVES GILLARD

On dit qu'il faut rendre à César ce qui est à César... Mais il est vrai que je ne m'appelle pas César...

Marrant non ? Non !

**Manu** poursuit en disant que ceux, comme lui, qui ne comprennent pas l'anglais et qui veulent se mettre aux cordes, peuvent acheter le DVD « *L'école de la Magie volume 9* ».



Le DVD est sensé contenir un fichier pdf d'explications, mais il ne s'y trouve pas. Toutefois, **Manu** précise qu'il suffit de demander ce fichier manquant et on voit l'envoi sans problème.

**Pierre** est toujours à la recherche de son « *portefeuille magique* » et du coup, **Manu** a ramené, pour lui montrer (Non, pas pour lui offrir car ce n'est pas encore la période des cadeaux de Noël...), son [portefeuille Heirloom](#). Il a également ramené – également pour montrer... (pas pour offrir) – les portefeuilles Himber en cuir vendus par la boutique Mayette sous l'appellation [Mini Duvivier Wallet](#).

**Pierre** demande « *Et la routine Heirloom alors ?* »

Et **Manu**, de répondre fort logiquement en montrant le portefeuille qu'il vient de présenter comme étant « *le portefeuille Heirloom* » :  
« *Ah ben Heirloom, j'ai pas... Dedans, j'ai Colossal Killer... Ça n'a rien à voir mais Heirloom, c'est d'après Kolossal Killer...*»

Va comprendre Charles...

**Manu** propose d'ailleurs de montrer *Kolossal Killer*.

**Toff** nomme la *Dame de Trèfle*...

**Manu** prend son portefeuille, en sort une carte, puis montre qu'il n'y a pas d'autres cartes dans le portefeuille.



La carte sortie du portefeuille est la Dame de Trèfle.

Bon, il faut savoir que cela ne permet pas de montrer la bonne carte à tous les coups et qu'il y a une petite astuce pour retomber sur ses pattes. Mais, de mon point de vue, ça reste quand même un peu « *usine à gaz* ». Et c'est le genre de portefeuille qu'on ne peut pas utiliser au quotidien comme un portefeuille normal... Contrairement à mon *Anthony Miller's BKM Wallet*...

En faisant du rangement chez lui, **Manu** a retrouvé son *accessoire préféré du magicien*... enfin, disons plutôt « *SES* » accessoires préférés du magicien. Une véritable collection puisqu'il y en a dix, qu'il nous montre ainsi qu'un vieux *manicolor* très astucieux acheté chez *Mayette*...

**Victor** prend la suite pour nous montrer un tour utilisant uniquement ses mains...



Il nous montre qu'il peut enlever son petit doigt et le remettre en place...

Il peut également le tordre.

Pour son majeur, comme c'est un peu plus rigide, il faut d'abord casser l'os... **Victor** nous fait entendre un sinistre craquement avant de se mettre à tordre son pauvre majeur dans tous les sens.

Un nouveau craquement et le doigt est remis en place.  
Ouf, il n'était pas cassé mais simplement déboîté...

Tout fier de lui, **Victor** conclut en nous disant « *Et voilà...* » en se marrant.

Il est content...  
Sale gosse !



Pour ne pas être en reste, **Manu** nous montre une méthode pour donner l'illusion de frapper une table avec son poing fermé.



**Pierre** se lève avec un bloc-notes supportant un tableau de nombres allant de 1 à 25 répartis sur 5 lignes dans l'ordre croissant.

C'est un tour qu'il a vu sur Internet sur le site d'une boutique de magie et qu'il a remonté.



**Toff** est invité à inscrire en première ligne les jours de la semaine, du lundi au vendredi, dans l'ordre qu'il veut.

**Manu** est invité à faire la même chose mais dans le sens vertical de la feuille.



**Pierre** récupère ensuite son bloc-notes.

**Pierre** cherche à présent les correspondances de jours sur le tableau – c'est-à-dire les dates pour lesquelles **Toff** et **Manu** ont choisi le même jour de la semaine – et il entoure ces dates.



Les nombres 4, 10, 11, 17 et 23 sont ainsi entourés.

**Pierre** fait à présent la somme de ces quatre nombres et cela donne 65.

**Pierre** montre maintenant une prédiction indiquant le nombre « 65 ».

Et pour rester dans la cohérence de ce nombre, **Pierre** indique que ce tour est vendu par un marchand de trucs pour la somme de 65 Euros...

Eh, eh... Non, **Pierre**, j'ai vérifié, il est à 79 euros...

