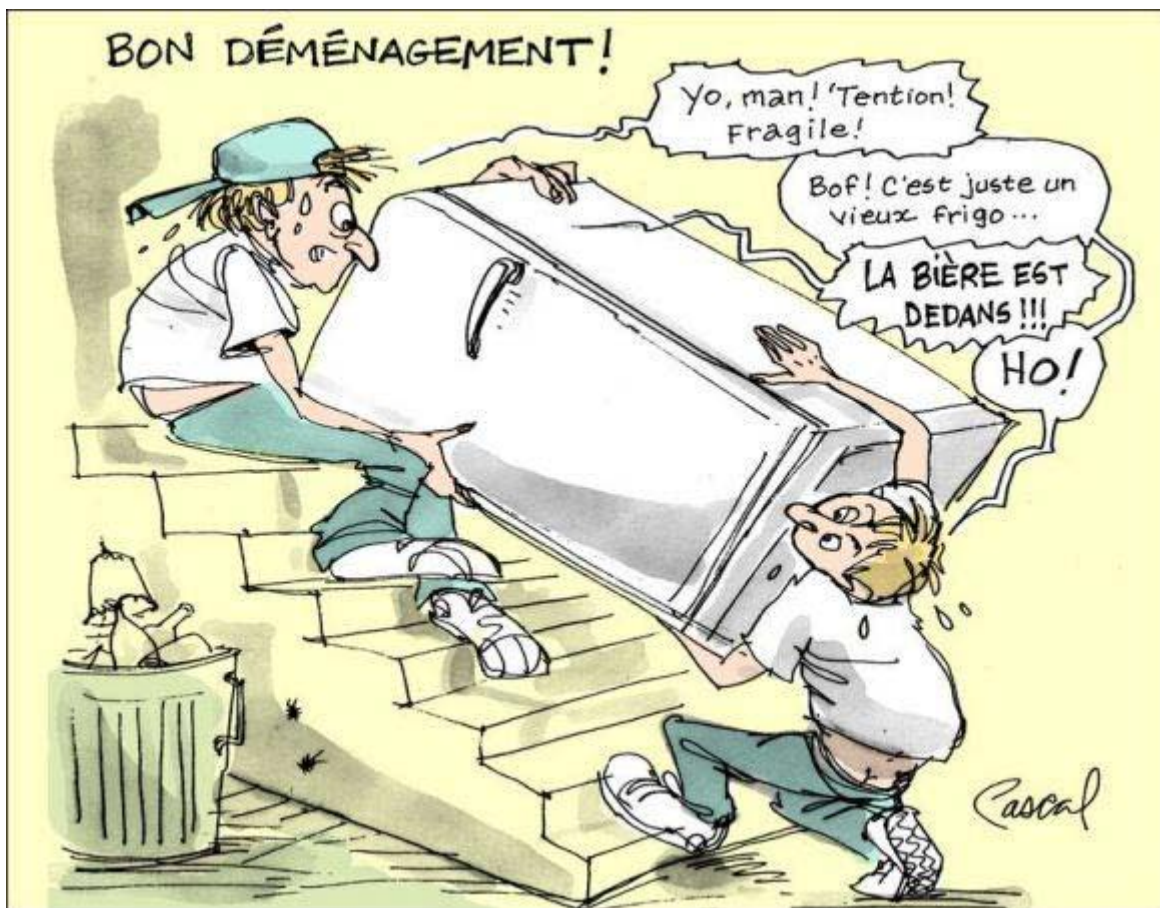


RÉUNION DU 16 MARS 2024

Nouvelle réunion pour les magiciens du *Magicos Circus Rouennais* (*ALD Magicos Circus*). **Christophe** nous a informés qu'il avait invité une personne à se joindre à nous...
Une nouvelle recrue en perspective ?

José ne m'a pas rappelé qu'il fallait prendre la traditionnelle photo et donc, ben, il n'y aura pas de traditionnelle photo.

Mais comme l'un de nous est absent pour cause de déménagement (pas le sien), j'ai décidé de mettre une illustration de circonstance par solidarité avec **Stéphane**.



Tout le monde gagne la salle et s'installe.
Notre invité mystère n'est pas là... Mais **Christophe** nous rassure : "Il va arriver..."

Et effectivement, **Adrien Lemaire**, également connu dans le milieu de la magie sous le nom d'**Adrien Sokaris**, nous rejoint.

