

RÉUNION DU 15 DÉCEMBRE 2012

Allez, une réunion de plus et donc un compte-rendu de plus.

Pour celui-ci, je vais faire en sorte d'être un peu plus rapide que pour le précédent qui a été mis en ligne sur le site du **Magicos Circus Rouennais** à 13h50 le 16 décembre, soit en fait 40 minutes avant la nouvelle réunion.

Bon, je pourrais avoir honte de moi, mais même pas... L'essentiel n'est-il pas que le compte-rendu arrive, même si c'est tardivement ?

D'autant que je suis sûr que certains ne le lisent pas, et donc ce retard ne leur crée aucun préjudice.

Cette nouvelle réunion se fait avec un groupe plus restreint. Nous sommes en décembre et ceux qui font des prestations à l'approche de Noël le savent, c'est un mois où on est très demandé. Et c'est tant mieux qu'il y ait encore des gens qui aiment la magie et qui embauchent des magiciens.

Je procède à la traditionnelle photo de groupe... Clic Clac Canon !



Sont présents :

- 1 – **Patrice**
- 2 – **Alban**
- 3 – **Toff**
- 4 – **Louis**
- 5 – **Augustin**
- 6 – **Éric**
- 7 – **Christophe**

Et le numéro 8 est un petit nouveau prénommé **Quentin** qui nous parlera de lui plus longuement lorsqu'il passera sur le "*grill*".



C'est **Christophe** qui démarre les informations magiques diverses en nous indiquant qu'il est allé voir le spectacle du magicien **Pierric** au théâtre le Rive Gauche à Saint Etienne du Rouvray le 7 décembre.

Selon son appréciation : "*c'était génial*".

Au programme essentiellement du mime accompagné d'effets magiques.

Pour ma part, je suis allé voir le premier épisode du **Dracomedy Club**. C'est le 4 décembre 2012 et cela se passait dans une salle du bar à cocktail *le Bar'Ouf rue de Fontenelle à Rouen*.

L'idée de **Draco** est d'offrir une scène ouverte à de jeunes talents.



Draco a joué le maître de cérémonie, ponctuant ses interventions d'effets magiques.

D'abord, j'ai constaté qu'il y avait essentiellement un public de "*djeunzes*". Maman et moi ainsi que *papa et maman Draco* on faisait un peu "*tâches*".

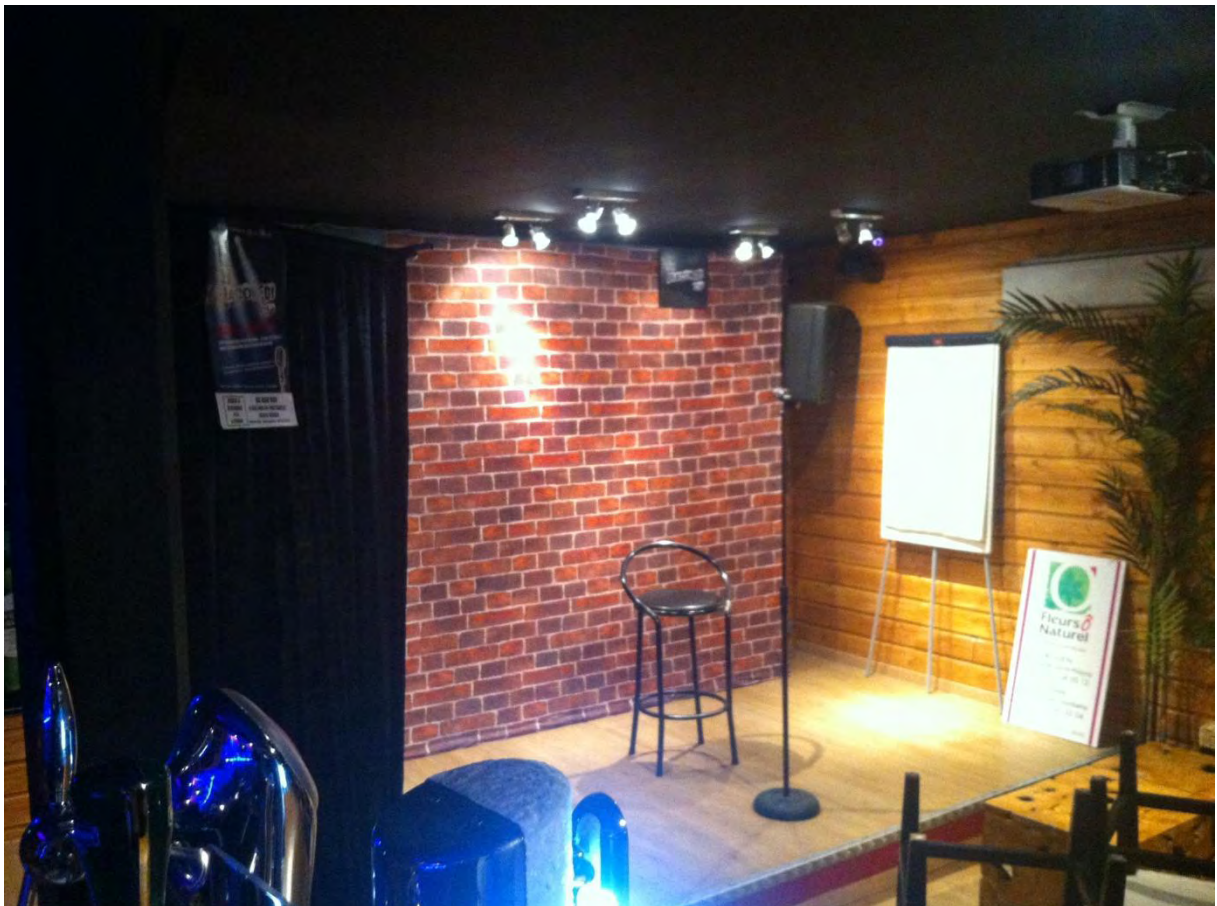
Ça sentait la jeune fille à peine pubère et j'ai été fort étonné de constater que ... ben les "*djeunzes*" au lieu de bosser leurs cours du lendemain tranquillement chez eux, ils sortent le soir en semaine dans les bars.