Mais, il est vrai que le matériel fourni consiste en un tableau aluminium effaçable joliment décoré et en deux jeux d'aimants sur lesquels les jours sont écrits... Ceci explique sûrement cela... même si ça reste quand même cher pour un tour automatique.

Je prends la suite en disant « *Je me suis levé ce matin... et devinez ce que j'avais...* »

Heureusement, il n'y a pas d'esprits mal tournés dans ce club et personne ne fait allusion à cette excroissance de chair qui dépasse de mon corps... Non, je ne parle pas de mon né...

J'explique que depuis que je fais de la magie, j'ai parfois des illuminations, des flashes... et ce matin, ça m'est arrivé, j'ai pensé à une carte et je l'ai gardée en mémoire et mise bien à l'abri dans mon portefeuille.



Je fais à présent choisir une carte à **Toff** et au moment de révéler ma prédiction, comme je me sens particulièrement en forme aujourd'hui, je décide de faire choisir une seconde carte.

**Victor** est invité à choisir une autre carte.

Bien, l'instant est venu de révéler ma prédiction...

J'enlève les élastiques qui entourent mon portefeuille et là, j'ai un doute...

En effet, dans mon portefeuille, il y a UNE prédiction...

Je sors ma prédiction et la pose face en bas sur la table – c'est UNE carte...

Et, si vous avez tout suivi, j'ai fait choisir DEUX cartes, ce qui n'était pas prévu en fait. J'aurais du réfléchir avant de me laisser emporter par mon enthousiasme.

Ah dilemme... Que faire ?

Je propose alors de faire la moyenne des valeurs des deux cartes ce qui permettra de résoudre en partie ce problème.

**Toff** montre sa carte, c'est un « 6 ».

**Victor** montre sa carte, c'est un « 3 » et je dis «  $6+3 = 9$  divisé par 2 ça fait... »

Oups... Nouveau problème, car le résultat donne « 4 et demi »...

Merde...credi ! Fichu enthousiasme...

Et tout à coup, l'illumination (comme ce matin..), je me rappelle que je suis magicien (enfin « *apprenti magicien à vie* »)...

Claquement de doigts et je retourne la carte : c'est le 4 et ½ de Pique.



La Bonne moyenne, de **Guillaume Singer**.

Moi, ça me fait marrer ce genre de tour complètement décalé.

Mais je ris pour un rien...

Je profite de ce compte-rendu pour remercier ici **Guillaume Singer**.

*Climagic*

Certains se rappellent peut-être du site *Climagic*... c'était un des premiers sites de magie que j'ai découvert.

Créé par **Guillaume Singer**, ce site, très esthétique dans sa présentation, proposait des articles sur la Magie en général et les magiciens, mais aussi l'explication de techniques de cartomagie, de magie des pièces, de cordes... ainsi que des tours avec des difficultés variables – le tout avec différents niveaux d'accès.

J'ai imprimé bon nombre de ces articles et j'ai conservé précieusement ces feuillets depuis mai 2002...

Mai 2002... un mois avant la naissance de ce qui deviendra le **Magicos Circus Rouennais**.

Et surtout, c'est **Guillaume Singer** qui a été l'un de ces magiciens qui, par leur ouverture d'esprit, m'ont accepté, moi le débutant et m'ont donné l'envie de persévérer – à la différence de certains autres magiciens ayant une très haute opinion d'eux-mêmes et de leur art et qui avaient bien vite oublié qu'eux aussi avaient été des débutants...

Et rien que pour cela, j'exprime ici publiquement (enfin, pour ceux qui liront ce compte-rendu), mes remerciements.

Pour ceux qui veulent découvrir ce qu'était *Climagic*, sachez qu'[une partie des articles est hébergée sur le site La Séquence du Prestidigitateur](#) mais il vous faudra être inscrit au forum pour pouvoir y accéder.

Retour de **Pierre** sur le devant de la scène... avec l'assistance de **Toff**.



**Pierre** demande à **Toff** s'il connaît le système des cartes ESP (*Extra Sensorial Perception*) et rappelle les symboles : Rond – Croix – Vague - Carré – Étoile et pour que ce soit clair, il les dessine sur un feuillet de papier.

**Pierre** indique qu'il a un jeu ESP qu'il va partager avec **Toff** mais auparavant il souhaite faire une prédiction et il la note sur le feuillet précédemment utilisé qu'il pose à l'écart.

