

RÉUNION DU ☹️ ...27 AVRIL 2019

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

Initialement, la réunion d'avril devait se tenir le 20 avril avec au programme une présentation sur l'hypnose de spectacle par **Fabien**...

Sauf qu'une fuite s'est déclarée à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* et que celle-ci a été interdite au public pour le week-end Pascal (ce n'est pas son prénom) en attente de la réparation...



Bon, là... C'est un peu exagéré, je l'avoue...

Finalement, nous avons pu décaler la réunion au 27 avril... Encore merci à **Roland de la MJC** (ce n'est pas son nom) de nous avoir facilité la chose.

Mais quand on a programmé une date, et qu'on la décale, il n'est pas évident que ceux qui avaient prévus d'être présents à la première date le soient à la seconde... Et c'est ce qui s'est passé pour notre intervenant, **Fabien**, qui n'était plus disponible aujourd'hui. Et il n'est pas le seul... Une garde impromptue de petits enfants pour l'un, un anniversaire pour l'autre, des trucs à faire pour encore un autre ou encore un festival de métal (il paraît que c'est de la musique) pour un autre, et un « *j'avais oublié et j'ai prévu autre chose* », sans compter ceux qui n'ont pas répondu pour dire « *oui* » ou « *mmm...non...* »...

Bref, je ne suis pas sûr que nous serons nombreux... Ce qui me rassure un peu c'est que **Thibault**, l'un des trois mousquetaires ayant présidé à la création de ce club, a dit qu'il serait là... Cool ! Et trois nouveaux postulants se sont manifestés et devraient, eux aussi, être là...

Bon, ben... on verra bien.

Et nous voilà, une fois de plus, réunis dans la salle Descartes, la bien nommée, au premier étage de la *MJC*. Au moins, en cas de nouvelle fuite, on aura – en principe – les pieds au sec.

Sont présents :

1 : **Patrice**
3 : **Victor**
5 : **Thibault**

2 : **Éric**
4 : **José**

Et deux nouvelles têtes font leur apparition :

6 : **Nicolas**

7 : **Clément**

Bon, et bien, ce n'est pas si mal que ça... Cela va nous laisser du temps pour « *torturer* » nos deux postulants...

Allez, une petite photo (ce qui est inexact, car elle a la même taille que d'habitude).



Nous pouvons à présent débiter cette réunion

La partie « *infos magiques* » étant réduite à peau de chagrin, nous décidons d'attaquer directement la partie « *Magie* » puisqu'il n'y a pas d'atelier prévu aujourd'hui.

Et c'est **Éric** qui se lance.

Il commence par nous dire « *Mille milliards de dollars... Est-ce que ça vous dit quelque chose ?* ».

C'est vrai qu'on a du mal à imaginer une telle somme... Et, s'il faut se dévouer, j'accepte qu'on vire cette somme sur mon compte bancaire...

Éric nous donne la solution : « *C'est la capitalisation que vient d'atteindre Microsoft cette semaine en bourse... Et c'est la troisième société américaine à atteindre ce niveau après Apple et Amazon* »



Oh **Éric** ! C'est une réunion de Magie, pas une conférence sur la macro économie...

Et **Éric** poursuit « *Ces trois sociétés réunies, c'est trois mille milliards de dollars... plus que le P.I.B de la France... Et tout cela est du à une seule chose... Laquelle à votre avis ?* ».

Le marketing... une arme extraordinaire pour influencer les peuples et leur faire adopter les comportements attendus.

Éric précise qu'il ne va pas nous faire un cours de marketing... Ouf !!!

Mais qu'il va juste nous partager une petite notion de marketing... Oh, non...

Éric souhaite nous parler de l'influence des couleurs.... Bon, ben on va pas y échapper à son truc....

Éric fait passer plusieurs photocopies d'un même feuillet sur lequel on voit des logos de sociétés et la signification des couleurs. **Éric** nous fait remarquer que ces logos ne comportent qu'une seule couleur et que tout cela a été étudié par des psychologues afin que les consommateurs s'identifient à la marque au travers de la couleur du logo de celle-ci.

Éric conclut (ouf !) en disant que si on devait vendre un produit, il faudrait choisir une seule couleur.

Il ajoute toutefois, qu'il y a une personne qui a vraiment bien réussi dans la vie en gagnant beaucoup d'argent alors qu'il n'avait rien compris au marketing : **Ernő Rubik**... le créateur du cube qui porte son nom... et qui possède pas moins de six couleurs.



Éric indique qu'un cube vaut en moyenne 10 euros... et il nous montre un billet de 10 euros... qu'il met dans une enveloppe qui instantanément se transforme en une liasse de billets de 100 euros... Et c'est comme ça que le créateur du *Rubik's cube* est devenu l'homme le plus riche de Hongrie. Ah, bon ? Je croyais que c'était avec son cube.



Éric se propose maintenant de déterminer les caractéristiques personnelles d'un membre de l'assemblée...

Éric montre les faces du cube et détaille ce que chaque couleur symbolise, puis il demande à **Thibault** de mélanger le cube en précisant que le résultat de ce mélange aura une signification.



Éric prend le cube que **Thibault** a posé en mettant le point central jaune au dessus.



Éric réfléchit... « *Jaune... C'est la science... Tu es scientifique ?* ».

Thibault répond « *Non* »...

Euh **Thibault**... l'informatique, ce n'est pas de la science ?

La couleur orange est également présente sur cette face... et signifie selon **Éric**, énergie, ambition, enthousiasme...

Éric indique qu'il pourrait aller plus loin dans l'analyse mais propose de s'arrêter là et demande à **Thibault** s'il possède un Smartphone connecté à Internet et d'aller sur le site d'**Éric**.

La page d'accueil indique « *J'ai rêvé d'un Rubik's... Une chance sur 43 milliards de milliards en combinaison. En faisant un mouvement différent par seconde, l'histoire de l'humanité ne suffit pas à pouvoir créer toutes les combinaisons possibles et pourtant, nous avons déjoué les statistiques les plus folles...* ».

Thibault est invité à faire défiler la page

Cette page montre l'image d'un cube en tous points identiques à celui posé sur la table et résultant du mélange effectué par **Thibault** !



Et **Éric** de conclure... La preuve que le marketing peut vraiment influencer les gens dans leurs actions...

Rubiked de **Vincent Tarrit**. Un truc de ouf !

Bon, c'est pas donné à acheter... Et cela ne paie pas les « à côtés » nécessaires mais il faut reconnaître que c'est hyper bien foutu.

Hallucinant, comme dit **Éric**... La Magie du 21^{ème} siècle...

En discutant sur les *Rubik's cubes*, nous apprenons que **Clément**... 13 ans... sait reconstituer un cube en deux minutes. Mis au défi, il se lance... Hélas pour lui, cela ne se passe pas comme il l'espérait et il abandonne.



Moi, histoire de frimer un peu, j'indique que j'ai appris à faire le cube sans apprendre un seul algorithme simplement de me racontant [une histoire avec le Roi des Belges](#)... et que mon meilleur score est quatre minutes trente.

Je me lance dans la résolution en racontant en même temps l'histoire où il est question d'une pâquerette qu'on dépose au pied d'une croix... De danseuses de Pole Dance, du Roi des Belges, de chaises qu'on sort puis qu'on range et d'élections...