Sont présents :

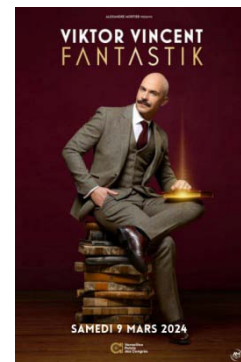
- | | |
|----------------------------|----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Toff |
| 3 : Denis | 4 : Thierry R |
| 5 : José | 6 : Mika |
| 7 : Christophe | 8 : Éric |
| 9 : Tomarel | 10 : Philippe |
| 11 : Adrien Sokaris | |

Christophe explique qu'il est entré en contact avec **Adrien** par le biais de *facebook*, ce dernier vendant ses livres de Magie. Demeurant à quelques 80 kilomètres de Rouen non loin de *Blangy-sur-Bresle*, **Adrien** a accepté de venir passer un moment avec nous. Il nous parle de son parcours magique et nous apprend qu'il a ainsi été magicien professionnel pendant un moment. Ayant fait ses études à Lille, il y a rencontré **Joshua Jay** qui faisait apparemment également ses études dans cette ville et ils sont devenus amis. **Adrien** nous livre quelques anecdotes sur sa vie de magicien et les rencontres faites avec d'autres magiciens célèbres ainsi que ses participations au festival de *Blackpool*.



Pour ce qui concerne les infos magiques du moment, **Christophe** précise être allé à Lille voir le spectacle [Vive la Magie](#) qui se déroulait les 2 et 3 mars dernier. Il a beaucoup aimé.

Christophe est également allé en compagnie de **Philippe** voir **Viktor Vincent** le 9 mars à Versailles dans son spectacle *Fantastik*. **Philippe** a bien aimé... **Christophe** n'a pas été convaincu.



Philippe est allé voir le spectacle *The Illusionists* et il a bien aimé.

Toff est allé voir **Gus** et il a bien aimé.



Allez hop ! Place à la partie "*Magie*" de notre réunion.

Comme personne ne se lance, je me lève et je propose de parler de ma nouvelle activité : inventeur. J'essaie de créer des trucs, qui peuvent être plus ou moins utiles et j'ai créé une machine à faire les nœuds...



J'insère une corde dans la partie supérieure de la machine. Je tourne la manivelle et un nœud s'est formé.

Je propose à **Thierry** de tourner la manivelle : un second nœud apparaît.

J'invite **Denis** à venir lui aussi tourner la manivelle... Sauf que ça coince.

Je regarde dans le tube de la machine et je tire sur la corde pour montrer un "*sac de nœuds*".

Bon, ya peut-être des améliorations à faire...



La Machine à Faire Des Nœuds... de **Gaétan Bloom**.

Un truc que j'ai fabriqué vers 2002 après être allé voir le "*maître*" en conférence à Tours.

Au moins, ça a amusé mes camarades.

Et c'est **Toff** qui prend la suite pour, je l'espère, quelque chose de plus sérieux.

Toff mélange un jeu de cartes et **Tomarel** le rejoint pour l'assister.

Dans ce jeu à dos bleu il y a deux cartes à dos rouge que **Toff** pose à sa droite et à sa gauche face en bas sur la table. Puis, **Toff** mélange à nouveau le jeu et invite une seconde personne à le rejoindre (**Christophe**).

Tomarel doit à présent lancer trois dés et additionner le total des faces lorsqu'il est satisfait. Le total fait "9" et **Toff** distribue neuf cartes face en bas et met sur les cartes distribuées une des cartes à dos rouge. Le jeu est ensuite reconstitué.

Christophe est invité lui aussi à lancer les dés et le total fait "10". Une nouvelle distribution est effectuée et la seconde carte à dos rouge est posée sur les cartes distribuées avant que le jeu soit reconstitué.



Toff explique à présent qu'une carte est constituée d'une valeur et d'une couleur (famille). Grâce aux totaux des dés, **Toff** indique qu'on va reconstituer une carte. Il étale le jeu et sort de l'étalement chaque carte à dos rouge et la carte se trouvant immédiatement à gauche de ces cartes.

Toff montre que sur la face d'une des cartes à dos rouge est inscrit "*valeur*" et sur la seconde "*couleur*". Les deux cartes à dos bleu sont retournées et en prenant la valeur de l'une et la famille de l'autre on obtient Sept de Pique.

Toff rappelle que le total de **Tomarel** était "9" et que celui de **Christophe** était "10". Il distribue 19 cartes à partir du jeu face en l'air. La dix neuvième carte n'est pas le 7P. En fait, c'est la carte suivante. Ah ben ça arrive même aux meilleurs...

Pour la petite histoire, **Toff** a vu ce tour sur un site *Youtube* qui fait du débinage en expliquant des tours en général sans citer les sources...

Il se trouve qu'un magicien se nommant **Bruno Noulet** a vu cette vidéo et a précisé que ce tour était de lui.

Bruno Noulet avait soumis ce tour à **John Bannon** parce qu'il avait repris une de ses idées et une autre de **Cameron Francis**.

John Bannon se serait exclamé "Bon sang, pourquoi n'ai-je pas pensé à ça ?". Il a repris ce tour sous le nom *Collusion* et il figure dans le livre *Mentalissimo* et dans un des DVD de la série *Move Zero*.

John Bannon a eu l'élégance de citer **Bruno Noulet** dans les sources en tant que co-créateur...