**Pierre** distribue cinq cartes face en bas pour **Toff** et conserve les cinq autres cartes.

**Pierre** fait glisser l'une de ses cartes vers **Toff** et il lui demande de faire de même avec l'une de ses propres cartes.



**Pierre** demande à présent de rassembler ses cartes et de les mettre dans son dos en y insérant face en l'air la carte remise par **Pierre**.

**Pierre** fait de même avec ses cartes et la carte remise par **Toff**.

Cela étant fait, les deux paquets de cartes sont remis sur la table et **Pierre** indique que s'étant donnés des cartes au hasard, il serait quand même marrant que les cartes qu'ils ont échangées soient identiques...

Suspense...

Après une courte séquence de pub ou une pause « *pipi* », vous pourrez aller à la page suivante pour découvrir le final de ce tour...

Chacun étale ses cartes sur la table. Une étoile est face en l'air dans le paquet de **Pierre**.

**Toff** étale ses cartes et une étoile est également face en l'air dans le paquet.



**Pierre** montre le feuillet sur lequel il a inscrit sa prédiction. En fait, il a simplement entouré le symbole « étoile ».

**Pierre** conclut en disant que ce n'était pas bien difficile de prédire l'étoile car toutes les autres cartes de son paquet et de celui de **Toff** sont blanches, et il le prouve en retournant toutes les cartes.

Tout est bien qui fini bien.

**Toff** semble dubitatif et il regarde le dos de ses cartes, comme s'il avait un doute.

**Pierre** déclare « *Ca m'a fait rigoler quand j'ai vu ce tour là...* », car il l'a trouvé très facile.

Apparemment, certains n'ont pourtant pas compris comment **Pierre** a fait... J'explique le principe (que **Pierre** confirme... Ouf !) et j'ajoute que ce qui me gêne, c'est l'absence de justification pour aller mettre les cartes dans son dos et je suggère que chacun mélange son paquet avant de commencer.

**Manu** propose un déroulement différent en suggérant de démarrer avec les cartes dans le dos, d'en prendre une dans son paquet et de la remettre à l'autre participant qui fait de même et chacun retourne cette carte face en l'air toujours en conservant les cartes dans son dos.



Et c'est là où tout redevient logique car la sélection s'est faite alors que les cartes étaient dans le dos de chaque participant et tout apparaît donc justifié. Ça peut paraître du détail mais plus les actions sont justifiées moins le spectateur se pose de questions et moins il vous en pose...

**Pierre** convient que cette façon de présenter est mieux.

De la réflexion naît la lumière...

Concernant le fait que certains n'avaient pas compris le principe utilisé, **Toff** évoque le tour qu'il a présenté lors de la [réunion du 16 septembre 2016](#) en disant que ce tour était tout con (entendez « facile ») à faire, tout comme celui que vient de présenter **Pierre** mais qu'il avait laissé perplexe pas mal de monde.

C'est vrai que souvent des tours simples ont un fort impact parce qu'on essaie d'aller chercher trop loin une solution toute bête.

**Pierre** demande à quel tour **Toff** fait allusion et du coup, **Toff** propose de le montrer à nouveau.

**Toff** demande à **Pierre** de lui prêter un jeu de cartes et le mélange.

**Toff** étale le jeu face en l'air sur la table pour faire constater qu'il est bien mélangé.



**Toff** invite **Pierre** à le rejoindre et lui demande de couper le jeu.



**Toff** explique ensuite que les cartes interagissent et communiquent entre elles en échangeant des informations.

**Toff** met les deux demi-paquets en contact un moment puis il prend la cinquième carte de l'un des paquets, la sort, la regarde, et dit en se marrant « *Merde !, je me suis trompé* ».

« *Coupez ! Allez, on la refait* », comme on dit au Cinéma...

« *OK tout le monde est en place ?*

*Action !*

**Pierre** ! *Coupez ! Non, pas la caméra... le jeu !* »

On s'y croirait non ?

Bon, le jeu est à nouveau mélangé – étalé face en l'air (sinon ça marche pas...) – puis coupé par **Pierre**. Les demi-paquets sont mis en contact puis **Toff** regarde la cinquième carte d'un des paquets et annonce la valeur de la carte en cinquième position dans le second paquet.

Et... c'est exact.

**Toff** conclut en disant « *Et voilà... Ah merde !* », car il vient de se rendre compte qu'il ne peut pas passer à la deuxième phase de cette routine...



