

Réunion du 16 octobre 2021

Comme il est plaisant et rassurant de retrouver une certaine routine... Et même plusieurs routines, s'agissant ici de tours de Magie.

Voici venu le jour de la seconde réunion de l'**ALD Magicos Circus**... Du **Magicos Circus Rouennais**, en fait... Mais dans sa forme nouvelle en tant que composante de *l'Amicale Laïque de Déville-lès-Rouen*.

Et donc, nous nous retrouvons, 5 rue Jules Ferry à Déville-lès-Rouen, dans une des salles des associations.



Lors de la première réunion qui s'est déroulée le 4 septembre, nous étions... quatre. Pas de quoi se réjouir.

Alors, ferons-nous mieux aujourd'hui ? En espérant ne pas faire pire, car nombreux sont ceux qui ont dit qu'ils ne seraient pas là...

Et sans plus attendre, autant le dire tout de suite : c'est mieux. Nettement mieux.

Sont présents :

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1 : Christophe | 2 : Patrice |
| 3 : Toff | 4 : Thierry R |
| 5 : Thierry M | 6 : Stéphane |
| 7 : Éric | 8 : Paillette |

Même si ce n'est pas le niveau des réunions d'antan, il faut quand même noter que nous avons doublé notre nombre de participants par rapport à la fois précédente.

Très vite nous gagnons la salle qui nous a été attribuée au premier étage du bâtiment et nous consacrons la première partie de cette réunion à régler des problèmes d'ordre monétaire puisqu'**Éric**, notre trésorier, récupère les cotisations : 13 euros pour l'année.



C'est l'occasion que **Christophe** saisit pour évoquer le financement du site de notre club.

En fait, il est utile peut-être de rappeler que le club a, jusqu'à présent, eu trois sites Internet. Le premier avait été créé par **Thibault**, un des trois membres fondateurs, à une époque où le club n'en était pas encore vraiment un. C'était un peu un clin d'œil pour dire "*Nous avons notre forum sur Virtual Magie et notre site*". C'était le <http://www.mcr.fr.fm/>

Puis, lorsque notre groupe a commencé à prendre de l'ampleur, le graphisme du site de départ était quelque peu dépassé. J'ai donc proposé de créer un nouveau site, plus moderne et plus accueillant en partant du principe que ce nouveau site serait la vitrine de notre club et qu'une vitrine doit donner envie de rentrer dans le magasin.



Cela a été l'occasion pour moi d'apprendre en quelques semaines à me servir du logiciel *Joomla!* Dans sa version 1.05.

Et c'est ainsi qu'en avril 2006, nous avons eu un vrai site Internet que j'ai fait héberger gratuitement grâce à mon abonnement chez Free.

Le site s'appelait "magicoscircusrouen.free.fr".

Sauf, que l'informatique va très vite, trop vite, à évoluer... et que Free n'a pas suivi l'évolution du logiciel *Joomla* comme on aurait pu le souhaiter.

Je me suis donc posé la question de faire un nouveau site, plus moderne que le précédent, évolutif et indépendant de Free.

Le nouveau design (sous Joomla! 2 avant de passer à Joomla! 3) ayant été approuvé par les membres du club, c'est donc OVH qui depuis 2014 héberge le site "magicoscircusrouennais.fr".

Depuis cette date, comme j'étais l'initiateur du projet, j'ai pris à ma charge la totalité des frais liés au fonctionnement de ce site sans rien dire, et sans demander à qui que ce soit une participation.



C'est ce point que **Christophe** souhaite évoquer aujourd'hui puisque sur notre cotisation annuelle de 13 euros, une part infime va aller à *ALD de Déville-lès-Rouen* pour couvrir l'assurance individuelle des membres. **Christophe** propose de se servir de l'argent restant pour financer le site, sinon en totalité, au moins en partie.

Ce qui, quelque part, me gêne plus qu'un peu, car sur l'ensemble des membres qui reçoivent la newsletter, seulement 65 à 70% consultent le site et je répugne à ce que des gens paient pour quelque chose dont ils ne profitent pas – quelles que soient les raisons à cela. Et puis, des personnes ont encore accès au site sans venir aux réunions et donc sans payer...

Pour l'instant, c'est le statu quo. Il sera bien temps d'interroger tout le monde par mail plutôt que les seuls présents aujourd'hui.

Donc "*Affaire à suivre*" comme dirait **Christophe**.

La suite concerne quelques infos magiques.



Christophe nous apprend qu'il y aura un [festival de magie à Lille le 26 et 27 février 2022](#). Il y aura trois représentations et **Christophe** lance l'idée d'aller assister à l'une d'elles.

Alors, vous savez quoi ? : *Affaire à suivre*, comme dit **Christophe**.

Pour ma part, j'indique qu'un très beau livre vient de sortir, intitulé "*Les Recettes du Bluff*" qui reprend des routines du magicien italien [Joseph B \(Luca J Bellomo\)](#).

Bon, ça coute 70 euros quand même... Mais il faut reconnaître que ce magicien, assez peu connu en fait, réalise des trucs assez étonnants et que le livre est très joliment conçu.

Il y a d'ailleurs un [making off sur le Tube](#) de la [vidéo de présentation](#). Ce qui vous fait donc, deux vidéos à regarder, en plus de celles de **Joseph B**, à défaut d'acheter le livre.





Christophe signale également que le mentaliste **Fabien Olicard** sera à Maromme (76) le 9 novembre 2021 à l'Espace Beaumarchais mais qu'apparemment toutes les places ont été vendues.

Mais **Christophe** est quelqu'un de tenace et il va tenter d'obtenir une place quand même. Vous savez quoi ?...

"Affaire à suivre..."