Y z'ont pas de parents qui veillent sur eux ?
Oh les "*pôvres*"

Ah, on me dit dans mon oreillette que les parents doivent certainement être d'accord et on me demande "*Et qu'est-ce que ça peut te faire "vieux con" ?*".

Moi vieux ? Allons, allons, on n'est pas vieux à cinquante trois **ans**...

Et tous ces "*djeunzes*", ben c'est justement là tout le problème parce que comme la salle du bar est toute petite, ben on était serrés comme des sardines (j'ai même repéré quelques thons...) et dans le fond de la salle, on n'y voyait pas grand choses de ce qui se passait dans la partie réservée aux artistes pour leur prestation.



Manque de place pour les spectateurs mais également manque de place pour les artistes... ce qui explique peut-être que **Draco** ait raté son journal déchiré et reconstitué, faute de pouvoir se mouvoir correctement.

Autant ce manque de visibilité ne gênait pas trop pour les artistes musicaux, puisque ce qui était important c'était d'écouter, autant cela a été un réel problème pour la prestation de **Clément**, qui avait choisi un exercice pas facile : faire de la Magie humoristique et poétique sans parole.

Du coup, pas grand monde n'a vu l'apparition de la boule de bowling, pas plus que certains autres effets.

Et c'est là qu'on se rend compte que les conditions de travail sont essentielles et que ce lieu – *le Bar' Ouf* ne se prête guère à ce genre de prestation.

Quoiqu'il en soit, il faut féliciter **Draco** pour son initiative. Une seconde édition est d'ailleurs prévue pour le 8 janvier 2012 et il paraît qu'un certain **Spontus** pourrait se lancer dans l'aventure...

Comme quoi, vous voyez la notion "*jeune*" "*vieux*" est très floue...

Et il faut bien sur féliciter **Clément** alias *Tartempion* pour le courage dont il a fait preuve car je le répète encore, l'exercice n'était pas facile.



Une dernière information concernant le **26^{ème} Festival des Magiciens de Forges**. Prévu du 13 au 24 mars 2013.

Ceux qui souhaitent y aller risquent d'être déçus parce qu'il n'y a presque plus de places...

Ce festival est, encore une fois, victime de son succès. Les places s'arrachent comme des petits pains au chocolat en période de Ramadan... (humour politiquement incorrect, mais ce n'est pas de ma faute à moi si nos hommes politiques – quelle que soit leur orientation politique – sont des comiques).

Au programme, "*Ciné Magie*".

Et si vous voulez le détail, il vous faudra aller sur [le site dédié](#).