Et au moment de terminer la dernière couronne du cube... Je me goure dans une manipulation et plutôt que de galérer à repartir correctement... je fais comme **Clément**... J'abandonne.

Comme quoi... 13 ans, 59 ans... Même combat.

Allez, candidat suivant !

Et c'est **José** qui se lève....

José aime les mathématiques et il le prouve à nouveau en nous proposant une amélioration du tour d'**Aldo Colombini** « *Countdown* » (*Compte-à-rebours*).

Dans un premier temps, **José** propose de nous montrer la version originale. Pour cela, il utilise une carte de prédiction, un petit paquet de cartes et enfin trois cartes numérotées de 1 à 3 qui sont mélangées par **Clément**.

La carte du dessus du paquet porte le chiffre « 3 ». **José** prend son petit paquet de cartes et distribue les cartes en trois paquets.



Les trois paquets sont ensuite rassemblés.

La carte suivante porte le chiffre « 1 ». **José** indique que là, c'est un peu ridicule, raison pour laquelle il a souhaité améliorer le tour. Il distribue donc les cartes en un seul tas.

La dernière carte porte le chiffre « 2 » et **José** distribue deux tas avant de rassembler les cartes.

José rappelle que ces distributions ont perturbé l'ordre des cartes puis il retourne la carte se trouvant sur le paquet. Une carte blanche. Ce qui fait dire à notre ami « *Ouhla...* », car manifestement, ce n'est pas ce qu'il attendait. **José** ajoute « *J'ai du me tromper...* ».

José explique que normalement la carte du dessus du paquet aurait dû être le 8C – carte correspondant à la prédiction. Et toutes les autres cartes sont blanches.

José propose de nous montrer sa méthode.

Cette fois-ci, les cartes portent les numéros « 2 », « 3 », « 4 » et « 6 ».

Le processus de distribution est déterminé par le mélange de ces cartes et au final, on a à nouveau le 8C sur le dessus du paquet.

José distribue en une ligne face en l'air les cartes restantes : elles portent des lettres et forment : HUIT DE CŒUR.



Belle amélioration.

Je demande s'il serait également possible d'utiliser le chiffre « 1 » en plus des quatre autres cartes. **José** confirme que ça doit être possible moyennant une petite modification.

L'effet original (qu'on peut voir dans le DVD de *Rachel Colombini* « *A Host Of Surprises* ») se présente en fait de façon légèrement différente.

On montre d'abord comment les cartes seraient distribuées si on jouait seul, à deux ou à trois.

Puis, on demande au spectateur de mélanger les cartes marquées 1-2-3 ou on lui demande simplement de choisir l'ordre de ces trois cartes et on procède comment **José** l'a fait.

Il est bien évident que cela fait six distributions ce qui est déjà beaucoup et que si on devait faire de même avec la méthode de **José**, cela ferait deux distributions supplémentaires... du coup, la méthode de **José**, telle qu'il l'a présentée, permet de ramener cet effet à quatre distributions seulement et en plus avec un final étonnant.

Allez, puisqu'on parle d'**Aldo Colombini**, je propose de montrer une routine de ce grand magicien et j'explique que récemment, je suis allé dans un magasin de magie où j'ai constaté qu'on vendait des cartes blanches... entièrement blanches des deux côtés.



Intrigué, j'ai demandé au vendeur à quoi servait ces cartes et il m'a expliqué que ces cartes étaient des rebus de fabrication... des cartes mal imprimées et qu'on pouvait les utiliser comme cartes de visite ou pour inscrire des prédictions dans les routines de mentalisme.

Pas convaincu, j'ai insisté et le vendeur m'a montré une autre application... très étrange nécessitant de coller une gommette sur une des quatre cartes utilisées.



Et figurez-vous qu'une seconde gomme est apparue sur une autre carte, puis une troisième et enfin une quatrième. Et tout à coup, trois gommes ont disparu... Non, pas « *disparu* » m'a dit le vendeur... Elles ont voyagé... Et de fait, les trois gommes ont été retrouvées collées au dos de la quatrième carte.

Et du coup, j'ai acheté quatre cartes.



As Easy As One, Two, Three... Une routine de petit paquet à découvrir dans le livret *Card Journal...* disponible en langue française sur Lybrary.com. J'adore les tours de petit paquet.

Il est de tradition lorsque nous avons un postulant, de tester un peu ses connaissances en Magie, histoire de vérifier qu'il n'est pas là par simple curiosité. Et là, nous sommes particulièrement gâtés puisque nous avons DEUX postulants.

Bon, pas facile de décider lequel nous allons d'abord passer sur le grill et **Nicolas**... notre second postulant... pas fou, décide de laisser **Clément** commencer.

Rappelons que **Clément** a treize ans depuis peu et qu'il est passionné de Magie depuis trois ans déjà.

Voyons ce qu'il sait faire...

Clément nous montre un jeu de cartes en disant « *J'ai un jeu de cartes* » des fois, peut-être, que les personnes âgés dans la salle auraient du mal à voir...

Clément sort les cartes de l'étui et il les étale face en l'air entre ses mains.



Clément indique qu'il va étaler les cartes face en l'air sur la table et il demande à **José** de mémoriser une des cartes qu'il voit.



Clément s'adresse ensuite à nous en disant « *je ne vous apprend rien, mais dans un jeu, il y a des cartes basses, des cartes moyennes et des cartes hautes...* ». Puis **Clément** demande à **José** de dire si sa carte est basse, moyenne ou haute et **José** répond « *basse* ».

Clément coupe dans la partie basse du jeu et demande à **José** de nommer sa carte : 2P.



Clément retourne la carte se trouvant au-dessus du petit paquet : c'est le 2P !

Un effet très net...

Invité à donner l'explication, **Clément** explique que c'est un jeu de cartes un peu (*censuré*)...

[52 to 1 Deck](#) de **Wayne Fox** et **David Penn**. Bon, une fois encore la vidéo de promotion occulte certains moments clés. Mais on commence à avoir l'habitude, non ? On cherche à vous vendre le *Saint Graal* et quand on creuse un peu, on se rend compte que ce n'est pas aussi magique que cela paraît.

Bravo à **Clément** pour sa présentation car il a fait preuve de beaucoup d'aisance, tant dans sa présentation que dans son explication de cet effet.

Bien, comme nous avons un second postulant, **Nicolas** est invité à prendre la suite... Ce qu'il fait sans se faire prier.

Nicolas sort les cartes de leur étui et, s'adressant à **José**, il lui dit qu'il va faire défiler les cartes et que **José** devra dire « *stop* » quand il le souhaite.

Une carte est sélectionnée et montrée à l'assistance – mais pas à **Nicolas**. Il s'agit du RC.

La carte est ensuite remise dans le jeu et **Nicolas** jette ce jeu de sa main droite vers la gauche. Deux cartes restent en main droite : 8P et 9P



Deux cartes et aucune d'elles n'est la carte de **José**.

Nicolas met les deux cartes en éventail et un petit papier apparaît entre les deux cartes : Sur ce papier est inscrit « *Ta carte est* ».

Nicolas utilise alors un briquet pour faire apparaître la suite...



Enfin, dans le déroulement normal, c'est ce qui aurait dû se passer...

Sauf que là, le papier prend feu...

Oh mince... La semaine dernière nous n'avons pas pu faire la réunion pour cause de fuite d'eau dans la *MJC* et j'espère que les détecteurs de fumée ne vont pas entrer en action...