Bon, je ne vais pas lui jeter la pierre (Non, **Pierre** assieds-toi, ce n'est pas de toi que je parle...) car ce genre d'erreur m'arrive également.

Finalement **Toff** explique le principe et c'est nettement mieux comme ça...

Et **Pierre** déclare « *Ah oui, tu l'avais fait l'autre jour effectivement...* »

Mort de rire... Candidat suivant !

**Pierre** et **Toff** sont tracassés par un truc...

Non, non, pas par le tour qui vient d'être présenté mais par la méthode utilisée par **Victor** pour ses « *tortures digitales* » et tous deux viennent le solliciter pour qu'il leur montre à nouveau. Masochisme ?



Eh **Toff**... Sur ce coup là, évite de te gourer sinon tu vas te retrouver avec un doigt dans le plâtre...

**Manu** demande si tout le monde connaît le principe des 9 cartes de **Jim Steinmeyer**. J'indique qu'**Alain Choquette** a présenté au *Plus Grand Cabaret* une version de ce *Nine Card Problem*...

**Manu** propose de montrer la version qu'il connaît.

**Manu** fait choisir une carte à **Pierre** et cette carte est ensuite perdue dans le jeu.



**Manu** tend le jeu à **Pierre** et lui demande de sortir neuf cartes en y incorporant sa carte.



**Pierre** doit ensuite mélanger son paquet de neuf cartes.

**Manu** étale les cartes face en l'air devant lui et demande à **Pierre** de confirmer que SA care se trouve bien parmi ces 9 cartes.

**Manu** rassemble les cartes et rend le paquet à **Pierre** en lui disant qu'il va pouvoir mentir ou dire la vérité aux questions posées.

À chaque réponse donnée, **Pierre** doit distribuer une carte par lettre épelée pour la réponse et poser les cartes non distribuées sur les cartes distribuées.

« *Quelle est ta carte ?* ». C'est un R-O-I. Trois cartes distribuées une à une et le reste du paquet (6 cartes) est posé dessus.

« *On épelle maintenant 'de' pour «'roi de'»*. D-E. Deux cartes distribuées et le reste des cartes posé par-dessus.

« *Quelle famille ?* ». P-I-Q-U-E. Cinq cartes distribuées et le reste posé par-dessus.

« *Et jusqu'à maintenant, tu as dit vrai ou tu as dit faux ?* ». F-A-U-X. Quatre cartes distribuées et le reste posé par dessus.

« *Quelle était ta carte ?* » L'As de Trèfle.

« *Retourne la première carte du paquet...* » : C'est l'As de Trèfle.



**Manu** précise les contraintes de cette version ainsi que les subtilités parfois utilisées par les « *aficionados* » dit-il, car **Manu**, à défaut de parler anglais, parle couramment l'espagnol.

Pour rester dans le thème, je propose de montrer la version d'**Alain Choquette** qui me paraît extrêmement intéressante par sa subtilité et le fait qu'en plus de gommer certains aspects à mon sens trop évidents, elle permet d'impliquer un nombre quasi illimité de spectateurs, dès lors qu'ils disposent d'un jeu de cartes. Il a d'ailleurs invité les téléspectateurs devant leur écran à faire ce tour avec lui.

Je demande à tout le monde de prendre son jeu de cartes et j'indique qu'on va avoir besoin d'un certain nombre de cartes ainsi que d'une carte parmi celles-ci et que ce nombre et cette carte vont être déterminés de façon très simple.

Je fais choisir une carte à **Manu** puis une autre carte à **Pierre**.

La carte de **Manu** est le 9T et par conséquent j'indique que nous sélectionnerons 9 cartes et j'invite chacun à sortir neuf cartes face en bas de son jeu en les prenant où n'importe où dans le jeu.

Je fais de même pour que chacun puisse suivre ce qui doit être fait.



Les neuf cartes sont mélangées et je demande ensuite à **Pierre** la valeur de sa carte : le 2K. Par conséquent, je demande aux personnes présentes de mettre leurs cartes en éventail et de mémoriser la carte qui se trouve en deuxième position à gauche. Pour éviter toute erreur, car l'erreur est humaine, je montre la position de la carte qui doit être mémorisée en me servant des neuf cartes que j'ai en main.

Je demande ensuite que chacun referme son éventail en indiquant qu'on va à présent mélanger les cartes et que pour cela on va y mettre un peu de chacun d'entre nous, un peu de magie et beaucoup de hasard.