Pour aller plus loin **Bannon** indique que les origines du principe utilisé lors de la distribution sont un peu compliquées... Le principe original serait de **Theo Annemann**, popularisé plus tard par **Karl Fulves** avec la routine *Gemini Twins*. Et **Cameron Francis** a également apporté sa pierre à l'édifice.

Voilà, voilà... C'est la minute culturelle magique de Monsieur **Patrice**... ☺

Vincent "Tomarel" est un magicien conteur et il nous propose une nouvelle histoire magique qui va nous faire voyager...

Tomarel a besoin d'une spectatrice... sauf que nous n'avons pas cela en stock... **Adrien** se dévoue pour jouer ce rôle et il choisit le prénom "**Brenda**" pour cette aventure.

C'est l'histoire de *Romain*, un ethno anthropologue célibataire endurci qui parcourt le monde et qui, à chaque Noël, va chez son frère apporter les cadeaux rapportés de ses voyages. Son dernier voyage s'est déroulé au Japon et il a donc ramené un cadeau pour son frère, un pour sa belle-sœur et un pour sa nièce *Brenda*.

Tomarel nous montre les différents cadeaux offerts par *Romain* à son frère et à sa belle sœur (une boîte en tissu à mouchoirs et un éventail) et, concernant plus particulièrement *Brenda*, c'est d'abord un [daruma](#), mais aussi une petite boîte japonaise avec un tiroir. Cette boîte est vide.



Tomarel explique que cette boîte est une boîte à "[haïku](#)", ces poèmes très courts qui obéissent à des règles précises. **Tomarel** propose à "**Brenda**" de choisir son premier haïku dans un petit livret qui en comporte plusieurs dizaines, tous différents. Pour cela, "**Brenda**" doit fermer les yeux et effeuiller le livret. Le poème choisi par le hasard dit "*L'arbre mort est en fleurs, les cerisiers neigent*".

Tomarel demande à "**Brenda**" d'ouvrir la petite boîte et il montre qu'elle contient désormais un petit feuillet sur lequel est écrit le texte de l'haïku précédemment choisi.

Tomarel prend quelques mouchoirs dans la boîte et il les déchire.

Puis il prend l'éventail, l'ouvre et il commence à l'agiter en libérant les morceaux de papier...

Nous voyons alors apparaître la célèbre neige japonaise...



Une bien belle routine, avec un bien beau texte pour la porter.

Tomarel qui n'avait pas de nom pour cette routine a finalement proposé de l'appeler [Hanami](#)... coutume traditionnelle japonaise d'apprécier la beauté des fleurs et en particulier les fleurs de cerisiers ([sakura](#)).lorsqu'ils entrent en floraison.

Et pour la petite histoire, **Tomarel** a ramené une petite pelle et une balayette pour nettoyer le sol... car **Christophe** l'attendait au tournant...☺

Une fois la place nettoyée, **Thierry** se lève. Il tient dans sa main un mouchoir en papier déplié.

Euh, c'est pas un tour avec de la neige japonaise, j'espère ?...

Ça serait marrant... le mec chiant qui attend que tout a été rendu propre et qui dit "*Et maintenant, j vais vous montrer un tour avec de la neige japonaise...*".

Mais **Thierry** n'est pas un mec chiant et, en plus de son mouchoir en papier, il sort un jeu de cartes... et plus inquiétant, un couteau à cran d'arrêt. J'espère que ce n'est pas à cause de ma réflexion sur la neige japonaise...

Ah on me dit dans mon oreillette que **Thierry** va montrer une routine de carte au couteau (*card stab*). Ouf !! Quoique...

Thierry fait choisir une carte à **Denis** puis il la perd dans le jeu. Ensuite, il fait choisir une seconde carte à **Mika** puis il la perd également dans le jeu. Enfin, **Thierry** mélange le jeu avant de l'envelopper dans le mouchoir en papier (qui en fait est une serviette en papier...).

Thierry se saisit alors de son couteau et l'enfonce dans côté grandes tranches dans le jeu. Bon, là, ça bricole un peu (beaucoup ?).



Thierry déplie la serviette pour montrer où la lame du couteau a séparé le jeu et il annonce qu'il a foiré.

Ah ben ça arrive même aux meilleurs... Et même pour l'explication, ça ne fonctionne pas... Ah quand ça veut pas, ça veut pas.

Two Card Stab, une routine qu'on trouve dans le DVD volume 2 de la série *Daryl Card's Revelations*.

Nous sommes plusieurs à trouver que la méthode utilisée n'est pas top... surtout que nous avons vu la manip (mal) effectuée.