Parce que après l'eau, le feu... Franchement, on manquerait d'air...

Bon, finalement, les détecteurs incendie restent muets et **Nicolas** nous fait déchiffrer, tant bien que mal, le reste du message : « K »... ce qui laisse la porte ouverte à l'imagination de chacun...

Bon, on applaudit quand même parce que c'est le matériel qui a trahi **Nicolas**.

Victor se lève et vient prendre place devant nous. Il tient un jeu de cartes dans sa main.



Victor nous rappelle que dans un jeu, les familles sont Pique, Trèfle, Cœur et Carreau... et il invite **Nicolas** à nommer deux familles et il choisit « Carreau – Trèfle ».

Victor lui dit « *Tu as choisi le Carreau et le Trèfle, il reste donc le Pique et le Cœur. Tu veux me donner quoi, Pique ou Cœur ?* ».

Nicolas choisit le Pique.

Victor lui demande de regarder le paquet que **Victor** se met à secouer légèrement...

Là, on voit l'épaisseur du paquet diminuer progressivement...

Au final, **Victor** tient en main uniquement les cartes à Pique rangées de l'As au Roi, les autres cartes sont retournées dans l'étui posé sur la table.



Une routine très visuelle et très simple, reposant sur une astuce intelligente et le choix du magicien.

C'est à présent **Thibault** qui après une longue absence revient parmi nous.

Thibault est un des trois membres fondateurs de ce club.

Faut-il le rappeler ?

Oui, parce que les personnes présentes ici (excepté moi, bien évidemment) n'ont pas connu les débuts du club... qui n'en était pas un encore à l'époque.

Nous étions trois au début, comme les trois mousquetaires (qui étaient en fait quatre si on inclut *D'Artagnan*) : **Thibault**, **Marty** (devenu par la suite **David Ethan**) et **Padawan**, devenu moi. Et si vous voulez en savoir plus sur la création du club, je vous renvoie à la rubrique « [Historique](#) » sur notre site Internet.

Nos chemins se sont séparés, chacun a poursuivi sa vie et j'avais décidé – tel le dernier des Mohicans – que s'il ne devait en rester qu'un, je serais celui-là...

Il semble que le virus de la Magie a de nouveau contaminé **Thibault** et j'espère que cette « *saine infection* » qui est aussi une « *saine affection* » durera longtemps.

Voyons ce qu'il a préparé pour ce retour.

Thibault nous dit avoir révisé une des premières routines qui a apprise lorsqu'il a commencé la Magie... à savoir « *Pourquoi il ne faut pas jouer aux cartes avec un magicien...* ».

Thibault tient un jeu de cartes et forme quatre tas en coupant les cartes et en retournant la carte supérieure de chaque tas, on voit un As.



Quel est votre As préféré ? de **Thomas Hierling** (*New Wave Close-up*)

Et puisque les As sont de sortie, **Thibault** propose de les utiliser pour une routine.

Thibault met un As rouge face en l'air dans le paquet et montre qu'il n'y a qu'un seul As face en l'air. Un claquement de doigt, **Thibault** compte à nouveau les As... Un As est face en l'air mais c'est un As noir.

Thibault remet l'As face en bas, compte les cartes pour montrer que tous les As sont face en bas.

Puis, **Thibault** fait passer les cartes dans son poing... Il y a désormais les deux As face en l'air... Un rouge et un noir.



Thibault compte à nouveau les cartes. Il y a trois As face en l'air.

Dernier comptage... Quatre As face en l'air.

Thibault poursuit en disant que travailler avec les quatre As, ça fait beaucoup et il propose de n'utiliser que les deux As noirs.

As de Pique sur le dessus du paquet, l'As de Trèfle dessous, les deux autres As – rouges – au milieu.

Thibault pose l'As de Trèfle sur la table puis fait de même avec l'As de Pique... Mais en fait, il tient toujours les 2 As noirs – les rouges sont sur la table.

Twisting The Aces de **Wilfried Possin** (**Thomas Hierling**. - New Wave Close up)



Thibault, décidément très en forme, propose de continuer avec les quatre As qu'il dispose face en l'air en une ligne. Il commence par déposer quelques cartes sur le premier As puis pour aller plus vite, sépare le reste du jeu sur les trois autres As.



Thibault explique que les magiciens ont plusieurs possibilités pour cacher les As... et il va ainsi perdre les As dans le jeu en se servant des différents paquets constitués.

Lors des coupes effectuées, une carte est apparue face en l'air. **Thibault** étale le jeu et sort cette carte – le 2P - de l'étalement. Il explique qu'il aime bien cette carte et nous demande quel As il pourrait trouver en premier... Quelqu'un dit « *As de Pique* »...

Thibault étale à nouveau le jeu... Un As est face en l'air... L'As de... Carreau... Ah bah ça ne se passe pas toujours comme on l'espère. Mais **Thibault** ne se démonte pas pour tout autant et poursuit.

Thibault nous demande si on se rappelle comment il a retrouvé cette As.. **Éric** répond « *par magie ?* ». **Thibault** se marre et dit : « *mais non... grâce au 2P...* », et là, une carte saute sur le dessus du jeu en se retournant face en l'as : le 2P.

Le 2P est perdu dans le jeu en le coupant et **Thibault** retourne la carte désormais sur le dessus : c'est l'As de Pique. Ouf de soulagement...

Thibault explique que pour l'As de Trèfle, il suffit d'épeler son nom en distribuant les cartes. **Thibault** distribue une carte par lettre épelée et sur le « E » de « *Trèfle* », il retourne la carte pour faire apparaître cet As.

Si vous avez tout suivi jusqu'ici, il manque un As... L'As de Cœur.

Thibault explique que s'il a de la chance, cet As est sur le dessus du jeu..

Sauf que ce n'est pas l'AC... **Thibault** pose cette carte quelconque à l'écart et propose de procéder différemment. Il étale le jeu et dit que magiquement, une carte apparaît... Sauf que ce n'est pas l'AC mais le 2P...

Et rappelez-vous, le 2P est une carte que **Thibault** aime bien... Il s'en sert pour retourner face en l'air la carte mise à l'écart sur la table : cette carte est désormais l'As de Cœur.



Une routine inspirée de la routine d'**Henry Christ** « *The Fabulous Four Ace Trick* » laquelle a inspiré la routine « *Les As Gangsters* » de **Jacques Tandreau**.

Et alors qu'on se dit qu'après une telle performance, **Thibault** va s'arrêter là, et bien figurez-vous qu'il range ses cartes à dos bleu et sort un jeu à dos rouge... histoire de varier un peu les plaisirs... Mais apparemment, il y a un « *petit soucis* » dans la préparation et **Thibault** se retourne...



Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Thibault fait face à nouveau et nous montre qu'il a quatre cartes à dos bleu... Des Jokers...

Mais que viennent faire quatre Jokers à dos bleu dans un jeu à dos rouge ?



Et là, je vois où il veut en venir. Je me rappelle parfaitement de cette routine qu'il nous avait présentée le 5 décembre 2002 lors d'une réunion se déroulant dans la cave du *bar le Trio à Rouen*. Moi, qui n'avait alors que quelques mois de Magie, j'avais été époustouflé par cette routine « *Les Jokers Caméléons* » de **Bernard Bilis**. Bon, depuis, j'ai appris à la faire, mais pas aussi bien que **Thibault** avec ce petit claquement des cartes qui change tout...