Il est temps maintenant de passer à la partie Magie proprement dite de cette réunion et avant toute chose, je propose d'effectuer un test afin de déterminer si nous sommes tous humains... ou pas.

Il existe une théorie selon laquelle nos existences ne seraient pas réelles et que nous serions des lignes de codes créées par une intelligence artificielle... que nous serions en fait des cobayes d'une [simulation informatique](#). Waouh, dit comme ça, ça fout les jetons.

Du coup, je propose aux membres du club présents de vérifier avec moi, si nous sommes humains ou pas... et si oui, quel genre d'humains nous sommes : de gentils humains ou de méchants humains ?

C'est le genre de test qui peut sembler ardu à réaliser mais en fait, un simple jeu de cartes... ou plutôt, quelques cartes suffisent pour avoir la réponse.



Je demande aux personnes présentes de sortir un nombre égal de cartes rouges et de cartes noires... 5, 10, 20, mille... peu importe, mais il faut autant de cartes rouges, qui vont représenter le côté positif, que de cartes noires, qui vont représenter le côté négatif.

En fait, ce qui caractérise un être humain, c'est un ensemble de points positifs et de points négatifs... mais d'abord, je propose de mélanger le négatif et le positif en alternant les cartes : noir – rouge – noir – rouge, etc. en fonction du nombre de cartes que chacun a choisi. Moi-même, je procède de même avec un petit paquet cartes...

Des coupes vont intervenir, un mélange des cartes va intervenir, des cartes vont être éliminées et au final, les cartes vont être distribuées par paires – face en bas et la dernière paire est conservée bien précieusement par chacun près de son cœur.

Et aussi extraordinaire que cela puisse paraître, les paires posées sur la table comportent toutes une carte rouge et une carte noire. Une combinaison de positif et de négatif qui prouve notre caractère humain.

Mais quel genre d'humain sommes-nous ?

Je regarde ma dernière paire de cartes : deux cartes rouges. Ouf, que du positif... Je suis donc un gentil humain.



Mais quid des autres personnes présentes : Chacun tient également deux cartes rouges... Ouf... Nous sommes les meilleurs humains qui soient !

[The Human Condition](#), une routine de **Juan Tamariz**, extraite de son livre *Verbal Magic* (traduit en français sous le titre *Magie Verbale*).

Je ne sais pas trop comment on en arrive à parler du "*saut de coupe*" et peu importe... ce qui est sur c'est que la plupart d'entre nous ici ne maîtrisent pas cette technique de cartomagie. Pour ma part, j'ai essayé et je me suis lassé très vite. Et comme il existe des alternatives, je fais avec ces alternatives.

Paillette, lui, maîtrise cette technique et le voilà en train, d'essayer, de nous l'expliquer.



C'est le *saut de coupe au retournement* qui a la préférence de **Paillette**.

Tout est dans le mouvement des poignets, paraît-il...

Bon, le moins qu'on puisse dire, c'est que c'est loin, très loin d'être un mouvement évident et facile. Et ce qui me rassure, c'est que je ne suis pas le seul à le penser.

Toff prend la suite et sollicite l'aide de **Christophe**.



Toff étale le jeu sur la table et après l'avoir séparé, il donne une moitié à **Christophe** afin qu'il la mélange, tandis que lui-même mélange sa moitié.

Le jeu est reconstitué et **Christophe** est invité à choisir une carte (3K).



Toff prend trois autres cartes au hasard dans le jeu face en bas et il demande à **Christophe** de les prendre, d'y ajouter sa carte et de mélanger ces quatre cartes.

Toff étale les quatre cartes face en l'air sur la table et sort un élastique sur lequel est fixé un trombone (l'accessoire de bureau... pas l'instrument de musique...☺). **Toff** tient les extrémités de l'élastique dans chacune de ses mains et on voit alors le trombone se déplacer de la gauche vers la droite et d'arrêter au dessus de la troisième carte de l'étalement (le 3K).



Christophe confirme qu'il s'agit bien de sa carte.

Toff conclut en disant "*Voilà, c'est tout con, mais ça m'amuse*".

Merci à **tonton Gaétan (Bloom)** pour le montage du jeu "*les Îles et les Pas Îles*"... Ben oui, ya une petite préparation...
La routine s'appelle "[J'en pince pour vous](#)".

Toff qui a apparemment beaucoup bossé depuis la dernière réunion, enchaîne sur une nouvelle routine : L'huile et l'Eau mais avec trois cartes rouges et trois cartes noires au lieu de quatre.

Toff sort les cartes d'un jeu et met les cartes face en bas en deux tas : un tas avec les cartes rouges et un tas avec les cartes noires. Il pose ensuite une carte rouge, puis une noire, puis une rouge et ainsi de suite.



Toff retourne le paquet et, à alors qu'on s'attend à voir des cartes alternées par couleur, on se rend compte que les cartes rouges sont à gauche et les cartes noires à droite. Séparées sans aucune manipulation.

Toff propose de recommencer et cette fois-ci, il remet le paquet des cartes rouges à **Christophe** tandis que lui conserve le paquet des cartes noires.

Même alternance, et pourtant même résultat, les cartes se séparent par couleur sans aucune manipulation.

Toff a acheté ce tour 10 euros auprès d'un gars tenant un blog de magie sur Internet. Il s'est rendu compte par la suite que c'était un tour honteusement pompé dans les tours commercialisés par **Anthony Owen** ([Ultimate Automatic Oil and Water](#))... Gonflé le mec...

C'est maintenant **Thierry** qui prend la suite...

Ah oui, mais quel **Thierry** ? Il y a deux **Thierry** présents aujourd'hui. On pourrait donc leur attribuer un numéro **Thierry 1**, **Thierry 2**.

Mais qui serait **Thierry 1** ?