Bon... D'autres infos ? Non ?

Alors place à la Magie !

Et c'est **Alban** qui a 2 ou 3 trucs rapides à montrer en précisant "*après vous pourrez passer aux choses sérieuses...*"

Ah ben c'est **Théo** qui serait content d'entendre cela, lui qui prêche pour une magie sérieuse.

Alban indique que souvent les spectateurs demandent aux magiciens s'ils sont capables de faire apparaître de l'argent...

Question con puisque s'ils en étaient capables, je pense qu'ils ne s'obligeraient pas à devoir bosser pour entendre ce genre d'ineptie...

Quoiqu'il en soit, **Alban** a la parade.



Il nous présente deux cartes à joueur – recto verso – lesquelles sont frottées l'une sur l'autre et soudain, apparaît entre elles un billet de 20 euros.

Alban s'excuse auprès de ses spectateurs car il ne fait que les petites coupures.

Le souci étant, que faire apparaître des billets de banque, c'est bien, mais encore faut-il être sur qu'il ne s'agit pas de faux billets et là encore **Alban a la parade...**

Alban nous présente un cadre en carton ajouré dans lequel le billet va être glissé. Un fil et une aiguille sont utilisés pour transpercer le billet de part en part. On tire sur le fil... Si le billet se déchire, c'est un faux.



Et bien évidemment le billet ne se déchire pas, et le fil passe mystérieusement au travers.

Alban nous présente maintenant un sac en papier, une bouteille et une baguette.

La bouteille est mise dans le sac et la baguette est mise dans la bouteille dont elle dépasse par le goulot.

Je note au passage que le sac porte la marque "**Banette**" et j'identifie ainsi un sac à pain comme ceux qu'on utilise en boulangerie.

Mais en y regardant bien, je constate qu'en ce qui concerne la baguette, et bien, il ne s'agit pas d'une baguette... de pain, mais d'une baguette de magicien. Encore fallait-il le préciser.



1... 2... 3...

La baguette effectue deux ou trois allers et retours et hop, elle traverse la bouteille et ressort en bas du sac.



La bouteille est ressortie pour faire constater qu'elle est intacte.

Comme pour les tours précédents, il s'agit à nouveau d'une fabrication maison fort astutieuse. Simple mais efficace.

Tout à l'heure je parlais de la notion de "*jeune*" et de "*vieux*" en faisant allusion à **Spontus** qui se présente au *Dracomedy Club*, en principe destiné aux jeunes talents... Pour ce qui est de **Quentin**, nul doute à avoir à son sujet... C'est un jeune. Il a 14 ans.

Reste à présent à savoir s'il a du talent... et c'est ce que nous allons voir tout de suite.

Quentin nous explique qu'il fait de la Magie depuis l'âge de 5 ans et que c'est **Draco** lors d'un spectacle à *Malaunay* (76) qui lui a proposé de venir au club. **Quentin** précise que ce jour là, **Draco** présentait la lévitation à **Spontus**...

Ah ? Ben je croyais que c'était à *Malaunay* ?

Quentin fait preuve de beaucoup de courage car *gentiment* **Christophe** l'a encouragé en lui disant "*T'inquiète pas, tu vas foirer...*"

Mais c'est d'un air "*serin*" (car il n'avait pas de colombe...) que **Quentin** installe son matériel qui consiste en trois gobelets de couleur argentée, tout en précisant qu'il va présenter une version améliorée de la routine apprise car il trouvait la version originale trop simple.



Et nous voici dans une routine de balles et gobelets avec deux balles rouges et une balle jaune. Au fil des passes, la balle jaune devient rouge et au final **Quentin** se retrouve avec quatre balles rouges et une balle jaune.

Beaucoup d'aisance dans la présentation et une fois de plus j'en viens à penser – contrairement à ce que je disais tout à l'heure – que je suis trop vieux, quand je vois tous ces jeunes et ce qu'ils sont capables de faire.

Histoire de ne pas être venu pour rien et pour montrer qu'il est vraiment à l'aise, **Quentin** propose de nous montrer une routine de cartes et c'est **Christophe** qui l'assiste.

Un jeu est étalé face en l'air sur la table et le Joker est retiré de l'étalement. Le jeu est ensuite rassemblé et coupé puis à nouveau coupé - sous l'œil attentif de **Quentin** - pour former 3 tas à peu près égaux.