Bon, vous voulez peut-être que je vous décrive l'effet ?

Allez, c'est parti mon Kiki !

Quatre Jokers à dos bleus séparés en deux tas... qui deviennent d'un côté deux Jokers à dos bleus et de l'autre deux Jokers à dos rouges... avant de devenir d'un côté un Joker à dos bleu et un Joker à dos rouge et idem pour l'autre tas.

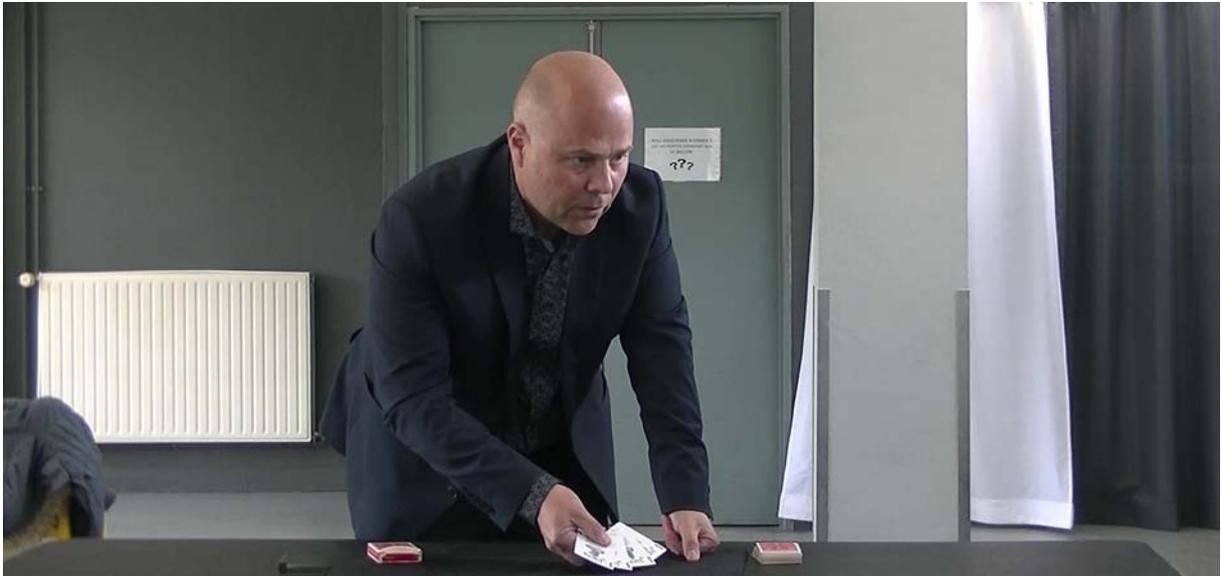
Mais cela ne s'arrête pas là, puisque d'un côté, on se retrouve à nouveau avec deux Jokers à dos bleus et de l'autre avec deux Jokers à dos rouge...

Ca va, vous suivez ?

Surtout qu'à la fin, les quatre Jokers ont à nouveau tous un dos bleu...

Et **Thibault** enchaîne en nous demandant comment il a pu faire cela...

Thibault met les Jokers en éventail et demande à **Clément** de lui donner un nombre de 1 à 4 en désignant les Jokers.



Clément nomme le « 3 » et **Thibault** lui montre qu'il a sélectionné le seul Joker à dos rouge parmi les trois autres à dos bleu.



Et ceci clos cet enchaînement mené à un train d'enfer.

Et bien, il semble que la Magie, c'est comme le vélo, cela ne s'oublie pas...

Alors que **Thibault** termine ses explications, il nous dit « *Ah tiens, il y a un autre tour que j'avais bossé... Je vais essayer de vous le montrer...* »

Thibault nous présente les quatre As, face en l'air sur quatre autres cartes face en bas.



Thibault retourne un à un les As et il place l'As de Pique face en l'air à part sur la table puis il distribue les trois autres As face en bas pour former une ligne.



Thibault retourne le paquet de cartes qui lui reste en main en indiquant que les As vivaient aux quatre coins du Royaume et que les autres cartes sont « *la garde noire* », symbolisée par des cartes noires...

Un des éléments de la garde noire est montré et placé face en bas sur l'As de Pique tandis que l'As de Cœur est placé entre les cartes noires.

Thibault montre aussitôt que l'As a disparu et se trouve désormais avec l'AP, tandis que la carte noire a regagné son paquet.

Une carte noire est déposée face en bas sur ces deux As et l'As suivant – l'As de Trèfle – est mis parmi les trois autres cartes noires.

À nouveau, l'As s'échappe du paquet pour rejoindre l'AP et l'AC, tandis que la carte noire a regagné son paquet.



Un peu désespérés, les éléments de la garde noire décident de se séparer par groupe de 2. Mais ils veulent aussi continuer à surveiller l'AP et les deux autres As et une carte noire est à nouveau posée face en bas sur le tas des As.

Thibault montre les trois cartes noires restantes et y insère le dernier As.

Les cartes sont mélangées, mais c'est peine perdue... L'As de Carreau a déjà rejoint les trois autres As.

Thibault précise que normalement avec l'histoire qui parle de chevaliers, et de royaumes, il utilise les Rois au lieu des As et que là, ce changement de cartes l'a un peu perturbé.

Jazz Aces de **Peter Kane**... (voir *Very Best Of Peter Kane* par **Richard Vollmer**), une routine pour laquelle **Darwin Ortiz** a créé une version intitulée *Modern Jazz Aces* (voir son livre *At The Card Table* et également le DVD 2 de la série éponyme). On peut également retrouver cette routine exécutée par **Michael Ammar** dans son DVD *Easy To Master Card Miracles volume 3*. Sinon, *YouTube* regorge de vidéos relatives à cette excellente routine. Sur le sujet, vous pouvez aussi consulter le [post du Magic Café](#) qui parle de cette routine et de ses variantes.

Retour de **Victor** sur le devant de la scène

Victor tient un jeu de cartes qu'il étale face en bas sur la table en nous disant que ce jeu dont le dos comporte un design spécialement étudié, va permettre de nous hypnotiser.



Nicolas est invité à nommer sa carte préférée : Roi de Cœur.

Victor cherche le Roi de Cœur dans le paquet et le sort pour le placer face en l'air dans le jeu face en bas.



Victor referme l'étalement et secoue un peu le jeu...

Il effeuille à présent avant du paquet pour nous montrer qu'il n'y a plus aucune carte face en l'air...



Ce geste est destiné, selon **Victor**, à nous hypnotiser... car nous ne voyons plus le Roi de Cœur face en l'air au milieu du jeu.

Victor effeuille à nouveau le jeu... et il explique qu'il va nous donner l'impression qu'il mélange le paquet face en l'air – face en bas. Et nous avons effectivement cette impression.



Victor nous dit qu'il va maintenant nous sortir de notre transe hypnotique et à cet effet il secoue le jeu.

Il nous fait remarquer que la carte qui se trouvait sur la face du jeu – une carte noire à Pique – a changé. C'est désormais une carte rouge.