Pour ce qui est de « *chacun d'entre nous* », je demande que chacun distribue les cartes, une par une, en épelant son propre prénom. Si le prénom fait plus de neuf lettres, on distribue les neuf cartes et on s'arrête là. Si on a un prénom composé, on choisit l'une des composantes de ce prénom. Si on ne distribue pas toutes les cartes, celles qui restent sont posées sur celles distribuées.

Maintenant, je propose de faire appel à la Magie et pour cela, je demande à chacun de distribuer les cartes une à une en épelant le mot M-A-G-I-E et ensuite de poser les cartes restantes par-dessus.

Enfin, j'explique qu'on va à présent faire appel au hasard et j'indique que chacun va distribuer des cartes mais en s'arrêtant où il veut dans sa distribution. Je montre cela en distribuant une carte puis une seconde, en invitant chacun à faire comme moi, puis je dis qu'on peut distribuer autant de cartes qu'on veut, quelques unes ou la totalité du paquet.

J'explique qu'ainsi, comme chacun à un prénom différent, et qu'il peut distribuer au final autant de cartes qu'il veut, on est sur que les paquets sont mélangés de façon différentes.

Lorsque tout cela a été fait, je demande aux participants de prendre leur paquet face en bas et de transférer dans leur autre main trois cartes en les laissant décalées et de les tendre, faces vers moi.



Après avoir regardé les cartes de chacun des membres du club, je leur demande de les éliminer en les mettant de côté et de transférer à présent dans leur autre main deux cartes et de les tendre pareillement vers moi.

Là encore, cela ne m'inspire pas et je demande que ces cartes soient éliminées.



À présent, chacun doit transférer une carte et la tendre vers moi... Mais une fois encore, je demande que cette carte soit éliminée.

Allez, encore une carte... J'examine les cartes tendues vers moi et là, je demande que chacun ne bouge plus et reste dans cette position.

*« Vous vous rappelez tous la carte que vous avez mémorisée ? Vous vous rappelez tous les mélanges effectués ? À présent, regardez la carte que vous tenez... »*

Et bien évidemment, chacun tient en main la carte qu'il a mémorisée.

**Victor** prend la suite pour montrer le tour le plus rapide du monde.

**Victor** fait choisir une carte au « stop ! ». La carte (5T) est retournée face en l'air et laissée à sa place dans le jeu.



Puis **Victor** retourne la carte du dessus du jeu : un 3T.

Un geste magique et la carte du dessus est à présent le 5T.

**Victor** étale le jeu et au milieu de l'étalement, face en l'air, le 3T.

C'est effectivement très rapide.

**Victor** propose de le refaire. La première carte, choisie au « stop ! », est le 4K. La carte sur le jeu est le 7K.

Une passe magique, ou plutôt une « *Herrmann Pass magique* » et hop, le 4K arrive sur le jeu et le 7K atterrit au milieu.

**Victor** explique qu'à la base, lorsqu'il a commencé à apprendre certaines techniques de cartomagie, il a directement débuté par l'apprentissage de cette technique et il estime la faire maintenant quasiment à la perfection...

**Victor** poursuit sur sa lancée en proposant de montrer une routine qu'il nous a déjà montrée lors d'une précédente réunion.

**Victor** se tourne vers **Toff** et lui demande de nommer la carte qu'il souhaite : la DT.

**Victor** parcourt le jeu pour voir si cette carte se trouve bien dans le paquet parce que, dit-il, son jeu n'est pas complet.



Puis, **Victor** demande à **Pierre** de choisir un nombre entre 1 et 52 en précisant que plus ce nombre sera petit plus le tour sera rapide. **Pierre** choisi « 3 ».

**Victor** distribue trois cartes et retourne la suivante : c'est la Dame de Trèfle.

**Éric** propose « 17 », juste pour voir et **Victor** recommence à distribuer les cartes : la 17<sup>ème</sup> est la Dame de Trèfle.

Une technique extraite de *The Journey* de **Matt Johnson**.

Je me lève et prend la suite de **Victor** pour quelque chose de beaucoup moins technique.

Je remets un jeu de cartes à **Pierre** en lui demandant de le mélanger puis je lui demande de choisir une carte de son choix, laquelle est ensuite perdue dans le jeu.

J'indique que le principe de tout magicien qui fait choisir une carte, c'est bien évidemment de la retrouver, de façon plus ou moins originale et c'est ce que je vais m'employer à faire, mais avant j'aimerais parler des points communs entre un jeu de cartes et une année.