Je propose de montrer une routine de carte au couteau que je trouve plus simple et moins risquée (pour le magicien). Il s'agit de la routine de **Frank Garcia** intitulée *Once In A Knife Time* (décrite dans son ouvrage *Million Dollar Card Secrets* – la routine a été rebaptisée en français "À couteaux tirés" par **Richard Vollmer** dans le *Very Best Of Frank Garcia*). Effectué dans un mouvement assez rapide et continu, l'effet est très trompeur et, avantage énorme je trouve, c'est le spectateur qui plante le couteau dans le jeu. Cette routine que **Frank Garcia** utilisait depuis 1945 est – en principe – faite pour UNE carte mais on peut tout à fait la faire avec deux cartes qui seront de chaque côté de la lame du couteau. D'ailleurs **Frank Garcia** indique que ce mouvement peut être utilisé pour "faire choisir" deux cartes...

C'est à présent **Philippe** qui va nous montrer une routine très subtile que **Spontus** nous avait fait découvrir lors de la [journée magique du 27 mai 2023 chez Théo](#).

Philippe montre deux cordons et les enfle sur trois billes transparentes percées en leur centre.



Puis, **Philippe** dépose l'ensemble sur la paume ouverte de **Thierry** qui doit ensuite fermer le poing pour emprisonner les trois billes.

Philippe noue ensemble deux extrémités de cordon puis il tire sur les deux extrémités situées à droite et à gauche : les deux cordons se libèrent laissant les trois billes dans la main de **Thierry**.

Il s'agit du tour *Grandma's Miracle* de **Chen Yang** et **TCC Magic**. L'effet n'est pas nouveau mais **Chen Yang** a apporté un plus... les billes utilisées sont transparentes...

On est sensé pouvoir laisser examiner le matériel (ce qu'a fait **Philippe** d'ailleurs) mais un spectateur attentif pourrait trouver quelque chose "bizarre".

Éric n'est pas convaincu par cet effet qu'il trouve trop évident. Mais ce qui peut paraître "évident" pour un magicien ne l'est pas du tout pour un profane.

Et voici le moment tant attendu : *Le Tour de José*. Notre ami nous a habitués, chaque mois à montrer un tour parfois amélioré par lui-même, et toujours accompagné de tableaux explicatifs en couleurs... pour que je puisse rédiger le compte rendu sans erreur...

José indique "On va utiliser des cartes... mais ce n'est pas pour un tour de cartes..."

Ah **José** nous fait du **Macron**... "Vous êtes assis devant moi... est-ce que vous êtes debout ? Non" - Est-ce que vous excluez de vous lever à la fin de cette interview ? Vous n'allez pas l'exclure". ☺

José précise le sens de sa phrase en indiquant qu'il va faire une expérience de mémoire prodigieuse.

José a un tas d'enveloppe assez conséquent et demande à trois des membres présents de choisir chacun une enveloppe.

José fait ensuite vérifier un carnet et un feutre par **Thierry** puis il s'assoit et demande à chacune des personnes ayant une enveloppe de l'ouvrir et de sortir son contenu. Les enveloppes contiennent des cartes à jouer et chacun doit étaler les siennes devant lui. Les participants devront ensuite nommer certaines des cartes, mais pas dans l'ordre qu'elles ont actuellement.



C'est **Denis** qui commence et qui nomme quatre cartes avant que **José** l'arrête en disant "*ça me suffit*". **José** semble réfléchir et un silence à couper au couteau règne dans la pièce (Eh **Thierry**, ramène ton cran d'arrêt !).

Au bout d'une heure, **José** invite **Mika** à nommer des cartes...

Non, je plaisante, ça a duré quarante secondes mais ça a paru très long...

José est surpris par une des cartes nommées et demande à **Mika** de recommencer. Cette carte semble poser problème à **José** mais finalement il déclare "*Ah oui...*" ce qui fait marrer tout le monde... **Mika** a nommé quatre cartes au total et **José** se livre à nouveau à une intense réflexion.

Au bout de 15 secondes, **José** demande à **Toff** de nommer certaines de ses cartes. Après trente seconde de réflexion, **José** range son feutre et se lève avec son bloc notes à la main.

José demande à chaque participant de retourner ses cartes et il indique que chacun va trouver une carte à dos rouge.

José demande quelle est cette carte à **Denis** : Valet de Pique.

José montre son bloc sur lequel il a inscrit VP et 36.

Une étiquette avec le nombre "36" se trouve au dos d'une des autres cartes.



Mika annonce "*Neuf de Cœur et 30*" et **José** montre que c'est précisément ce qu'il a noté sur le second feuillet de son bloc notes.

Toff annonce "*Dix de Pique et 26*" et **José** montre le troisième feuillet de son bloc notes sur lequel est noté "*9P 36*".

Et **José** de conclure "*Ah je me suis trompé...*"

Aie, aïe, aïe... Cela dit, ça arrive même aux meilleurs.

Christophe dit que **Viktor Vincent** aurait sorti un papier avec la mention "*à une unité près*"... Mais **José** n'est pas **Viktor Vincent**.

José indique s'être inspiré d'un petit livret de mentalisme de **David Williams** et **Nathanael Elsey** intitulé [The Power Of Your Mind](#).

