

Réunion du 17 janvier 2015

L'année magique au sens du *Magicos Circus Rouennais* a débuté en septembre 2014 et se terminera en juin 2015.

Il en est tout autrement pour l'année dite « civile » qui n'obéit pas aux règles des magiciens rouennais puisqu'elle débute tout bêtement en janvier. Pfff, quel manque d'originalité.

Mais comme c'est une tradition et que je suis pour le respect des traditions, j'en profite pour présenter mes meilleurs vœux à toute la communauté magique et surtout à mes fidèles lecteurs.



Vous me direz que si quelqu'un ne lit pas ce compte-rendu, il ne saura pas que j'y ai présenté mes vœux... *Et c'est pas faux, comme on dit à Kaamelott).*

Mais qu'importe, j'ai respecté la tradition et c'est l'essentiel.

Bon, 17 janvier 2015... un samedi... le troisième du mois... Et **Christophe** n'est pas là. Lui qui, pas plus tard que dimanche dernier, se proposait de me remplacer pour faire le compte-rendu...

Cela dit, il m'avait prévenu également qu'il serait absent aujourd'hui... Ce n'est donc que partie remise.

Les présents à cette réunion sont :

- 1 - Patrice
- 3 - Alban
- 5 - Quentin
- 7 - Marius

- 2 - Lorenzo
- 4 - David « Coda »
- 6 - Toff
- 8 - Pierre

Afin de respecter la tradition (car je suis très respectueux de la tradition..), je sors mon appareil photo et « *Clic Clac Canon* », j'immortalise pour la postérité cette assemblée magique.



Au titre des informations diverses et variées figure bien évidemment la conférence de **Steve Eléma** qui a eu lieu au Havre le 11 janvier dernier.

On aurait pu croire à une conférence pour le **Magicos Circus Rouennais** en mode délocalisé car nous étions 5 membres du **MCR** sur les 7 magiciens présents. J'ai rédigé un [compte-rendu de cette conférence](#) et il est en ligne sur notre site dans la rubrique « Réunions ». Ceux qui sont intéressés pourront y découvrir l'explication détaillée de toutes les routines présentées ainsi que l'explication du fonctionnement du *Diabolic Deck*.

Non, je plaisante... Mais je vous encourage quand même à lire ce compte-rendu pour votre culture magique personnelle.

Pierre indique que le prochain *Magic History Day* aura lieu au moins de mai prochain et que le thème sera la « *triche* » avec notamment **Bebel** en participant.



Si vous voulez plus de renseignements sur le programme, allez jeter un œil sur le [site Le Collectoire des Arts Magiques et du Muscic Hall](#).

Lorenzo, qui souhaite désormais qu'on l'appelle « **Paillette** » nous indique qu'il a regardé l'émission *Stars sous Hypnose* consacrée à **Messmer** diffusée vendredi 16 janvier sur TF1.

Son sentiment est qu'il y a des moments où c'est un peu « *gros* » et qu'on se demande où est le « *baron* » (traduisez : *le complice*).



Concernant le spectacle proprement dit de **Messmer**, **Paillette** le qualifie de véritable show à l'américaine très bien ficelé où on ne s'ennuie pas.

Messmer fait participer un maximum de personnes mais fait un tri très vite parmi elles pour ne garder que les plus réceptives.

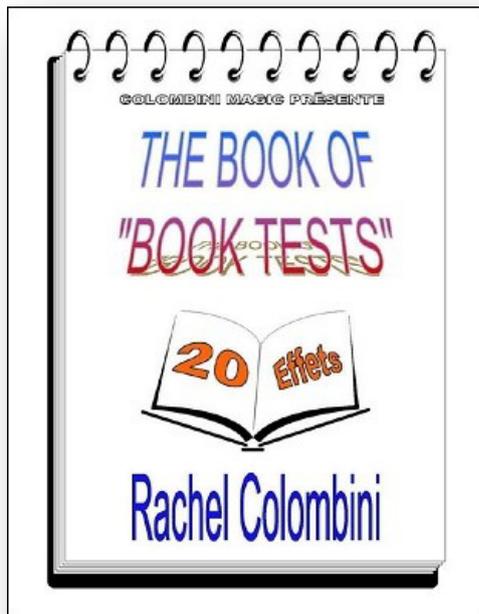
Pierre indique que **Messmer** sera au *Zenith de Rouen* le 10 mars 2015 et qu'il ira le voir. Bon, ben cela nous donnera un second avis.