Car en fait, l'un des **Thierry** a été membre du club à partir du 2 janvier 2003. Puis, il a quitté le club et le voilà à nouveau et je salue ce retour.

L'autre **Thierry** est membre du club depuis le 13 janvier 2018.

Pour éviter de me fâcher avec l'un ou autre (surtout pas avec celui qui fait de la boxe...) autant les nommer par leur prénom et l'initiale de leur nom de famille (qui fort heureusement est différente)...

Voici donc **Thierry M** – l'homme aux poings de cuir (mais il ne les a pas mis aujourd'hui car ce n'est pas pratique pour faire des tours de cartes) - qui pour son retour indique qu'il ne va nous présenter grand-chose mais qu'il a ressorti deux ou trois tours qu'il aime bien.



Christophe est invité à rejoindre **Thierry** qui parcourt le jeu et sort deux cartes "*pour la fin*" précise-t-il.

Toff dit aussitôt : "**Dai Vernon**".

Pendant ce temps là, **Thierry** sourit car il hésite sur les cartes à sortir et il dit "*Ya tellement longtemps...*". Ah, il est vrai que si on ne fait pas un tour régulièrement, notre cerveau a tendance à faire de la place dans les tiroirs dédiés à la mémoire et du coup, cela devient compliqué...

Finalement, **Thierry** sort ses deux cartes et il demande à **Christophe** de couper le jeu en deux.

Thierry en profite pour dire que le tour présenté s'appelle *Viêt-Nam*...

Ah ce **Toff**... Il devrait faire du mentalisme...

Thierry récupère le jeu car **Christophe** a coupé... et complété la coupe... du coup, ça risque de poser un sérieux problème...

Thierry remet le jeu dans son ordre de départ et demande à nouveau à **Christophe** de couper... lequel coupe et complète à nouveau la coupe... et **Thierry** lui dit "*Non, ne coupe pas !*".

Christophe : "*Ben tu m'a dit de couper...*"

Thierry : "*Oui mais...*"

Éric : "*Oui mais de ne pas compléter la coupe...*"

Ah, ça sent le sketch...

Thierry reprend le jeu pour le mettre à nouveau dans son ordre de départ et **Christophe** dit "*Ah ben je vais couper sur la table alors...*"

Thierry se marre...



Bon cette fois-ci **Christophe** coupe et ne complète pas la coupe... Ouf !

Thierry indique qu'il va lui donner dix cartes et il les distribue une à une devant **Christophe** qui doit en secret en prélever un certain nombre et repose le reste sur le jeu.

Thierry distribue dix cartes devant lui puis, il les fait défiler une à une face tournée vers **Christophe** en lui demandant de mémoriser la carte se trouvant à la position qui correspond au nombre de cartes qu'il a gardées.

Les cartes de **Thierry** sont mélangées, puis ajoutées aux cartes de **Christophe** avec lesquelles elles sont mélangées et enfin, le reste du jeu est mélangé avec ces cartes. Donc...la carte mémorisée par **Christophe** est perdue quelque part dans le jeu.

Thierry reprend le jeu et en le parcourant, il déclare qu'il va essayer de retrouver cette carte.

Thierry rappelle qu'il a préparé deux cartes au début du tour et il les pose devant **Christophe**.

Finalement **Thierry** dit qu'il n'arrive pas à retrouver la carte et indique qu'il va s'aider des deux cartes.

Thierry tient le jeu au-dessus et deux cartes et s'immobilise... Il se marre et déclare "*Je ne me rappelle plus...*"



Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Éric qui connaît ses classiques lui dit d'additionner la valeur des deux cartes et **Thierry** répond "*Oui, mais il y a un truc avant...*".

Éric poursuit en s'adressant à **Christophe** : "*Est-ce qu'il y a une des deux cartes qui correspond à la famille de ta carte ?*" Réponse : "*Oui !*"

Éric : "*Est-ce qu'il y a une des deux cartes dont la valeur correspond à ta carte ?*" Réponse : "*Oui !*".

Thierry : "*Donc, tu prends la neuvième...*"

Et **Christophe**, grâce à ce tour coopératif, retrouve sa carte.

Thierry n'est pas convaincu et dit "*Oui, mais il y avait quand même quelque chose avant...*".

Ce en quoi **Thierry** a parfaitement raison... ☺

Viêt-Nam de **Dai Vernon** et **Bruce Cervon**, un grand classique.

Thierry enchaîne sur un autre tour qu'il aime bien... et pour cela il demande à **Christophe** de rester là et de choisir une carte.



La carte est ensuite perdue dans le jeu et **Thierry** coupe le jeu en deux parties et extrait cinq cartes de la partie qu'il a conservée en main.

Les cinq cartes sont posées face en l'air que la moitié de jeu face en bas et **Thierry** fait défiler les cinq cartes en demandant à **Christophe** de regarder s'il voit sa carte mais de ne surtout rien dire.



Christophe confirme qu'il a vu sa carte passer et **Thierry** lui demande de la nommer : 9P.

Thierry indique que le problème avec le 9 de Pique c'est qu'on l'appelle la carte fantôme et il montre qu'il n'a plus maintenant que quatre cartes – et parmi lesquelles, il n'y a pas de 9P. Puis, il dit envoyer la carte fantôme vers le reste du jeu.

Thierry étale le jeu : une carte est face en l'air parmi les autres cartes face en bas et il s'agit du 9P.



Un autre grand classique de la Magie des Cartes qui est réalisé selon les cas avec cinq cartes (version originale) ou quatre cartes et qui porte en France le nom de *Tour du Biddle*, ou encore *Une Chance sur Cinq...*

L'appellation d'origine est "*Biddle Trick*" du fait qu'il est basé sur un mouvement attribué à **Elmer Biddle**. Ce tour a en fait été créé par **Elmer Biddle** et **Richard Bruce Ferguson**. (source [Magicpedia](#))

Bien plus qu'un simple tour de cartes, le *Biddle Trick* a été beaucoup revisité.