Bon, soyons honnête... au niveau de l'explication, ben faut s'accrocher parce que c'est un peu (beaucoup ?) ce que je considère comme une usine à gaz... sauf apparemment pour **Éric** qui semble trouver ça limpide comme de l'eau de roche. Comme quoi, les cerveaux fonctionnent différemment d'un individu à un autre.

Et quand je pense que **José** se marre en nous expliquant tout ça.

Nous proposons à **Adrien** de nous montrer un tour s'il est d'accord et il accepte volontiers en précisant qu'il ne savait pas comment fonctionnaient nos réunions et qu'il n'a même pas un jeu de cartes avec lui.

Toutefois, il propose de faire appel à notre imagination.

Adrien nous demande de penser à une enveloppe...

"Pas si grande... Un peu plus petite..."

"Non, pas rouge... noire..."

"Imaginez, je sors l'enveloppe noire..."

Adrien nous demande d'imaginer que cette enveloppe peut contenir quelques cartes à jouer... et il s'arrête de parler car selon lui, nous ne sommes pas concentrés. Il déclare qu'il va recommencer.

Adrien nous demande d'imaginer qu'à l'intérieur de sa veste il a une enveloppe... et il sort de sa veste... une enveloppe... noire d'où il sort quelques cartes. Trois Jokers et une Dame de...

"Cœur" propose **Denis**.

"Non, pas de Cœur... Une Dame de Carreau..."



Adrien montre les cartes et notamment le fait que la Dame a un dos rouge et les Jokers un dos bleu.

S'en suit une routine du style "*Find The Lady*" (*Trouvez la Dame*) laquelle a chaque fois qu'elle est mise dans la poche, revient immédiatement dans le paquet et ce, à trois reprises.

Au final, **Adrien** montre qu'il tient en main une carte à dos rouge et à face blanche et trois cartes à dos bleu et la face blanche...



Adrien indique que ce tour, intitulé *Imagination*, ne se trouve pas dans le commerce et qu'il a été créé par **Paul Richards** qui le vend uniquement lors de conventions magiques.

Bon, là, ça se discute en partie... Sur le site *Martin's Magic Collection*, il y a un article qui présente un tour intitulé "[Imagine by Cameron Francis](#)" avec la mention "*Paul Richards presents*"... Cela laisse penser que le tour serait de **Cameron Francis**.

D'ailleurs, pour compliquer un peu le tout, **Cameron Francis** avait sorti un effet identique sous le nom *Chop The Monte*... effet repris et adapté par **John Bannon** sous le nom [Chop Shop](#) avec un final avec les quatre As.

Selon [Magic Dream](#) et d'autres sites de magie, *Chop The Monte* aurait été repris plus tard par **Paul Richards** sous le nom *Imagine*.

Will Gray a commercialisé un effet similaire intitulé [Cups Cards](#) que je trouve excellent, basé sur une pseudo routine de gobelets avec des cartes et il crédite **John Bannon** et **Cameron Francis**.

Enfin, **Philippe Molina** présente le [Bonneteau DTC](#) (*Dans Ton Cul*), une version selon **Philippe Molina** pour "magiciens" ou pour ses "beaux parents", où les manipulations sont identiques. Il existe une [version plus "soft"](#) présentée par **Kris Carol**.

Voilà, voilà... ☺

C'était la minute culturelle magique de Monsieur **Patrice**... ☺

Christophe prend la suite et dispose son pull sur ses genoux ce qui fait dire à certains qu'ils savent ce qui va se passer... ☺

Christophe explique qu'il est déjà allé au casino et qu'il a compris leur ruse. Au début, ils vous font gagner de l'argent : un jeton de casino apparaît dans la paume de **Christophe**.

Au début, on gagne toujours un peu plus d'argent : deux autres jetons viennent d'apparaître.



Comme on gagne, on continue à jouer et très vite on se rend compte qu'on commence à perdre : un des jetons vient de disparaître.

On perd de plus en plus : un second jeton disparaît.

Et au final, on se retrouve sans rien : le dernier jeton disparaît.

[Sucker Punch](#) de **Mark Southworth** et **Eric Jones**.

Avec ces mêmes jetons **Christophe** enchaîne sur une routine de changement de couleurs où les jetons passent du bleu au rouge et voyagent chacun d'une main à l'autre.

Et c'est **Mika** qui vient prendre la place de **Christophe**... quoi que non, car **Christophe** était assis alors que **Mika** reste debout.

Mika nous informe qu'il va nous parler de [D'Artagnan](#) (un personnage d'*Alexandre Dumas* inspiré d'un personnage réel) et de sa première rencontre avec les mousquetaires *Athos*, *Portos* et *Aramis*.

Mika relate des événements survenus dans une auberge à Paris où le héros se fait rosser et dérober par un personnage masqué (*Zorro* ?) une partie de ses possessions et notamment une lettre de recommandations destinée à lui permettre de rejoindre le corps des mousquetaires : **Denis** est invité à couper une partie du jeu de cartes que lui présente **Mika**.