La carte du dessus et celle du dessous du paquet du milieu sont montrées par **Christophe** sans que **Quentin** les voit.



Le jeu est ensuite rassemblé après y avoir remis les deux cartes.

Quentin prend à présent le Joker et nous montre qu'un nombre est inscrit sur son dos : 22.

Le jeu est distribué jusqu'à la 22^{ème} carte et il s'agit de la première carte choisie.

Puis **Quentin** indique qu'il va effectuer des mélanges de jeu pratiqués dans différentes parties du monde. Il y a ainsi le *Mélange Français*, le *Mélange Américain*, puis le *Mélange Américain vu par les Belges*, et enfin le *Mélange Chinois* qui consiste à mettre des cartes face en l'air et d'autres face en bas et que la plupart des magiciens connaissent sous le nom de *Mélange Charlier* ou encore *Mélange Paysan*.

Au final il y a donc des cartes dans tous les sens.... Le jeu est coupé et recoupé puis étalé sur la table.



D'un côté de l'étalement, une moitié du jeu est face en bas tandis que de l'autre côté, toutes les cartes sont face en l'air.

Quentin indique que c'est déjà une bonne chose d'avoir pu ranger les cartes ainsi puis conclut en disant "*J'ai foiré...*".

Là, je tire mon chapeau à **Christophe** pour son numéro de mentalisme car il avait prévu ce dénouement.

Quentin est retourné s'asseoir après cette prestation plus qu'honorable qui lui donne bien évidemment le droit de revenir à la prochaine réunion et c'est **Christophe** qui prend la suite pour, dit-il, "*un petit tour qui fait beaucoup d'effet alors pourquoi s'en priver...*"

Christophe se tourne vers **Alban** en disant "*à priori, je ne connais pas ta date de naissance...*", ce que confirme l'intéressé.

Puis **Christophe** sort un jeu de carte et demande à **Alban** de prélever secrètement sur le jeu un nombre de cartes correspondant à son mois de naissance.

Christophe reprend le jeu et indique qu'il ne connaît pas le nombre de cartes prélevées mais qu'**Alban** n'a pu prélever au maximum que douze cartes et il distribue une à une douze cartes sur la table en nommant les mois à chaque cartes.

Puis **Christophe** demande à **Alban** son mois de naissance et l'intéressé répond AVRIL.

Christophe qui a replacé les douze cartes sur le dessus du jeu recommence une distribution mais s'arrête sur la quatrième carte correspondant au mois d'AVRIL. Puis il demande à **Alban** de retourner cette carte sur laquelle tout le monde peut lire "*JOYEUX ANNIVERSAIRE*".



Et là, grand moment de solitude car **Alban** ne comprend pas et il faut lui expliquer en quoi consiste l'effet.

À mon avis, ça doit être l'âge....

Et c'est maintenant à **Louis**, ou à lui, comme vous voulez...

Louis emprunte un marqueur à encre noire et fait choisir une carte au "stop !" à **Alban**.

Le temps de donner ses explications, **Louis** marque l'endroit de la coupe en mettant les deux portions de jeu l'une sur l'autre en croix.

Louis explique qu'**Alban** va devoir signer la face de la carte et alliant le geste à la parole, il récupère la carte de coupe sur laquelle **Alban** s'est arrêtée et lui demande de prendre le marqueur et de signer la face de la carte qui est ensuite déposée face en l'air sur la table.

Louis choisit ensuite une carte dans le jeu et dessine un *Smiley* sur le dos de cette carte.

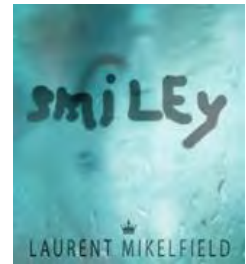


La carte d'**Alban** et celle de **Louis** sont toutes deux mises dans le jeu. Elles sont séparées et dépassent sur l'avant du jeu.

Tout à coup, le *smiley* disparaît de la carte de **Louis** pour réapparaître aussitôt sur la carte d'**Alban**.

Un effet très visuel de **Laurent Mikefield** distribué par *Ellusionist*.

Et bien évidemment visible en [vidéo sur Youtube](#).



Allez, c'est au tour d'**Augustin** de nous faire rêver et c'est encore **Christophe** qui joue le rôle du spectateur.

Une carte est choisie au "*stop* !", et signée.



Cette carte est posée face en l'air sur le dessus du jeu afin d'être montrée à la communauté : il s'agit d'un **7 de Cœur**.