Bebel (pas le regretté **Jean-Paul Belmondo**) a sa version (à quatre cartes) intitulée [La Carte Fantôme](#) et elle vaut son pesant d'or...

Pour parfaire votre connaissance et voir d'autres versions, [lisez ce post de Virtual Magie...](#)

Thierry souhaite à présent faire appel à notre aide. Il a acheté un tour chez *Climax*, mais il n'arrive pas à obtenir le résultat escompté. *Climax* lui a promis une vidéo explicative... qui n'arrive pas.

Ah, un challenge... Quel est donc ce tour ?

Ce tour en question est [Cordes Mentales](#) et le problème rencontré est que parfois, **Thierry** n'arrive pas à dégager correctement les cordes.



Le principe est de faire choisir à un spectateur une corde de couleur parmi cinq. Les autres cordes sont retirées une à une de la boîte où elles sont enfermées. Impossible de retirer la corde désignée par le spectateur car elle est nouée sur la baguette qui traverse la boîte de part en part.

Docteur **Éric**, qui possède une version miniature de ce tour, indique que tout est dans la façon de nouer les cordes (hum, enfin j'me comprends...) et qu'il faut empêcher la baguette de tourner...

Il montre sa méthode et effectivement ça marche. **Thierry** est satisfait de la solution proposée et dit qu'il a bien fait de venir.

J'ai depuis regardé la [vidéo de démonstration de ce tour](#), et apparemment, la baguette tourne... Donc il y a sûrement un problème dans la façon de nouer les cordes mais la baguette n'entre pas en ligne de compte.

Paillette prend la suite et c'est **Thierry R** qui va jouer le rôle du spectateur.

Paillette commence par mélanger le jeu...



Paillette indique qu'il va distribuer les cartes en quatre tas sachant que l'ordre peut être changé en cours de distribution selon le bon vouloir de **Thierry**. **Paillette** prend les deux tas désignés et les mélange l'un dans l'autre.



Les deux autres paquets sont également mélangés entre eux, et au final les deux portions de jeu ainsi formées sont aussi mélangées entre elles.

Paillette commence à distribuer les cartes une à une et demande à **Thierry** de la stopper quand il en a envie.

La carte correspondant au "stop !" est mise à l'écart et **Paillette** continue à distribuer les cartes. Du coup, **Thierry** dit "stop !" à nouveau mais **Paillette** continue sa distribution et **Thierry** le regarde avec un air d'incompréhension.



Paillette s'arrête de distribuer et explique qu'il fait des petits paquets et que dans celui-là, il doit y avoir vingt cartes. Mais comme il n'est pas sûr de lui, il ramasse les cartes – à l'exception de celle de **Thierry** – les pose sur le jeu et recommence sa distribution en comptant jusqu'à 20

Paillette commence un second tas composé de dix cartes et il forme un troisième tas en posant les cartes restantes en disant "*Normalement... On doit se retrouver comme ceci...*". Mais il semble douter... "*Ah, quand le doute, mes trains*", comme dirait un cheminot.



Finalement, **Paillette** demande à **Thierry** de retourner sa carte face en l'air et il s'agit d'un Valet de Cœur...

Paillette retourne les cartes du premier tas : il n'y a que des cartes rouges.

Dans le tas du milieu, des cartes rouges et des cartes noires.... Et dans le dernier tas, il n'y a que des cartes noires.



Un tour de **Juan Tamariz** dont **Paillette** n'a pas les références. À titre personnel je ne vois pas trop l'intérêt de faire choisir une carte dans cet effet de séparation des couleurs.

Stéphane, vêtu d'une chemise très exotique avec des tortues, des dunes de sable et des palmiers, prend la place de **Paillette** et dit que tout à l'heure nous nous sommes intéressés à la condition humaine et que là, on va essayer de s'intéresser aux affinités entre deux personnes.



Et donc, si vous avez tout compris, **Stéphane** invite deux personnes à le rejoindre. Personne ne se lève et du coup, **Stéphane** fait mine de retourner s'asseoir.

Finalement **Thierry M** et **Toff** se lèvent – pas pour *Danette* - mais pour **Stéphane** qui sort de sa pochette poitrine un petit paquet de cartes jumbo coupées en deux.

Stéphane demande à l'un de ses deux assistants de mélanger le paquet et **Toff** s'y colle. Puis **Stéphane** se tourne vers **Thierry** et lui demande de couper le paquet – mais sans compléter la coupe.

Thierry est invité à remettre une des portions à **Toff** et à conserver l'autre. Tous deux doivent compter secrètement leur nombre de cartes.



Les deux portions de paquets sont mélangées et rassemblées.

Stéphane rappelle à ses deux assistants qu'ils ont tous les deux un chiffre en tête et en distribuant les cartes, face tournée vers **Thierry**, il lui demande de mémoriser la demie carte dont l'emplacement correspond au chiffre mémoriser.

Stéphane ramasse les cartes et fait de même avec **Toff**.

Thierry et **Toff** ont donc en tête chacun un morceau de carte.

Stéphane tend le paquet de demies cartes à **Thierry** et lui demande de sortir la demie carte à laquelle il pense et de la poser face en bas sur la table.

Le paquet est à présent remis à **Toff** qui doit faire de même.

Stéphane prend les deux morceaux de cartes et montrent qu'ils forment tous deux une seule et même carte.



Un tour que **Stéphane** a vu présenté par **Alexandra Duvivier**... Il ne se rappelle plus où.

Ce tour est en fait tiré de la collection *L'école de la Magie – vol 5* et **Alexandra Duvivier** le présente sous le nom "*Sympathie Mentale*".