[Milady \(de Winter](#)... qui contrairement à ce que certains pourraient penser, n'est pas la sœur d'[Ophélie](#)...), présente dans l'auberge en profite pour lui voler une autre partie de ses biens : **Thierry** est invité à prélever une autre portion de cartes.

Mika mélange les quelques cartes qui lui restent et poursuit son histoire. *D'Artagnan* rencontre *Athos*... un homme sage (qui va être incarné par **José**) sauf que la rencontre se passe mal car voyant au loin son voleur, *D'Artagnan* bouscule *Athos* et celui-ci le convoque en duel... et rendez-vous est pris pour le lendemain.

Comme *D'Artagnan* est apparemment un porteur de poisse, dans sa poursuite il bouscule *Porthos*, un grand costaud (incarné par **Philippe**) puis marche sur le manteau d'*Aramis*, un grand séducteur (incarné par **Adrien**). Deux nouveaux duels sont programmés pour le lendemain.

Le jour dit, les quatre protagonistes se retrouvent et se pose alors le choix des armes pour les duels...

Mika mélange les cartes qui lui restent en main et ce mélange particulier dont le nom rappelle celui d'une ville au Portugal... est réitéré plus fois pour attribuer des cartes (les armes qui sont des épées) aux participants.

Il faut savoir que les duels étaient interdits à l'époque... Très vite les quatre duellistes ont vu qu'ils étaient encerclés par les hommes du *Cardinal de Richelieu*... Ils ont alors décidé de mettre de côté leur querelle pour le désormais célèbre "*Un pour tous et tous pour un*" (que **Coluche** a transformé en "*un pour tous et tous pourris*...").

Mika et ses trois assistants tendent le bras pour faire se toucher leur paquet de cartes respectif sensés représenter la lame de leur épée.



Tout aurait pu bien se passer mais **Philippe** a décidé de se distinguer... Alors que **Mika**, **José** et **Adrien** montre chacun un As, **Philippe** montre un Six de Trèfle... Cela dit, **Philippe** n'y est pour rien...



Ah ça arrive même aux meilleurs... 😊

Une adaptation du tour de **John Bannon** intitulé *Bluff Oracle Aces-version 1* (livre *Destination Zero*).

Et c'est **Éric** qui vient s'installer et annonce que comme chacun dans cette salle il est "*venu avec ses noix*"... qu'il "*range dans une bourse un peu fripée*"... Waouh, quel humour !

Il nous montre un sac de couleur noire d'où il extrait un étui contenant trois demi-coquilles de noix en résine de synthèse véritable ainsi que ce qui ressemble à un petit pois...



Éric a amené quelques pièces de cinq francs (oui, je sais ça date... sauf que les siennes sont en argent...). Il en remet une à **Thierry** qui doit miser. En fait le but du jeu est de deviner sous quelle coquille atterrit le petit pois.

Forcément, le petit pois n'est jamais sous la coquille désignée et **Éric** peut ainsi récupérer une à une ses pièces de cinq francs. À un moment donné, **Thierry** est autorisé à miser trois pièces – une pour chaque coquille – mais il n'y a plus de petit pois ; il est retrouvé sous la boîte en plastique transparent qui contenait les pièces de monnaie. Et pour corser le tout, la coquille avec le petit pois au départ est ensuite placée sous la boîte en plastique et **Thierry** est invité à placer son index dessus. Mais cela ne change rien : le petit pois ne se trouve plus sous aucune coquille et **Éric** va le récupérer derrière l'oreille de **Thierry**.

The Three Shell Game. Très facile à faire. Il existe plusieurs versions disponibles dont une commercialisée sous la [marque Vernet](#) et une autre, plus onéreuse, sous [licence Magic Makers](#), avec des coquilles dorées.

Il y a même une version où les coquilles ont la forme d'une souris d'ordinateur de couleur argentée.

Eddie Joseph a publié un livre sur le sujet intitulé tout simplement "[The Manual Of The Three Shell Game](#)".

Une vidéo "[Les Avis d'Alexis](#)" développe également le sujet sur *YouTube*.

Je propose d'apprendre la Magie à l'un des membres présents et c'est **Philippe** qui se porte volontaire.

Je précise que je fais essentiellement de la Magie avec des cartes et que là, j'utilise exceptionnellement un jeu espagnol... car il est bien connu que *les Espagnols sont gnols alors que les Portugais sont gais...* (Oui, je sais, elle est nulle mais elle me plait bien).

J'explique à **Philippe** que dans la Magie avec des cartes, il y a des bases importantes, comme savoir prendre un jeu en main, parcourir les cartes, les mélanger de différentes façons, couper le jeu, distribuer les cartes.

Je demande à **Philippe** de distribuer le jeu en deux tas égaux de 26 cartes chacun... et ayant un doute, je compte les tas distribués... Il y a 25 cartes dans l'un et 27 dans l'autre...