Augustin retourne à présent cette carte face en bas et la perd dans le jeu.

Puis, **Augustin** dessine quelque chose sur le dos de la carte du dessus du jeu.

Ah... Si c'est un *Smiley*, on connaît la suite...

Ah... Ce n'est pas vraiment un *Smiley*... ou alors **Augustin** dessine très mal car son truc ne ressemble à rien...



Geste magique et voilà que le dessin saute sur la carte de **Christophe**.

Comme je l'ai dit, le dessin ne ressemble à rien... comme le Saut de Coupe d'**Augustin**.

Ce n'est pas ici un jugement de valeur, mais une simple constatation car d'une part je ne suis pas un spécialiste du saut de coupe, loin s'en faut et d'autre part, **Augustin** reconnaît lui-même qu'il ne sait pas le faire...

Pour être honnête, le saut de coupe d'**Augustin** ressemble un peu au mien... C'est vous dire.

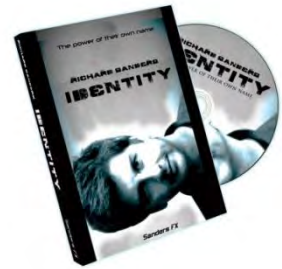
Augustin nous annonce à présent que certaines cartes sont semblables aux gens...

Houla... C'est quoi donc ça ?

Et **Augustin** de demander à **Alban** de nommer une carte et **Alban** cite l'As de Pique, puis il demande à **Christophe** de nommer également une carte et **Christophe** nomme le 3 de Cœur ce à quoi **Augustin** répond : "*J'aurais plus pensé que tu citerais le 6 de Cœur...* "

Évidemment, si on veut aller par là, c'était la carte choisie...

Et **Augustin** retourne le 6 de Cœur pour montrer que désormais le dessin qui ne ressemble à rien à disparu pour laisser la place au mot **CHRIS**... l'abréviation de **CHRISTOPHE**.



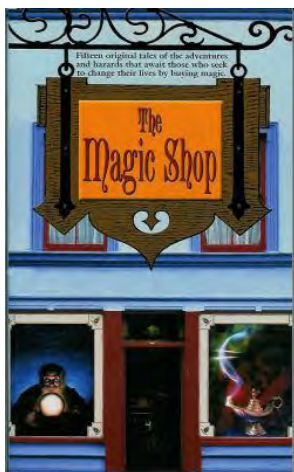
Identity, de **Richard Sanders**.

Ce tour est l'occasion d'évoquer les manipulations faites dans certains tours et le fait qu'on peut – parfois – les remplacer par d'autres manipulations qu'on juge plus aisées.

J'évoque ainsi en la montrant à nouveau la version de *la Carte Folle* de **Flip** qui est très intéressante du point de vue de l'idée de présentation mais qui ne me convenait pas car faisant appel à un mouvement que je ne trouve pas naturel. Je trouvais que la technique utilisée par **Flip** entraînait sur un terrain "*glissant*" – comprenez qui pourra - et du coup, je l'ai remplacée par un mouvement de **Brother John Hamman**, un peu plus difficile à réaliser mais plus logique visuellement. ([voir compte rendu du 17 novembre 2012](#))

Dans le cas du tour de **Richard Sanders**, que je ne connaissais pas (le tour... car je sais quand même qui est **Richard Sanders**...), on essaie de réfléchir à un autre mouvement mais on sèche. Il est vrai que nous ne connaissons pas la routine originale...

Et oui, il est des cas où on ne peut pas faire autrement qu'utiliser certains mouvements particuliers...



D'où l'intérêt – avant d'acheter – d'avoir un minimum d'informations sur un tour par rapport à sa faisabilité en fonction de son niveau en magie.

Les boutiques de magie et une démonstration du tour sont un bon moyen d'éviter l'achat inutile et certaines boutiques en ligne indiquent également un niveau : débutant – intermédiaire – avancé.

Enfin, rien de tel qu'un club de Magie – comme le **Magicos Circus Rouennais** - pour évoquer certains tours et connaître ainsi leur degré de difficulté.

Éric nous propose également une routine de cartes et c'est **Augustin** qui lui sert de partenaire.

Un jeu est mélangé par **Augustin** puis à nouveau par **Éric** et là, je m'attends à une remarque de la part d'**Augustin**.
Mais rien... nada... pas un mot.