Nick Trost, s'inspirant d'une routine de **Stewart James** intitulée *Split Second*, a créé une routine très similaire au tour présenté par **Stéphane**. Cette routine, parue dans l'ouvrage *The Card Magic of Nick Trost*, nommée *Jumbo Two-Way Split* est basée sur la même coïncidence mais avec en plus une prédiction du magicien concernant la carte reconstituée.

Toff conseille à **Stéphane** d'éviter de mettre son doigt sur l'index des cartes et surtout d'aller moins vite en les montrant. **Thierry** dit qu'il est tout à fait d'accord et qu'en plus n'ayant pas ses lunettes il a eu du mal à identifier les cartes.

"Euh... **Thierry**... Tes lunettes, elles sont au-dessus de ton front..." ☺

J'ajouterai concernant le moment où les cartes sont montrées, qu'il est également préférable de compter les cartes à haute voix pour faciliter la mémorisation des spectateurs.

Toff raconte qu'il avait fait ce tour à un mariage et qu'il avait oublié une petite manipulation essentielle... Du coup, ben au final du tour, il ressortait que les mariés n'étaient pas vraiment faits l'un pour l'autre... Oups !

Stéphane retourne à sa place et on suppose que c'est pour laisser la place à quelqu'un d'autre. Que nenni, c'est uniquement pour changer de jeu de cartes et mieux revenir devant nous et il précise qu'il va rester sur du **Duvivier**.

Toff demande "*Alexandra ou...*" et aussitôt **Christophe** ajoute en se marrant, "*Ben à choisir, il vaut mieux que tu restes sur Alexandra...*"

Ah bah bien... Cela dit... C'est pas faux... Mais tous les goûts sont dans la nature.

Stéphane précise que ce tour est basé sur la coordination et c'est **Christophe** qui le rejoint.

Stéphane lui remet le jeu et lui demande de faire quatre petits paquets en un coup sur la table...

Oh, oh... **Stéphane** prend des risques au niveau explications mais **Christophe** accomplit sa tâche sans coup férir...



Quoique, j'ai parlé (écrit) un peu trop vite...

Christophe qui avait quasiment terminé rassemble les paquets et recommence car **Stéphane** était moyennement satisfait bien qu'il ait précisé qu'on n'était pas à "*une vache près*"...

Une fois les quatre tas constitué, **Stéphane** prend le premier tas et étale les cartes entre ses mains en disant que ce n'est pas trop mal... Il prend la carte du dessus du tas et repose les cartes restantes avant de faire de même avec les trois autres tas.

Stéphane tient à présent quatre cartes dans sa main... Il les regarde et dit "*Eh, ce n'est pas mal du tout...*"

À votre avis, pourquoi **Stéphane** dit-il cela ?
Allez à la page suivante pour le savoir... 😊



Stéphane dépose une à une les quatre cartes sur leur tas respectif : ce sont les quatre As.

Et **Stéphane** précise "Tu as bien coordonné tes trucs parce que toutes les autres cartes sont des cartes blanches..."



Et **Christophe** de conclure : "Ah ouais....".

Quatre As sur Quatre paquets... Une routine présentée par **Alexandra Duvivier** avec un jeu normal (*école de la magie vol 4*) et **Stéphane** a eu l'idée de mettre sa petite touche personnelle avec des cartes blanches. Cool car cela donne une dimension supplémentaire à ce tour.

Cette fois-ci **Stéphane** retourne à sa place pour s'asseoir et c'est **Christophe** qui prend la suite pour nous parler cinéma et plus particulièrement du film [Insaisissables](#) (qui est loin de m'avoir laissé un souvenir impérissable ☺)

Christophe rappelle que dans ce film, il y a quatre personnages principaux, appelés les *Quatre Cavaliers* qui vont réaliser un braquage de banque : un magicien et son assistante, un pickpocket et un mentaliste.

Au fur et à mesure, **Christophe** sort un à un les quatre Rois de son jeu en ajoutant qu'un cinquième personnage important, *Thaddeus Bradley*, va se lancer à leur poursuite. Il est représenté par une carte à face blanche.



Pour la suite de la routine, les cartes vont se regrouper mais on a du mal à comprendre la finalité des mouvements effectués avec la carte blanche.

Mais pour le climax, **Christophe** réussit le tour de force de transformer les quatre Rois en quatre cartes blanches, qui symbolisent la fuite des quatre malfaiteurs. Sur la dernière carte, tenue par **Christophe**, est inscrit : "*Les 4 Cavaliers*".



Christophe indique que c'est la première fois qu'il présente cette routine –hormis à sa compagne - et de l'avis général on ne comprend pas trop les voyages de carte effectués grâce à un mouvement d'origine mexicaine (eh, j'me comprends...).

Du coup, **Christophe** demande nos conseils car même sa compagne à "*coincé*" en voyant cette routine.

Et vous savez quoi ? Ben on lui donne des pistes de travail pour rendre ces voyages de cartes plus compréhensibles pour le spectateur grâce au boniment.

Ah, ce n'est pas évident de créer des routines mais l'avantage avec le club, c'est de pouvoir les tester et de recueillir les remarques éventuelles.

Bon, il est l'heure pour moi d'aller faire un petit pissou... Je me lève et quitte la salle car il est des choses qu'on ne peut différer sous peine de s'en repentir amèrement.

Pourquoi vous informer de cela, me direz-vous ?

Et si vous ne le dites pas, c'est trop tard à présent, je viens de le demander pour vous...

Certes, j'en conviens, la vie de ma vessie n'a rien de passionnant mais si je ne précise pas cet évènement, vous n'allez pas comprendre la suite... Tout comme moi, je n'ai pas compris ce qui s'est passé en mon absence.

Je regagne la salle et constate que **Paillette** se tient devant les autres membres avec des cordes en main...