« *Par exemple, dans une année il y a 52 semaines et dans un jeu il y a 52 cartes* ». Je distribue un tas de 5 cartes et un tas de 2 cartes pour symboliser le nombre 52, je rassemble ensuite les cartes pour reconstituer le jeu.



Bon là, j'ai un vieux doute concernant l'ordre dans lequel les paquets doivent être ramassés... et je prévient mon public « *Bon, j'ai un doute, on verra bien...* »

« *Dans un jeu de cartes, il y a douze cartes qu'on appelle des figures et dans une année il y a douze mois* » : 12 cartes sont distribuées et le jeu est ensuite reconstitué.

« *Combien de familles de cartes dans un jeu ?* » : Quatre.

« Et combien de saisons dans une année ? » : Quatre.

4 cartes sont distribuées et le jeu est ensuite reconstitué.

« Savez-vous que dans chaque famille de cartes il y a treize cartes et que dans un trimestre d'une année il y a treize semaines ? » : 13 cartes distribuées et le jeu est... (air connu)

« Savez-vous que lorsqu'on additionne la valeur faciale de chaque carte en considérant 11 pour le Valet, 12 pour la Dame et 13 pour la Roi, le total donne 364 ? 364, presque une année qui comporte 365 jours. Or souvent dans un jeu il y a au moins un Joker... ce qui fait 365 si on lui attribue la valeur '1' ».

Trois tas sont distribués : un tas de 3 cartes, un de 6 cartes et un de 5 cartes, puis le jeu... (air connu).



« Et, tous les quatre ans, on a une année bissextile avec 366 jours. Et dans les jeux de cartes on a en général deux Jokers, ce qui fait une carte de plus » : Une carte est distribuée et (vous connaissez la suite...)

« Une dernière chose et là, malgré les recherches on n'a pas trouvé de similitudes avec un jeu de cartes, une semaine comporte sept jours... » : 7 cartes sont distribuées et (air connu).

Alors, c'est bien beau tout cela, mais quel rapport avec la carte de **Pierre** ?

Quelle était cette carte au fait ? Le 2 de Cœur.

La carte du dessus du jeu est retournée et c'est le 2C.



Ouf je ne m'étais pas trompé...

Dans le même style de tour qui fonctionne tout seul, j'enchaîne sur un tour que j'ai intitulé « *Joyeux Anniversaire !* ».

Je demande à **Pierre** de penser à une date anniversaire en précisant que ce qui m'intéresse c'est uniquement le mois. Et, pour éviter que **Pierre** puisse penser que je connais sa date de naissance, je lui demande de penser à une date que lui seul ici connaît.

Ensuite, je me retourne et je lui demande de prélever sur le jeu un nombre de cartes correspondant au mois de cette date. 2 si c'est le mois de février, 10 si c'est octobre, etc. Il doit mettre ces cartes dans sa poche.

Je refais face et j'indique que dans une année il y a douze mois et je distribue une à une 12 cartes sur la table et je prends en main ce petit paquet de cartes.



Puis, en prenant la première carte du paquet, je demande à **Pierre** si cette personne est née en janvier. Réponse « *non* » et je déclare « *je le savais* » et je dépose cette carte et je prends la suivante.

« *Est- ce que cette personne est née en février ?* ». Réponse « *non* » et je déclare que je le savais... Et ainsi de suite jusqu'au mois de juin où **Pierre** que répond « *oui* ».

« *Ah, ah... Je le savais...* » et je montre la carte que je tiens en main sur laquelle est inscrit « *Joyeux Anniversaire !* ».



Bon, c'est sur que ce n'est pas avec ce tour que vous allez gagner la FISM, mais c'était juste pour le fun.  
Et après tout, il y a bien un magicien qui l'a inventé ce tour non ?

Bon, est-ce mon tour qui vient de plomber l'ambiance ; tout le monde commence à se lever et à ranger ses affaires, signe que la réunion va maintenant se terminer. Du coup, je me lève également et je range mon matériel car je ne vais pas rester là tout seul.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 13 janvier 2018.

Lorsque ce compte-rendu paraîtra, l'année 2018 sera déjà là et comme le veut la tradition, je vous souhaite à tous (et à toutes, si des magiciennes lisent ce compte-rendu) une bonne et heureuse année et surtout, par-dessus tout, une bonne santé.

À l'année prochaine !

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie



PS : désolé pour la longueur de ce compte-rendu... mais tout ça c'est la faute à **Éric** avec tout le matériel qu'il nous a montré.  
Sinon, vous savez bien qu'en général, je fais court... ☺