Ben alors **Philippe**, on cherchait à me piéger ?

Après avoir équilibré les deux tas, je demande à **Philippe** de couper un des paquets et de mettre en avant et face en l'air la carte de coupe (un "3"). La même chose est faite avec l'autre portion de jeu (une figure).

J'explique que les figures valent 10 et que les autres cartes valent leur valeur (de 1 à 10).



Je demande à **Philippe** de choisir un des paquets et de distribuer 10 cartes sur la carte "figure" et 3 cartes sur le *Trois*.

J'indique que 10 et 3 font 13 et je demande à **Philippe** de prendre la seconde portion de jeu et de mémoriser la 13^{ème} carte à partir de la face du paquet.

Le jeu est ensuite reconstitué et j'en profite pour le couper.

Je rappelle que **Philippe** voudrait bien devenir magicien et pour cela, autant devenir le meilleur des magiciens... Mais pour cela il faut se motiver et se répéter, comme un mantra, *"je suis le meilleur des magiciens"...*

Je demande à **Philippe** de prendre le jeu et de distribuer les cartes en épelant une lettre par carte JE SUIS LE MEILLEUR DES MAGICIENS... et **Philippe** tombe sur sa carte.

The World's Greatest, un tour de **Stewart James** extrait du livret *A Cut Deeper* du regretté **Aldo Colombini**.

Toff veut-il aussi devenir le meilleur des magiciens... à lui de nous le prouver.

Toff regarde **Thierry** qui s'apprête à partir et lui dit "*Tiens, viens là toi!*". **Thierry** qui sait qu'il a – potentiellement – affaire au meilleur des magiciens, obéit sans broncher.

"*Bon, on a un jeu qui est mélangé... Vas-y tu peux t'asseoir...*"
Cool non ? C'est si gentiment demandé. ☺

Toff remet quelques cartes à **Thierry** et lui demande de les mélanger.
Toff donne à nouveau quelques cartes à **Thierry** pour qu'il les mélange.



Plus je regarde **Thierry** avec ses cheveux blancs et son anorak plus il me fait penser à un des [Men In Coats](#)... Si, si, j'vous assure... J'adore !

Toff donne à nouveau quelques cartes à (air connu).
Etc. car vous vous en doutez bien, ça continue...

Euh, ça n'aurait pas été plus simple de lui filer carrément le jeu complet ?

On a hâte d'arriver à la "*fin*" du jeu pour connaître la suite... Mais nous restons sur notre "*faim*" car **Toff** déclare "*Merde, je me suis trompé...*"

Ah ben ça arrive même au meilleur des magiciens... ☺

Toff indique qu'il nous refera ce tour une autre fois et du coup, il enchaîne sur un autre tour de cartes.

Là, il demande à **Denis** de mélanger le jeu. Puis, **Toff** récupère les cartes et déclare qu'il va faire une prédiction en fonction de **Denis**.

La façon dont **Toff** regarde **Denis** pourrait faire l'objet d'une scène dans un film d'horreur genre "*Vol au dessus d'un nid de coucou*"... ça fout carrément les jetons...



Finalement, **Toff** pose une carte à l'écart sur la table : sa prédiction.

Puis, **Toff** demande à **Denis** de le rejoindre et il lui demande de couper le jeu à peu près en deux... (ce qui est en fait le principe quand on coupe un jeu... ☺. Aïe ! Non, pas sur la tête !)

Toff prend la partie supérieure du jeu et s'en sert pour expliquer que **Denis** va devoir distribuer ses cartes en deux tas et éliminer celui où la dernière carte est distribuée. **Toff** propose à **Denis** d'éliminer une carte de son paquet pour qu'il devienne pair ou impair... sachant qu'il ne sait pas combien de cartes il y a dans son paquet. Et **Denis** choisit d'éliminer une carte.

Toff prend le paquet de **Denis** et distribue les cartes une à une en deux tas en les retournant face en l'air au fur et à mesure. Le paquet où la dernière carte a été distribuée est éliminé et une nouvelle distribution commence.

Là, **Toff** marque un temps de pause en voyant la dernière carte distribuée... Il regarde sa carte de prédiction et sans rien dire élimine l'autre paquet...

On lui fait remarquer que c'est l'autre paquet qu'il faut éliminer.

Toff tente un "*La dernière carte était là...*" en montrant le paquet qu'il vient d'éliminer...

Non, non, non... C'est bien tenté mais non...

Bon, ben c'est loupé... Mais ça arrive même... (air connu)

Un **Christophe** chasse l'autre...

Christophe propose de faire une grande illusion mais en petit...

José vient le rejoindre et **Christophe** lui demande de tendre sa main et il y dépose une carte (9P) après l'avoir montrée et remise face en bas en disant qu'il s'agit de la femme du magicien. **José** est invité à mettre son autre main par-dessus.