D'après ce que je comprends, il est en train d'expliquer la routine des trois cordes...

Pourquoi ? Ben j'en sais et je me dis "*Crotte, (enfin non... Pipi), je n'ai pas déclenché le caméscope et je prends le train en marche*".

Éric me rassure en disant qu'il a filmé le début avec son téléphone et qu'il m'enverra la vidéo.

Paillette détaille sa routine et va même au-delà de la routine classique des trois cordes. C'est fou ce qu'on peut faire avec trois bouts de corde.



Paillette pose ses cordes pour cette fois-ci prendre un jeu de cartes et il invité **Éric** à le rejoindre. Il regarde **Éric** et lui montre un étui contenant une prédiction dit-il.



Éric est invité à couper le jeu en six paquets et **Paillette** récupère le dernier puis au fur et à mesure les cinq autres paquets pour prendre la première carte de chaque paquet.

Les six cartes sont mises en ligne face en l'air sur la table et le jeu est rassemblé.



Éric est invité à choisir une carte et il retourne d'abord la seconde à partir de la gauche, puis la première à gauche



Paillette lui dit "*Non, non... tu m'en montres une seule...*".

Éric prend la carte en quatrième position et la montre à **Paillette** qui lui dit qu'il peut encore changer...

Du coup, **Éric**, très joueur, prend la sixième, puis retourne face en bas la troisième avant de remettre face en l'air les quatre cartes face en bas... et en conservant la sixième carte en main... **Paillette** ne sait plus trop quelle carte choisit **Éric** qui finalement montre la carte qu'il tient en main.

Paillette s'empresse de dire "*Le 7 de Carreau...*" tandis que **Christophe**, très joueur également dit "*Vas-y, change...*"

Ah ben quel bel esprit de camaraderie !

Paillette approche son étui avec la prédiction de la carte tenue par **Éric** puis montre qu'une carte est apparue en transparence : le 7K.



Wow !!! En fait, non. Il s'agit de [Name Tag](#) de **Agus Tjiu** : un gimmick à six sorties ! Un truc de fou...

Bon, après, l'intérêt peut être discutable sachant qu'on peut faire en sorte que le choix du spectateur soit un peu... orienté...

Mais on peut faire d'autres choses avec cet accessoire puisqu'il comporte d'autres cartes gimmick.

De mon point de vue, cela reste quand même un peu une usine à gaz...

Allez, **Paillette** décide de passer à autre chose – enfin presque - et cette fois-ci c'est **Thierry R** qui l'assiste.

Paillette tend un jeu de cartes à **Thierry** et lui demande de le mélanger.

Paillette montre ensuite la face des cartes pour faire constater que le jeu est bien mélangé et que les cartes sont différentes avant de faire choisir une carte à **Thierry**.



La carte est mémorisée par **Thierry** avant d'être "*perdue*" dans le paquet grâce à la technique montrée par **Paillette** en début de réunion... ☺

La carte du dessus du jeu (6C) est mise face en bas dans un petit étui transparent...



Paillette retourne l'étui et on voit le Six de Cœur derrière la vitre de plexiglas.



Paillette demande à **Thierry** de penser à sa carte et dans le même temps, il secoue l'étui. Aussitôt le Roi de Pique, la carte de **Thierry**, apparaît à la place du 6C et **Paillette** sort de l'étui le RP.



Wow! de **Katsuya Masuda**, version 1 (on en est à la version 3, je crois). Un gimmick qui avait marqué les esprits lors de sa sortie en 2005 et qui continue à faire son effet...

Christophe propose de montrer comment il utilise le *Wow!* Avant de se raviser afin que laisse la place à **Éric**.

Éric lance sur son téléphone (à ne pas confondre avec **Éric** lance son téléphone... car c'est plus dangereux à la fois pour les personnes et pour le téléphone)... Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même... **Éric** lance SUR son téléphone cette célèbre musique qui accompagne les mariages : [la marche nuptiale](#)... et il sort un anneau en métal, mahousse costaud, qu'il passe au majeur de **Christophe**. Bon, ce n'est pas le bon doigt... mais comme on dit, il n'y a que l'intention qui compte.



Éric présente maintenant un genre d'étui de bois qu'il sépare en deux puis qu'il reconstitue. L'étui présente un trou en son milieu.



Éric demande à **Christophe** de placer ses mains sous l'étui et il introduit la bague dans une ouverture en haut de l'étui et cette bague atterrit dans les mains de **Christophe** en ressortant par une ouverture située en bas de l'étui. **Éric** fait cela trois fois pour montrer que la bague traverse sans problème. On voit distinctement passer l'anneau dans le trou.

Éric demande à **Christophe** d'introduire son doigt dans un trou pratiqué au centre de l'étui... **Christophe** met l'index mais **Éric** n'est pas satisfait, puis il met le majeur, mais **Éric** n'est pas satisfait non plus. Finalement c'est l'annulaire qui, comme le veut la tradition, est placé dans le trou.

Éric introduit l'anneau dans l'ouverture en haut de l'étui...



Puis, il sépare l'étui en deux : l'anneau se trouve autour du doigt de **Christophe**.





Ce gimmick astucieux est un bien bel objet qui avait été édité en 70 exemplaires selon **Éric** et qui n'est plus commercialisé après avoir été bradé.

Un passage à travers la matière qui évoque un peu la [guillotine à doigt](#), sauf que là, le principe est bien évidemment très différent.

Éric tient maintenant en main un genre de mug (une grosse tasse quoi...), une corde et un foulard un peu particulier car il a un anneau (eh oui encore un) qui perce son centre. C'est **Thierry R** qui le rejoint avec pour mission de contrôler le foulard et la tasse.