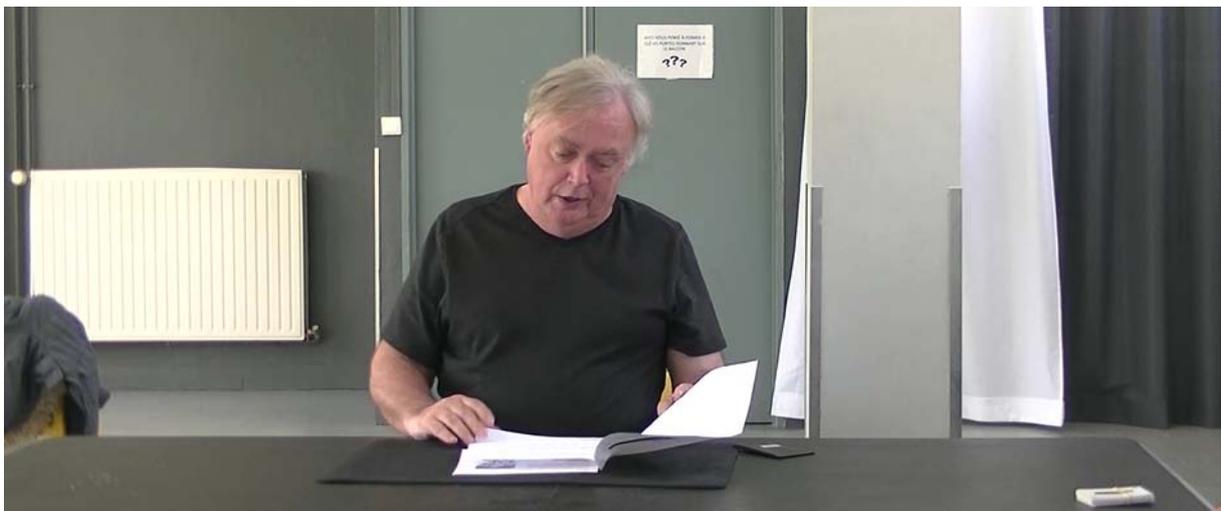
Victor étale le jeu face en bas et nous montre que le Roi de Cœur est face en l'air au milieu.

Waouh ! C'est cool l'hypnose. Moi qui ai passé du temps à apprendre plusieurs techniques de cartomagie, j'aurais du apprendre l'hypnose...

Victor indique qu'il connaît ce tour depuis pas mal de temps mais ne sait pas de qui il est et il le qualifie de « *moyen du point de vue technique* ». Je lui fais remarquer qu'il y a quand même du...SDC... une technique qui est loin d'être « *moyenne* », mais **Victor** répond qu'on peut utiliser une autre technique et parvenir au même résultat.

Je propose de prendre la suite pour faire une annonce d'importance : « *Le mystère de l'abominable homme des neiges aurait enfin été résolu* ».

Pour appuyer mes dires, je me fonde sur un article dont j'ai fait une photocopie et qui explique, en gros, que dans les milieux autorisés, on s'autorise à penser que le *Yéti* ou le *Bigfoot* (selon le pays où vit la bête) résulterait du croisement entre une race d'ours brun et d'ours polaire.



Moi, je me dis que pour en être sûr, il suffit de repérer les empreintes de cet humanoïde dans la neige et de les suivre... Ben oui, parce que le *Yéti* de l'Himalaya, on l'appelle *BigFoot* au Canada, parce qu'il a des grands pieds Et je demande à **José** s'il a une âme d'aventurier. « *Pas spécialement* », répond-t-il...

Bon, ce n'est pas grave, je lui dis que c'est le moment où jamais et je lui propose de partir à la recherche du *BigFoot*.

Pour cela, je dispose d'une carte représentant l'empreinte de l'animal (si c'est vraiment un animal...) et de cinq cartes blanches... blanches des deux côtés. Ces cartes blanches représentent la neige, à perte de vue des sommets montagneux de l'Alaska.



Je mets les cartes blanches en éventail et je demande à **José** à quel endroit il souhaite mettre la carte avec l'empreinte de pied, carte dont le dos est blanc. Le paquet est ensuite mélangé et distribué sur la table pour former une ligne – brisée, car les sommets de la montagne n'ont pas la même hauteur.



José est invité à choisir un nombre de 1 à 6... puisqu'il y a six cartes et il choisit « 4 ». J'indique à **José** qu'il va falloir décider où le camp de base va être installé – à gauche ou à droite de la chaîne montagneuse – car, bien évidemment, en fonction de la façon dont on compte, on ne va pas tomber sur la même carte. **José** choisit de partir de la gauche et la carte en quatrième position est sortie de l'étalement.

Je ressemble les cartes restantes et montre qu'elles sont blanches des deux côtés...



Il semble donc que **José** ait retrouvé le *Yéti* grâce à son empreinte et effectivement, la carte sortie de l'étalement comporte l'empreinte de pied.

Mais, c'était peut-être de la chance et je propose de recommencer.

Nouvelle insertion de la carte dans le paquet, nouveau mélange et cette fois-ci, je propose de faire défiler les cartes par paire et **José** doit me dire « *stop* » quand il le souhaite. Il sélectionne ensuite une des deux cartes et... *Patatra* ! Il a sélectionné une carte blanche.

C'est d'autant plus incroyable qu'on se demande comment il a pu louper toutes ces empreintes dans la neige... Les cinq autres cartes comportent toutes une empreinte de pied du *Yéti*.



BigFoot, de **Nick Trost**. Une routine que j'ai redécouverte récemment après avoir appris de nouvelles techniques de cartomagie que j'ai appliquées à cette routine pour la rendre meilleure visuellement (enfin, je pense...). J'aime bien ce genre de routine qui permet d'y adjoindre une histoire et de la comédie.

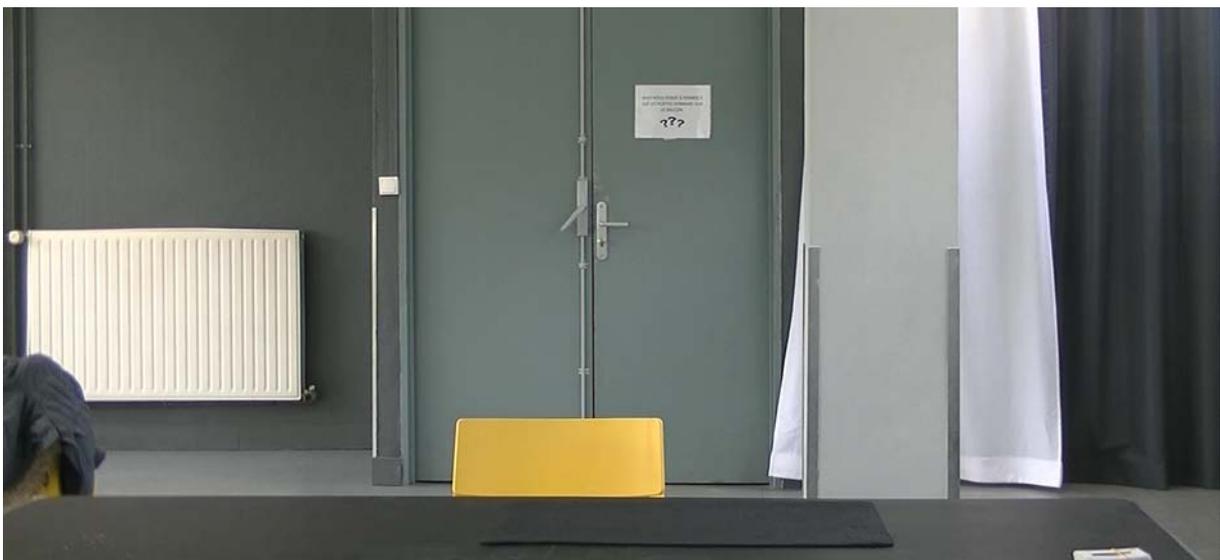
Éric prend la suite et lui aussi n'utilise qu'un tout petit paquet de cartes. Il fait défiler devant nos yeux le dos des quatre cartes qu'il va utiliser.