Ce qui, de mon point de vue, est très surprenant car rappelez-vous, la même chose s'était passée le mois dernier avec **Vincent** et **Augustin** lui avait demandé pourquoi il mélangeait une nouvelle fois le jeu après lui...

Pourquoi ce silence aujourd'hui ? La question est posée...
Augustin... si tu lis ce compte-rendu... j'attends tes explications.

Le jeu est étalé face en bas et cinq cartes sont sorties de l'étalement par **Éric** qui prend les cartes, les regarde et en met une de côté face en bas.

Puis **Éric** sort son Smartphone et demande à **Augustin** de taper la valeur des quatre cartes restantes. Une carte apparaît sur l'écran de l'Iphone...



Hélas, cette carte ne correspond pas à la carte mise de côté par **Éric** qui annonce : "Ah *ça a foiré mais ce n'est pas moi, c'est la téléphone...*"

Ben voyons, t'aurais du acheter un Samsung...

Éric propose de recommencer et là, ça marche.



Cardoracle créé par **Yves Doumergue** et **Xavier Ducret**, disponible uniquement sur Iphone.

Et comme pourrait dire **Éric** : "*C'est pas moi, c'est le téléphone...*"



Éric enchaîne à présent avec **Augustin, Christophe** et **Toff**.

Un jeu de cartes est mélangé et une carte est choisie et perdue dans le jeu.

Le jeu est à présent étalé face en l'air pour montrer que toutes les cartes sont bien différentes, puis le jeu est rassemblé et mélangé à nouveau.

Éric prend le jeu face vers lui et sélectionne des cartes pour former quatre paquets.

Les trois assistants d'**Éric** choisissent librement leur paquet et chacun va se livrer au petit jeu suivant : chacun pose face en bas sur la table une carte de son paquet puis coupe son paquet. Une autre carte est posée et le paquet est à nouveau coupé et ainsi de suite.



Mais c'est **Toff** qui va en quelque sorte être le leader parce que c'est lui qui va décider quand arrêter ce petit jeu.

Toff pose donc une carte et chacun fait de même avec son paquet. Chacun coupe son paquet et **Toff** continue en posant une nouvelle carte. Les paquets sont à nouveau coupés.

Lorsque finalement **Toff** décide de s'arrêter, chacun est invité à distribuer sur la table une à une les cartes qui lui restent en main afin de compter combien il y en a. Cela nous permet d'apprendre qu'en fait, les paquets n'avaient pas le même nombre de cartes au début.

Chacun se retrouve donc avec devant lui un petit paquet de cartes.

La carte supérieure du paquet se trouvant devant **Toff** est retournée. Il s'agit du 7 de Trèfle, la carte choisie.

La carte supérieure des trois autres tas est retournée pour faire découvrir les trois autres 7.

C3 de **Gregory Wilson**.

Qu'**Éric** m'excuse sur cette description car en prenant mes notes, j'ai peut être loupé des trucs...

Toff va maintenant nous présenter une routine – de cartes – avec l'aide de **Quentin**.

Un jeu de cartes est mélangé par **Quentin** et La routine s'arrête là car apparemment **Quentin** a foiré son *mélange à l'Américaine* et compromis la suite du tour.



Du coup, **Toff** retourne s'asseoir et **Quentin** saute sur l'occasion de présenter un autre tour.

Mmmm... Aurait-il fait exprès de foirer son mélange ?

Quentin sort un jeu à dos rouge, une carte à dos bleu et une enveloppe contenant une prédiction.

Alban est invité à jouer le rôle du spectateur.

Le jeu est mélangé et **Quentin** en sort deux cartes qui sont selon lui des cartes détectives. Ces cartes sont posées face en bas sur la table sans nous avoir été montrées.

Alban coupe le jeu et prend dix cartes au hasard. Tandis que **Quentin** ne regarde pas, **Alban** doit prélever sur ces 10 cartes autant de cartes qu'il veut et les mettre dans sa poche en mémorisant le nombre de cartes prises puis il doit mettre le reste des 10 cartes sur le dessus du jeu.

Quentin prend le jeu en main et indique qu'au départ il y avait dix cartes et qu'il ne connaît pas le nombre de cartes prises par **Alban**, mais qu'il n'a pu en prendre que 10 au maximum. Tout en disant cela, **Quentin** distribue 10 cartes sur la table, prises sur le dessus du jeu.