Éric fait passer la corde dans l'anse de la tasse, laquelle est recouverte par le foulard et les deux extrémités de la corde sont passées dans le trou du foulard.

Forcément, certains – dont j'ai le nom – se sentent obligés de faire certaines allusions à caractère sexuel... Des gamins, moi j'vous l'dis !

Éric prend les deux extrémités de la corde et laisse pendre le foulard et la tasse.



Éric demande à **Thierry** de tenir la corde et il plonge ensuite ses mains sous le foulard... pour les ressortir quelques instants après tenant la tasse.



Éric dit à **Thierry** "*Tu peux examiner le tout...*" et **Toff** s'adressant à **Éric** lui dit "*Et toi, tu peux ouvrir ta main gauche...*". Tout le monde se marre.

[Uncuppled de Viking Magic](#). On se demande où **Éric** va chercher tout ça...

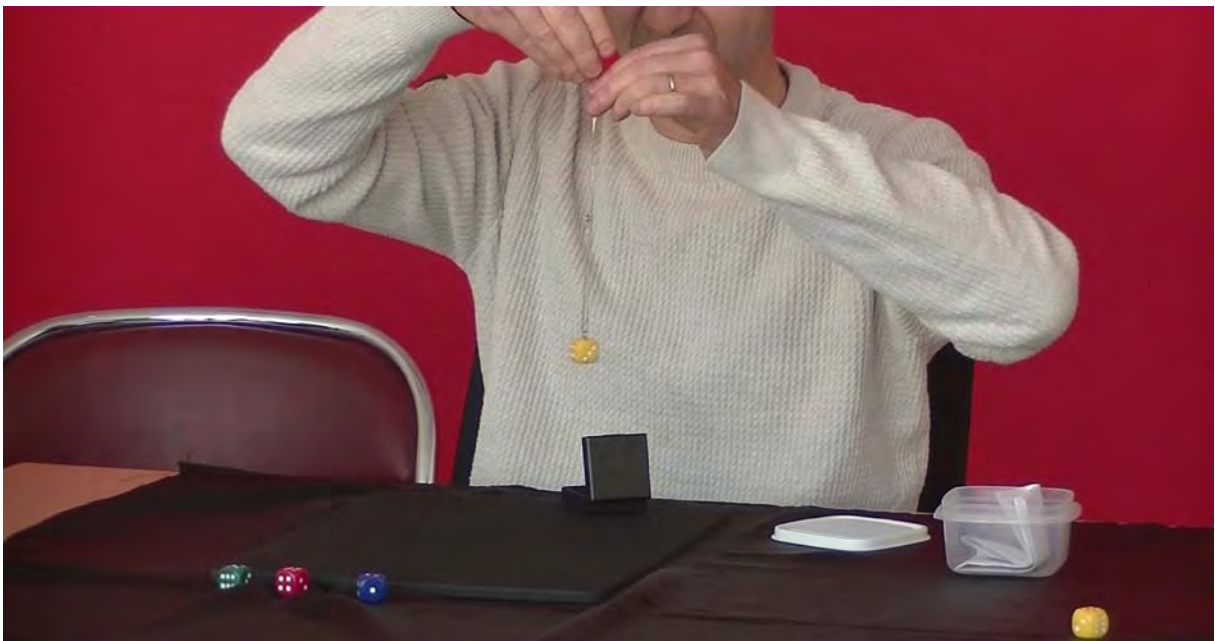
On pourrait croire qu'il va s'arrêter là... Mais non, il a encore des tours à présenter et cette fois-ci, il annonce "*Allez... Mentalisme*".

Éric pose devant lui quatre dés de couleur et une boîte puis, il demande à **Christophe** de nommer un dé et c'est le dé rouge qui est désigné.



Éric choisit pour sa part le dé vert et il élimine ces deux dés. Il reste donc deux dés et **Christophe** indique qu'il veut le dé jaune. **Éric** conserve donc le dé bleu et il propose à **Christophe** de choisir le bleu mais il refuse. Le dé bleu rejoint donc les deux autres dés éliminés.

Éric sort de sa boîte une chaînette au bout de laquelle pend un dé jaune.



Christophe crie "*la boîte, la boîte...*" et **Éric** montre que la boîte est vide et comme on dit dans la série TV *X-Files* : "*La vérité est ailleurs...*"

*Prédiction à l'écran, un tour de chez **Magix**.*

C'est à présent **Thierry R** qui vient s'installer et **Christophe** le rejoint.

Thierry indique qu'il va couper le jeu face en bas pour former dix tas...



Thierry explique qu'il est un excellent manipulateur et il le prouve en nous montrant que le premier paquet contient une carte, le second contient deux cartes, et ainsi de suite jusqu'au dixième paquet qui contient dix cartes. **Thierry** sursaute car dans ce paquet s'est glissée une carte face en l'air, mais cela ne le perturbe pas vraiment car il continue son comptage.

Thierry retourne la carte du dessus de chaque tas : les Piques dans l'ordre de l'As au Dix, qu'il pose au fur et à mesure que le premier tas.



Les tas sont ensuite rassemblés, à l'exception du tas avec les Piques et **Thierry** propose de compléter ce tas avec les figures...

La carte du dessus du jeu est le Valet de Pique et sous le jeu, il trouve la Dame et le Roi de Pique.

Thierry coupe le jeu à deux ou trois reprises et tombe sur la carte face en l'air qui est une carte publicitaire provenant d'un jeu neuf. Il la met à l'écart.

Thierry jette ensuite le jeu d'une main vers l'autre et se retrouve avec les deux Jokers en main, qu'il dépose également à l'écart.

Thierry coupe à présent le jeu pour former trois tas et il nous montre que chaque tas correspond à une famille où toutes les cartes sont rangées dans l'ordre de l'As au Dix. Eh, il manque les figures !