Christophe précise que la grande illusion dont il parlait est *La Malle des Indes*. Il mélange le jeu et montre une carte, le 10K qui va symboliser le magicien. La carte est remise face en bas et **Christophe** la tient dans sa main juste au dessus de la main de **José**.

Christophe effectue quelques va-et-vient de haut en bas avec la carte en main et tout à coup, elle se transforme en 9P. **José** est invité à montrer sa carte. Il tient désormais le 10K.

La Malle des Indes... **Christophe** ne sait pas de qui est ce tour.

J'ignore d'où sort cette appellation "*malle des indes*" car la grande illusion originale, présentée pour la première fois en 1865 par **John Nevil Maskelyne**, popularisée par **Harry Houdini**, et interprétée avec une certaine renommée pour sa vitesse d'exécution par [The Pendragons](#) s'appelle *Metamorphosis*... Elle est également connue sous le nom de *Substitution Trunk* (*Malle ou coffre à substitution*) ou *Sub Trunk*. (source [magicpedia](#)) et elle a donné lieu depuis à plusieurs versions différentes.

Mais, il n'y a, semble-t-il, rien d'indien dans tout cela...

Par contre, la [Malle des Indes, liaison postale ferroviaire](#) entre Londres et Bombay peut, peut-être, expliquer le nom français de cette grande illusion. Encore que... ☺

C'est la minute culturelle... (air connu)

Pour terminer cette réunion, je propose de montrer une dernière routine du regretté **Aldo Colombini**.

José vient me rejoindre pour m'assister.

Je sors les quatre As et les pose face en bas sur la table, puis après avoir mélangé le jeu, je demande à **José** de me dire "stop !" tandis que j'effeuille le jeu afin de déterminer une carte mystère qui est posée face en bas près des As.

José est ensuite invité à mélanger le jeu et ensuite à choisir une carte (2C). Cette carte est posée face en bas sur les As.

Je compte les cinq cartes distinctement puis je les approche de la carte mystère pour les faire "claquer" avant de montrer qu'une carte a disparu.

Je retourne face en l'air une des cartes pour montrer un As noir que je pose sur la carte mystère. Je retourne une seconde carte pour montrer le second As noir que je mets sous la carte mystère pour la prendre en quelque sorte en sandwich.

Puis j'approche les deux cartes restantes... Nouveau claquement des cartes pour montrer que je tiens toujours les deux As noirs dans mes mains.



Je prends les trois cartes sur la table, et montre qu'il y a les deux As rouges entourant la carte mystère avant de demander à **José** de nommer sa carte : 2C. Je retourne la carte mystère : c'est le 2C...

Atlantis. Une routine d'**Aldo Colombini** (extraite du livret *A Cut Deeper*) inspirée de la routine *The Future Card* de **George Haag**. (parue dans le magazine [Precursor](#)). À noter que cette routine est complètement différente de la routine *Atlantis* présentée par **Aldo Colombini** dans le DVD [Impromptu Card Magic vol 6](#)...

Aldo Colombini se serait-il emmêlé les pinceaux à un moment donné dans le nom des routines ?

La salle a commencé à se vider depuis un moment déjà, mais **Christophe** propose à **Adrien** de montrer une dernière routine. **Adrien** est tout à fait d'accord mais demande à ce qu'on coupe la caméra... No problemo.

Je ne vais pas détailler le tour présenté car **Adrien** l'a malheureusement loupé...

Mais ça arrive même aux meilleurs. ☺

Pour se rattraper, **Adrien** propose de nous montrer des routines où l'on doit maîtriser la technique de l'estimation... Bon, on voit qu'il a laissé de côté la Magie durant un moment parce que la réussite n'est pas vraiment au rendez-vous. Cela dit, cette technique est – selon moi - pour le moins ardue et doit sûrement demander qu'on s'y entraîne régulièrement. De plus, **Adrien** ayant utilisé un jeu emprunté, cela a peut-être eu son importance... D'autant que ce jeu, prêté par **Toff**, était un jeu... biseauté. ☹

Bilan : une réunion fort sympathique, avec un invité fort sympathique qui sera le bienvenu s'il décide de revenir. On lui prêtera un vrai jeu de cartes, à moins qu'il n'amène le sien.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 13 avril.

Au moment où je conclus ce compte rendu, je signale que **Tomarel** (qui en plus d'être magicien conteur est également guide bénévole) a proposé une (demi) visite de Rouen le matin avant la réunion. Il compte notamment nous raconter l'histoire des enfants abandonnés (où les cartes à jouer ont eu leur rôle à jouer). Je vous invite à relire (ou à lire...) [le compte rendu de la journée anniversaire du 30 mai 2015 \(page 52\)](#), lors de laquelle **Tomarel** nous avait présenté une routine magique basée sur cette histoire.

Du coup, pour certains du club, ça sera une journée magique avec cette visite suivie d'un repas puis de la réunion mensuelle. Un programme... fort sympathique... en perspective.

D'ici là, prenez soin de vous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