Il retourne le paquet face en l'air pour montrer qu'il s'agit des quatre As.



Éric indique qu'il y a un des As qui ne lui obéit jamais, c'est l'As de Trèfle. Il le retourne face en bas et l'insère dans le paquet, qu'il a également retourné face en bas, L'As revient face en l'air... et un second As de Trèfle fait son apparition et...

Éric stoppe sa routine et s'éloigne de la table, car apparemment, il y a eu un bug (autre nom de l'As de Trèfle).



Petite pause, histoire de refaire le montage et **Éric** peut reprendre...

Ah, ça arrive même aux meilleurs ce genre de mésaventure, hein **Thibault** !

La routine reprend depuis le début et l'As de Trèfle face en bas, revient face en l'air, mais cette fois-ci, tout seul.



Éric prend l'As de Trèfle, le remet face en bas. Nouveau comptage et là encore, l'As de Trèfle revient face en l'air.



Éric reprend cet As indiscipliné et le met dans son dos.

Malgré tout, l'As est toujours dans la main d'**Éric** et les trois autres As ont voyagé dans son dos.



Harapan Ong « [Center of Attention](#) ».

Éric éprouve quelques difficultés à un moment de la routine et nous essayons de trouver une solution de remplacement.

Et c'est **Victor** qui trouve le meilleur mouvement. Comme quoi, la valeur n'attend pas le nombre des années. C'est un mouvement un peu plus naturel que dans la vidéo et je propose par la suite de montrer un tour où ce mouvement est utilisé.

Nicolas a pris confiance et propose de nous montrer une autre routine.

Il montre un jeu de cartes à **José** et lui fait constater que les cartes sont toutes différentes.

Puis, **Nicolas** commence à distribuer les cartes une à une face en bas et demande à **José** de lui dire « *stop !* » quand il veut.

Au « *stop !* », **Nicolas** demande à **José** de prendre connaissance de la carte se trouvant sur le paquet puis de la déposer sur les cartes déjà distribuées. Le jeu est ensuite reconstitué.



Oups ! j'ai oublié de cadrer le caméscope...

Nicolas fait un geste... magique et étale le jeu. Une carte est face en l'air dans l'étalement face en bas : le 4T.

Nicolas précise qu'il pense que ce n'est pas la carte de **José** mais qu'elle lui donne une indication.



Nicolas compte trois cartes à partir du 4T et il prend la quatrième carte: c'est la carte de **José**.

Les trois autres cartes sont retournées : ce sont les trois autres *Quatre*.

En discutant par mail avec **Éric**, nous avons évoqué une routine de **Mark Mason** « [3's a crowd](#) » et du coup, je l'ai ressortie de mon tiroir magique...

J'étale le jeu face en l'air et j'indique que je vais faire un tour avec trois « 3 ». Je sors les trois premiers « 3 » et également le quatrième, qui est mis à l'écart et je fais constater qu'il n'y a plus de *Trois* dans le jeu.



Je rassemble le jeu puis je le retourne face en bas et je distribue une carte quelconque sur laquelle je mets un *Trois*, puis une carte quelconque, puis un *Trois*, puis une carte quelconque et le troisième *Trois*.



Je rassemble les six cartes et reconstitue le jeu et le secoue légèrement.

Puis, je distribue les trois premières cartes et les retourne... Suspense...

Il s'agit des trois « *Trois* ». Magique, non ?

Je propose de renouveler la chose... Mais avec les *Trois*, face en l'air au départ.

Je distribue une carte quelconque face en bas et je prends le *3C* que je pose face en bas sur cette carte. Je distribue une seconde carte quelconque, sur laquelle je dépose le *3P* face en bas. Je distribue une troisième carte quelconque sur laquelle je pose le *3T* face en bas.



Je rassemble les cartes et les pose sur le jeu que je secoue... pour mélanger...

Puis, je distribue les trois premières cartes... Les trois « *Trois* » se sont à nouveau rassemblés. Magique, non ?

Et hop !, retour de **Victor** pour une nouvelle routine...
Quelle surprise nous réserve-t-il ?

Pour le savoir... Allez à la page suivante.

En fait, **Victor** ne veut pas nous montrer une routine mais la façon de « *splitter* » les cartes.

Bon là, je ne vais pas rentrer dans le détail, mais il peut arriver que, pour *certaines* tours, on ait besoin de *certaines* cartes ayant *certaines* caractéristiques....

Ce qui est *certain* dans mon explication (qui n'en est d'ailleurs pas une...), c'est que je ne souhaite pas en dévoiler plus.



Et après cette superbe capture d'écran... Nous allons passer à la séquence suivante. Bien évidemment, la technique expliquée par **Victor** figurera dans la partie réservée aux membres du ***Magicos Circus Rouennais***.

Et c'est à présent **Clément** qui se lance.

Ah, ça fait plaisir de voir que nos deux postulants ne se font pas prier pour montrer des tours.

Clément a un paquet de cartes qu'il étale face en bas sur la table. Puis il rassemble les cartes et fait un nouvel étalement avec les cartes face en l'air.

Clément invite **José** à regarder l'étalement et **José** scrute le jeu et déclare d'un ton caverneux « *ça a l'air correct...* ».

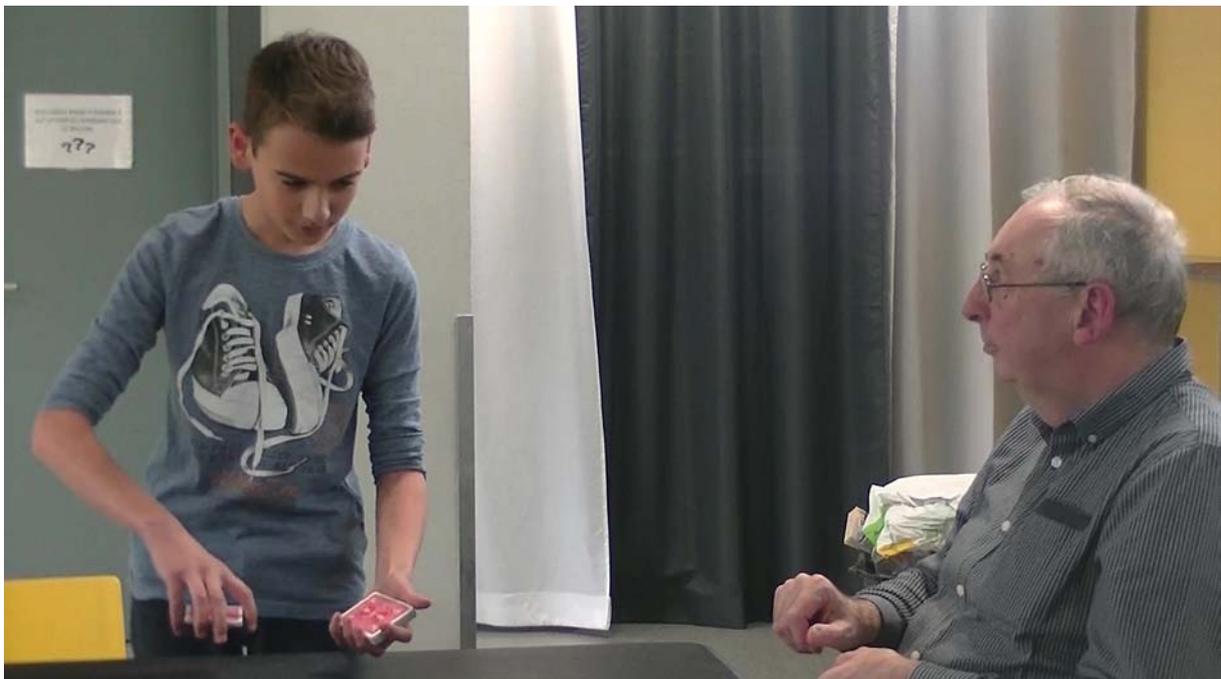
Clément fait tomber les cartes en cascade et demande à **José** de dire « *stop !* » quand il le souhaite.