[Ten Exact Cuts de **Henry Evans**.](#)

Une sacrée performance qui peut être réalisée avec un sacré jeu... 😊

Bon, allez, je me lève et prends la place de **Thierry** pour présenter un tour que j'avais déjà montré le 17 septembre 2011... Eh, ça date !

C'est en me penchant récemment sur un certain principe que j'ai redécouvert ce tour.

Je sors un jeu de cartes et une boîte contenant quelques dès.

Toff me rejoint pour m'assister.

"Crois-tu au pouvoir de l'esprit que la matière ?".

Toff répond par l'affirmative.

J'ajoute qu'il est possible – avec de l'entraînement -de déterminer des choses sans les voir. Tout en parlant, je coupe le jeu, je le mélange et je demande également à **Toff** de couper le jeu et de compléter la coupe.

Toff est ensuite invité à choisir deux dés et à les tester pour vérifier qu'ils ne sont pas truqués et je certifie qu'ils ne le sont pas.



Cela étant fait, j'invite **Toff** de couper le jeu en deux portions à peu près égales et je lui demande avec quelle portion il veut jouer.

J'explique à présent ce que **Toff** va devoir faire tandis que j'aurai le dos tourné : Il doit lancer les deux dés autant de fois qu'il veut et mémoriser ou noter le total de la face supérieure des dés – il doit prendre un des deux dés, le retourner complètement et ajouter à son total de valeur de la face se trouvant désormais au-dessus – il doit lancer ce dé autant de fois qu'il veut et ajouter au total précédemment trouvé la valeur de la face du dé – il doit mettre les deux dés l'un à côté de l'autre.

Toff doit ensuite prendre la portion de jeu qu'il a choisie et compter une à une un nombre de cartes correspondant au total trouvé avec les différents lancés de dé et poser ces cartes bien égalisées sur les deux dès de sorte que je ne puisse voir le nombre de cartes ni la valeur des dés. Et pour faire bonne mesure, il doit cacher les cartes qui lui restent.

Cela peut paraître compliqué comme ça, mais je fais une démonstration tout en expliquant afin que cela soit plus clair.

Je me retourne, je me bouche les oreilles et je laisse **Toff** faire ce que je lui ai demandé, tout en lui rappelant les différentes étapes...



Une fois que tout à été fait dans les règles, je me retourne et je regarde le petit paquet de cartes et je dis "Ah oui... Bon d'accord, je vais faire ma *prédiction*...". Je me saisis de la seconde portion de jeu et j'indique que je vais sortir trois cartes qui seront posées face en bas : la première va indiquer une couleur de carte – la seconde, une famille de carte et la troisième une valeur de carte.



Une fois les trois cartes sorties, je demande à **Toff** de soulever son petit paquet de cartes pour montrer la valeur des deux dés (10).

Toff est invité à prendre son main son petit paquet de cartes et à distribuer neuf cartes et mettre la dixième à l'écart.

Je montre ma première carte de prédiction : rouge. La seconde est une carte à Carreau. La troisième est un Quatre.

Toff retourne la carte mise à l'écart : c'est la Quatre de Carreau.



Double Blind, une routine de **Thomas Henry**.

Merci à **Mister Si Stebbins** et à son système qui a permis de réaliser ce tour.

J'ai redécouvert ce principe tout récemment avec **Woody Aragon** et sa série de quatre DVD "[Woody On Stebbins](#)". Je me suis ainsi rendu compte des énormes possibilités de ce système – que certains décrivent à tort.

J'ai vu que **Craig Petty** avait également sorti un dvd consacré à ce système avec un petit plus... [The Beyond Stebbins Project](#).

Et pour rester dans ce système, je présente une seconde routine qui, je pense, est une tuerie.

Le jeu est étalé pour montrer qu'il est mélangé et que les cartes sont différentes. Le jeu est coupé à plusieurs reprises et éventuellement mélangé avant d'être distribué en quatre tas.

Trois spectateurs sont impliqués et pour être sur que chacun a le même nombre de cartes, les quatre tas sont comptés : 13 cartes chacun ? Okay, c'est bon on peut continuer.

Chacun est invité à couper son tas autant de fois qu'il le souhaite et ensuite à prendre connaissance de la carte qui se trouve sous le tas.

À partir de ce moment, chacun va retenir la valeur de cette carte et transférer une à une sous le tas un nombre de cartes égal à cette valeur.

La dernière cartes est posée à part sur la table.

Il y a donc quatre cartes posées à côté de leur tas respectif.

Chacun retourne sa carte : un Roi.



Mais, il y a une carte plus forte que le Roi...
Sous chaque paquet : un As...

Mais on peut peut-être aller plus loin...



Dans chaque tas : les cartes d'une même famille rangées de l'As à la Dame auxquelles on ajoute les Rois précédemment sortis...

Perfect Ritual... et ça... pas besoin du jeu d'**Henry Evans** pour y arriver.

La salle avait commencé à se vider, signe qu'il est temps de mettre fin à la réunion. **Christophe** dit qu'il avait d'autres routines à montrer mais que ce sera pour la prochaine fois...

Eh oui, moins il y a de personnes présentes, plus on dispose de temps pour présenter ce que l'on a préparé (plus ou moins bien). À contrario, quand nous sommes plus nombreux, il faut permettre à chacun de passer et cela fait moins de passages pour chacun...

Moi, je préfère quand il y a plein de monde aux réunions...

Il faudrait peut-être d'ailleurs envisager de remettre en pratique la règle "*un tour seulement à chaque passage*" pour éviter que quelqu'un ne présente trois ou quatre tours d'affilée aux détriments de ses petit camarades...

La prochaine réunion aura lieu le samedi 13 novembre et – sauf changement, il devrait y avoir deux nouveaux membres. Cool !

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