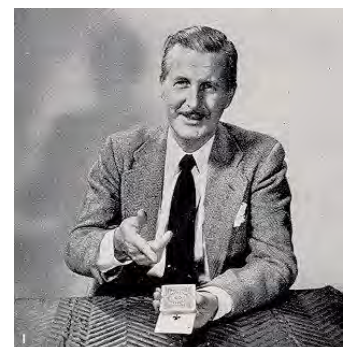
Quentin fait défiler ces cartes devant les yeux d'**Alban** et lui demande de mémoriser la carte qui correspond au nombre de cartes prélevées au début de la routine et qu'**Alban** a dans sa poche.

Quentin prend ensuite ses deux cartes détectives : le 7 de carreau et le 9 de Trèfle et indique que la valeur de la première carte indique la valeur de la carte choisie et que la famille de la seconde carte indique la famille de la carte choisie : 7 de Trèfle, la carte mémorisée par **Alban**.

Puis il fait la somme de la valeur de ces deux cartes détectives et trouve 16. Il distribue alors 16 cartes sur la table. La 16^{ème} carte est retournée et c'est le 7 de Trèfle.

Quentin retourne ensuite la carte à dos bleu se trouvant sur la table : un 7 de Trèfle. Puis il montre que dans l'enveloppe il y a un papier avec inscrit dessus "7 de Trèfle".

Vietnam, de **Dai Vernon** dans une version fortement modifiée.



Ce qui est l'occasion de faire remarquer à **Quentin** que cette cascade de prédictions n'apporte rien de plus à l'effet initial. Faire trois ou dix prédictions du 7 de Trèfle ne sert à rien.

Trop de prédictions tuent la prédiction.

Et nous rappelons à **Quentin** que le tour *Vietnam* est un tour impromptu et c'est cela qui lui donne un tel impact.

Quentin en profite pour montrer son *Mélange Américain* et dit "*Mince, je l'ai loupé... D'habitude je le réussis tout le temps*"

Et **Toff** de renchérir d'un air entendu : "*Non, non, tu ne le réussis pas tout le temps...*"

Et c'est sur ces bonnes paroles que **Toff** revient devant nous et que, prudent, il demande à **Éric** plutôt qu'à **Quentin**, de l'assister.

Éric est ainsi invité cordialement à mélanger le jeu à l'Américaine et à laisser les cartes décalées pour bien montrer le mélange. Le tout s'effectue sous le regard attentif de **Toff**.



Le jeu est ensuite rassemblé et **Éric** doit à présent faire défiler les cartes et doit mémoriser la première figure trouvée.

Bien évidemment, **Toff** ne regarde pas pendant ce temps là. Il se concentre ensuite et annonce le *Roi de Pique*. Et c'est exact.

On recommence et pour corser un peu la difficulté, **Éric** doit poser les cartes face en bas pour que **Toff** ne puisse pas les voir.

Mais là encore, **Toff** retrouve la carte mémorisée : le *Valet de Pique*.

Toff déclare que certains pourraient s'imaginer qu'il y a des marques distinctives sur le jeu, aussi demande-t-il à **Éric**, en se retournant, de cacher la carte mémorisée, et là encore c'est un succès, il nomme la bonne carte.

Éric est maintenant invité à mélanger le reste du jeu et – est-ce par défi – il le mélange à la Française.

Et **Toff** de déclarer : "*Ah tu veux mélanger comme ça ? Okay, vas-y !*"

Éric fait à nouveau défiler les cartes et s'arrête à la première figure en la cachant. Les cartes sont à présent mises sur les cartes précédemment distribuées et le jeu ainsi reconstitué est coupé.

Toff prend le jeu et le parcourt des yeux puis sort la *Dame de Cœur*. Et c'est gagné !

Augustin nous présente un jeu des cartes, deux cartes banches et un élastique.



Quoique, d'aucuns dans la salle ne sont pas convaincus qu'il s'agisse d'*un* élastique et pensent plutôt (pas le chien) qu'il s'agit d'*une* élastique.

Bon franchement, de là où je suis, je ne suis pas en mesure de les départager...

Les deux cartes blanches sont entourées à l'aide de l'élastique de sexe indéterminé, puis une carte est choisie dans le jeu par **Alban** avant d'être perdue dans le jeu.



Les deux cartes blanches sont posées sur le jeu et lorsqu'on enlève l'élastique une carte apparaît entre ce deux cartes : la carte choisie par **Alban**.