Clément détourne la tête et demande à **José** de prendre connaissance de sa carte (DC).

Clément coupe le jeu et fait reposer la carte sur la moitié inférieure et au moment de reconstituer le jeu... Il marque une pause...

Apparemment, il a un trou de mémoire... et réfléchit. Puis, il dit « *Ah, oui...* »



Sauf que c'est plutôt « *Ah, non...* », parce que **Clément** marque une nouvelle pause se demandant s'il fait bien...



Et c'est non sans une certaine hésitation qu'il poursuit..

Ah, ça arrive même au meilleur... Ne t'inquiète pas **Clément**.

La carte est à nouveau montrée à **José**... qui confirme que c'est bien la sienne et au moment de reconstituer le jeu... Nouvelle pause de **Clément** qui regarde ouvertement la carte qui se trouve sous l'autre moitié du jeu et se marre. Nous aussi...



Bon, **Clément** se lance et reconstitue le jeu avant de le poser sur la table à l'endroit désigné par **José**.

Clément se concentre avec les mains dirigées vers le jeu...

Sa main droite se rapproche lentement des cartes et..., tout à coup, une partie du jeu commence à pivoter lentement...



Clément appuie sur ces cartes et une carte est éjectée du jeu : la carte de **José**.

Haunted 2.0 de **Mark Traversoni** et **Peter Eggink** ou de **Mark Traversoni** et **Paul Harris**, selon les marchands de trucs...

Clément confesse qu'il ne sait pas encore bien le faire...

Éric nous dit « *J'ai encore une petite bêtise à vous montrer...* »

Et c'est pour un nouveau tour de « *petit paquet* ».

Il nous montre un petit paquet de cartes face en bas dont le dos est rouge.

« *Rouge, c'est la couleur du sang* », déclare-t-il.

Éric retourne le paquet et sur la face de la carte se trouvant sur le paquet on voit une empreinte de main... sanglante.



Il nous montre ainsi trois cartes supportant « *Du sang, du sang... et encore du sang...* ». Deux cartes sont posées sur la table.

Éric montre une quatrième carte... « *Heureusement, il y a... le vampire...* ».



Cette quatrième carte montre le visage d'un homme avec des canines que ne renierait pas le *Comte Dracula*...

Éric retourne cette carte face en bas pour la mettre en contact avec l'empreinte sanglante et... *Slurp* !

La carte devient blanche des deux côtés. Le sang a été aspiré.



Éric refait la même chose avec les deux autres cartes sanglantes pour le même résultat, les cartes deviennent blanches, le sang étant à chaque fois – *slurp* ! – aspiré.

Sauf que sur la carte vampire, le visage a changé... C'est désormais celui d'**Éric** avec des canines *vampiresques*.



Euh... **Éric**... au cas où... Je connais un chirurgien dentiste... Il va t'arranger ça...

Je propose de montrer la routine qui utilise le mouvement proposé par **Victor** pour la routine de **Harapan Hong**.

J'ai un étui de cartes à dos rouge et en sortant les cartes on voit un dos bleu...

Pourquoi ? En fait, il n'y a que trois cartes à dos bleu dans son jeu. Ce sont des cartes de prédiction et le reste du jeu, que j'étales face en bas sur la table est bien à dos rouge.



J'invite **Thibault** à venir mettre son doigt sur le dos d'une carte... n'importe laquelle. Et il a même le droit de changer de carte...



La carte est sortie de l'étalement. Les cartes de prédiction sont retournées et passées en revue une à une : Il y a le 8P – le 8C et le 8T... Les cartes sont posées « *artistiquement* » face en l'air sur le jeu face en bas toujours étalé... et j'attire l'attention sur la carte sélectionnée par **Thibault**... Cette carte est retournée... C'est le 8K.



Sacré coïncidence non ? Les gens pensent que toutes les cartes du jeu sont identiques... Le jeu est rassemblé puis étalé à nouveau face en l'air... Effectivement, toutes les cartes sont identiques, ce sont toutes des 7P.



Blown Away d'**Aldo Colombini** qui lui, dans sa présentation, utilise un jeu blanc.

Retour d'**Éric**, qui décidément a beaucoup bossé...

Il tient dans les mains un petit paquet de cartes entouré d'un billet de banque d'un dollar (je crois... De toutes façons, les billets américains ont tous la même taille). **Éric** a vu ça dans une conférence live de **Larry Hass** et a trouvé ça marrant.



Je doute qu'on puisse faire la même chose avec un billet de banque en Euro, car ils sont plus courts.

Éric sollicite un spectateur qui connaît un peu les règles du poker. Bon finalement, comme personne ne se presse au portillon, c'est **Thibault** qui va jouer avec **Éric**.

Éric lui donne dix cartes pour qu'il les mélange et qu'il les distribue en deux tas.



Éric récupère un des paquets et propose à **Thibault** de miser sans regarder les cartes... du poker « à l'aveugle ».

Thibault dit qu'il a le feeling et **Éric** dit qu'il surenchérit. **Thibault** suit. **Éric** dit « *Bon, ben là, je parie ta maison...* ». **Thibault** préfère arrêter là.

On regarde les cartes : **Éric** a deux paires et un Roi. **Thibault** a une paire.



Éric propose de recommencer et mélange les cartes. Il demande à **Thibault** s'il souhaite distribuer lui-même et la réponse est non.

Les cartes sont distribuées et **Éric** demande à **Thibault** quel tas il veut.

Éric semble sûr de lui à nouveau et demande à **Thibault** ce qu'il propose de lui donner... Une *Ferrari* ? Mais **Thibault** n'a pas de *Ferrari*.

Après vérification des cartes, **Éric** gagne encore avec deux paires.

Showdown Poker de **Larry Hass**. Un tour basé sur la "*Jonah card*", la carte qu'il ne faut surtout pas avoir sous peine de perdre.

Pourquoi «*Jonah*» me direz-vous ? En fait, cela vient de la Bible et de *Jonas* qui fut jeté par-dessus bord du navire dans la gueule de la baleine parce qu'il portait la poisse...