Bandwich de **Jean Pierre Vallarino**.

Quentin, décidemment insatiable, veut jouer au Poker et demande qui sait jouer dans la salle.

Seul **Toff** lève la main.



Quentin propose alors de simuler un nombre de joueurs et distribue cinq mains de poker.

Trois cartes sont distribuées face en l'air et il y a deux Dames.



Quentin déclare qu'il va essayer de distribuer des bonnes cartes pour gagner. Bien évidemment, il s'agit d'une démonstration de triche car au final **Quentin** se retrouve avec une *Quinte Flush* en main.

Et c'est maintenant **Christophe** qui propose de nous présenter un tour que **Toff** lui avait montré et pour lequel il a cherché une autre présentation.

Quentin nous vient tout juste de présenter une démonstration de triche, et **Christophe** veut nous raconter une histoires de tricheurs.

Christophe nous rappelle que traditionnellement l'imagerie populaire parle de goudron et de plumes pour punir les tricheurs, mais qu'en réalité c'était bien plus violent que cela. Il y avait la pendaison, ou les duels à coups de revolver.

Christophe sort quelques cartes d'un jeu qui symbolisent des tricheurs et explique que dans les duels à coups de revolver, on avait l'habitude de tirer à trois reprises pour être sur de tuer sa cible. Pan ! Pan ! Pan !

Christophe distribue une carte à **Augustin** et lui demande de la percer de trois trous à l'aide d'une perforatrice. Pan ! Pan ! Pan !

Une autre carte est percée de trois trous par **Éric**, une autre par **Toff** et **Quentin** et **Alban** font de même. Et on recommence avec quelques autres cartes.

Christophe a insisté que le fait que la cadence de tir doit être très rapide, qu'il ne faut pas réfléchir dans un duel, car sinon : Ben on est mort.

Les trous à la perforatrice sont donc exécutés très rapidement. Tac ! Tac ! Tac !

Une fois tous les tricheurs truffés de **balles... et donc, une fois toutes les** cartes percées de trois trous bien évidemment placés à divers endroits, celles-ci sont déposées sur le tapis.



Il doit y avoir un très mauvais tireur (ou un très bon tireur...) dans notre assistance car une des cartes ne comporte qu'un seul trou...

Christophe nous indique que parmi tous ces tricheurs frappés par une indigestion de plomb, l'un était plus célèbre que les autres et qu'on va déterminer lequel en éliminant les cartes au fur et à mesure.

S'en suit alors une sélection faite par le célèbre Sheriff *Pat Ého* et au final il ne reste plus qu'une seule carte – le Deux de Pique – correspondant selon **Christophe** à un certain *James Adams*.

Christophe attire alors notre attention sur une boîte de couleur noire posée sur la table et il en extrait une carte : un Deux de Pique – ne comportant aucun trou, en nous expliquant que cette carte représente le petit fils de *James Adams*.

Puis **Christophe** remet ce 2P dans la boîte et ajoute que le petit fils de *James Adams* était lui aussi un tricheur et qu'il s'est un beau jour retrouvé face à sa destinée : le Sheriff d'une petite ville de l'Ouest, où il était en train de tricher dans l'un de ses bars.

Quentin est invité à jouer le rôle du Sheriff et pour cela saisit le revolver que **Christophe** lui tend et met sur sa tête mon chapeau (car je suis moi-aussi Sheriff à mes heures perdues ...)

Et tandis que **Christophe** tient la petite boîte noire à bout de bras, **Quentin** tire à trois reprises dessus.



Pan ! Pan ! Pan !

Christophe ouvre à présent la boîte et fait constater que le 2P est désormais percé de trois trous.

Mais ce n'est pas là le plus étrange car si on compare cette carte à l'autre 2P, les trous sont exactement positionnés au même endroit.

Je me rappelle effectivement de cette routine qui avait été montrée pour la première fois je crois par **Draco** dans un bar de Rouen sur le boulevard des Belges où il faisait une prestation. Peut-être que **Draco** ou **Toff** seront en mesure de citer l'auteur de cette routine.

Bon, l'après midi touche à sa fin, et cette réunion se termine sur la promesse qu'elle ne sera pas la dernière... ce qui tombe bien car j'ai retenu la salle de la MJC pour le 26 janvier 2013.

À très bientôt à tous.

Patrice

Apprenti Magicien à Vie