C'était la minute culturelle...

Comme il n'y a pas qu'**Eric** qui a bossé, je propose de montrer une autre routine.

J'ai ramené plusieurs jeux de cartes différents et particuliers pour montrer comment, parfois (souvent), il est difficile pour les spectateurs d'identifier les cartes et donc de les mémoriser. Cela est du parfois au dessin des cartes... notamment celles à fond noir...



Mais cela est du également à la valeur elle-même des cartes, un « Six » pouvant aisément être confondu avec un « Neuf ».

J'indique que j'ai trouvé une méthode pour palier à ce problème et je montre un paquet avec des cartes à points à Pique et à Trèfle et je propose de faire une petite démonstration.



Je mélange le paquet et j'indique que je vais faire défiler les cartes...
Et là... Bienvenue au club dont fait partie **Clément**, parce que tout comme lui tout à l'heure, j'ai un gros trou de mémoire...

Dois-je couper le paquet ou pas ?

Bon, avec un sérieux doute, je coupe et, en faisant défiler les cartes face en bas, je demande à **José** de me dire « *stop !* » quand il veut.

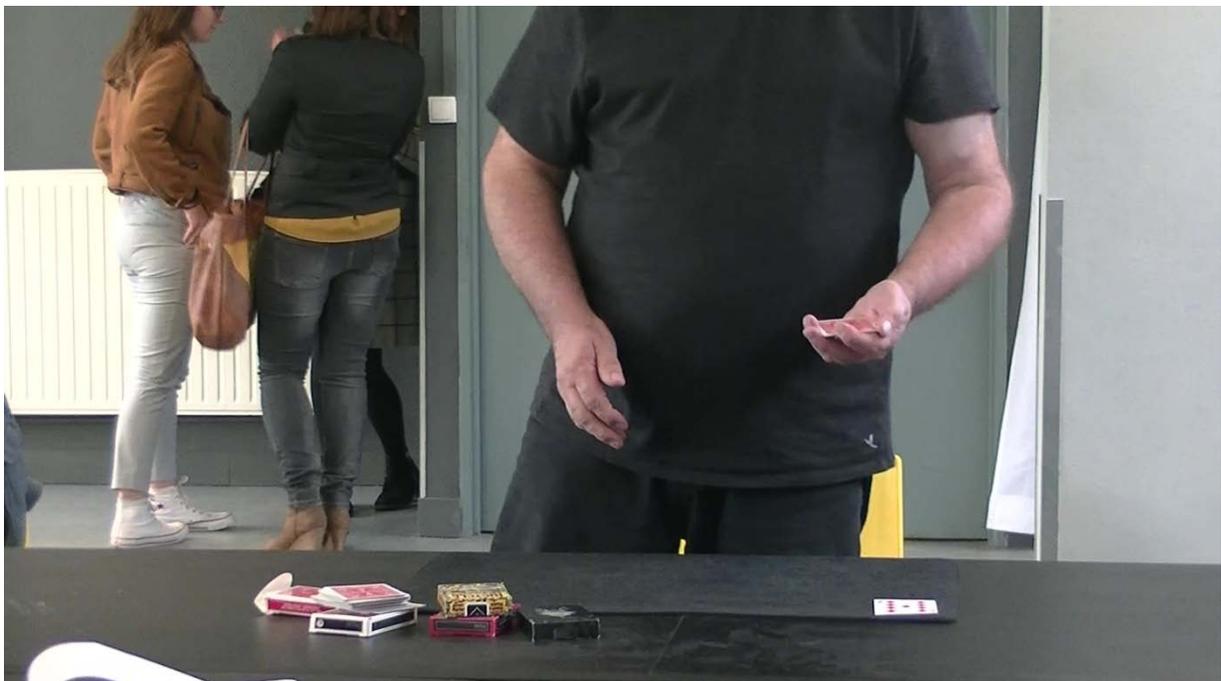
Au « *stop !* » je montre la carte à tout le monde et je la perds dans le paquet en disant « *Je pense que je me suis planté...* »

Et oui, ça arrive même aux meilleurs... Et effectivement, JE ME SUIS PLANTÉ !

En effet, en distribuant les cartes face en bas face en l'air, on voit des cartes rouges alors qu'on devrait voir des cartes noires...

Mais tant pis, je poursuis – avec les cartes rouges – je claques des doigts et toutes les cartes sont à présent face en bas. Nouveau claquement de doigts (sinon, ça ne marche pas) et toutes les cartes sont face en bas à l'exception d'une carte... La carte ROUGE de **José**... car au lieu de lui faire choisir une carte noire, je lui ai fait choisir une carte rouge...

Aie ! Non, pas sur la tête !



Les personnes en arrière plan sont la maman et les sœurs de **Clément**...

J'indique que c'est une des façons d'identifier une carte facilement mais je précise qu'il y en a une autre.

Et là, je fais défiler les cartes pour montrer que toutes les cartes sont noires et que, changer la couleur des cartes permet de retrouver plus facilement celle du spectateur.



Bon, je ne me suis pas vraiment *distingué* sur ce tour là et je présente mes plus plates excuses à **Cameron Francis** pour l'exécution foirée de « *Distinguished* »... une routine extraite du DVD « *Small Wonders* » qu'il a fait avec **Aldo Colombini**.

Il y a quelques temps de cela – plus précisément le 24 novembre dernier – **Fabien** nous avait montré une routine de *calcul instantané* faite avec des jetons (qui lui a été montrée par **Gérard Bakner**). **Éric** a eu l'idée de faire fabriquer les jetons par Makeplayingcards.com et il nous montre sa création qui n'est pas mal du tout.



Comme certains ne connaissent pas cette routine, nous demandons à **Éric** de la présenter.

Et c'est **José** qui, une fois les jetons mélangés et jetés sur la table est chargé de vérifier le total annoncé dans la foulée par **Éric**. (435)



Au bout de quelques minutes, **José** annonce « 435 ».

L'expérience est à nouveau tentée et c'est l'une des sœurs de **Clément** qui mélange et jette les jetons.

Coïncidence ou Magie, le résultat annoncé par **Éric** est à nouveau « 435 ».

José se saisit de la calculatrice et nous décidons d'aller prendre un café...

Non, je déconne, nous attendons patiemment qu'il annonce le résultat...

Ah, là, là, qu'est ce qu'il est lent !



José, qui a bon caractère, se marre...

Et le résultat annoncé est bien « 435 ».

Bon, je rassure les septiques... Le résultat n'est pas tout le temps « 435 »...

José annonce avoir fait un tour dans le même style avec des cartes.

Pour clore cette réunion, **Thibault** a suggéré qu'**Éric** refasse le tour du *Rubik's Cube* à l'une de nos spectatrices pour tester les réactions. C'est la seconde sœur de **Clément** qui a participé et, très observatrice, elle a remarqué un petit détail sur le cube qui devrait peut-être inciter **Éric** à utiliser ce qui est fourni avec.... Ce n'est pas décisif mais...
Je n'en dis pas plus.

Et c'est ainsi que ce termine cette réunion. La prochaine réunion aura lieu le 18 mai. **Spontus** devait nous y parler de *la Mnémotechnique appliquée à la Magie*... Mais à l'heure où j'écris ce compte-rendu, il nous a annoncé qu'il ne sera pas en mesure d'être présent...

Bon, ben on fera autre chose...

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