Il est quinze heures quinze, moment que choisissent **Jacky** et **Louis** pour faire leur apparition. Tadaaaa !



Tous deux s'installent et semblent absorbés par un sujet qui doit être super important... Eh, les mecs... Vous nous raconterez ?

Comme toutes les informations magiques ont été épuisées, il est temps de passer à la Magie.



Et comme on se regarde tous pour savoir qui va se lancer, c'est moi qui me lève pour présenter – à nouveau – une routine intitulée *Astro Colors* détaillée dans *The Book Of Book Test volume 1* de **Rachel Colombini** ([disponible en langue française sur le site Lybrary.com](http://www.lybrary.com) pour une somme très modique). J'ai présenté cette routine le 16 avril 2011 (merci aux [compilations de comptes-rendus de réunions](#) qui permettent de retrouver n'importe quel tour présenté depuis la naissance du **MCR**... dès lors qu'on m'a fourni le titre de ce tour... ou tout au moins son auteur).

Deux raisons de montrer à nouveau cette routine : certains présents ici ne la connaissent pas. Et, j'ai fait faire chez *Makeplayingcards* des cartes dédiées pour cette routine et j'ai envie de frimer avec.



Neuf cartes... Trois de couleur jaune, trois de couleur verte et trois de couleur rouge. Les cartes sont regroupées par couleur et un ordre des couleurs est décidé pour former trois lignes comportant une carte de chaque couleur. Ces cartes portent un chiffre au dos allant de 1 à 9. Les trois lignes forment chacune un nombre. L'addition de ces trois nombres donne un nombre à quatre chiffres (1665). Les trois premiers chiffres correspondent à une page dans un livre (page 166). Le dernier chiffre correspond à une ligne (ligne 5).

Marius m'assiste pour cette routine et je lui demande si sur cette ligne, il y a un mot comportant au moins trois syllabes.

« Non... » dit **Marius**.

Là, je sursaute intérieurement (et croyez-moi, ce n'est pas facile).

« Euh... tu es bien sur la page 166 ? », je demande en gardant mon calme.

« Oui. »

« Tu es bien sur la ligne 5 ? », là, je sens poindre l'agacement.

« Oui... »

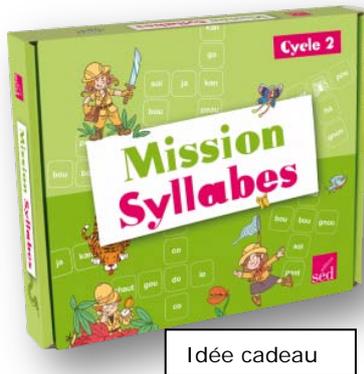
Bon, alors là, il va falloir ramer car il vient de me carboniser mon effet...

Il semble que l'apprentissage de l'orthographe et de la langue française n'est plus que qu'il fut...

Et du coup, je me mets à expliquer à **Marius** ce qu'est un mot de trois syllabes... C'est la minute culturelle.

« Alors, y a-t-il un mot de trois syllabes sur la ligne ? »

« Ben non... »



Deux solutions s'offrent à moi : Le traiter de « *p'tit con* », lui « *claquer sa gueule* » et retourner m'asseoir, mais je réprovoque ce genre d'attitude qui consiste à devenir agressif et à renoncer quand un challenge se présente. L'autre solution étant de recommencer mon explication pour éviter que **Marius** ne persévère dans son erreur.

À ce propos, il convient de préciser qu'il ne faut pas confondre celui qui persévère dans l'erreur avec celui qui perd ses lunettes dans le RER... Sachant que ce n'est pas incompatible.

Bon finalement, **Marius** se rend compte qu'il y a bien un mot de trois syllabes sur la ligne... Ouf ! Mais il ne semble pas vraiment convaincu.

Bien évidemment, je lui demande de se concentrer sur ce mot et après un *subtil* tâtonnement (si ce n'est pas moi qui fait remarquer que c'était « *subtil* », qui le fera ?) j'annonce « *robuste* » (qui fait bien trois syllabes... sauf pour **Marius** qui considère qu'il n'en fait que deux...).

Je poursuis en indiquant que je vois une photo... « *Y a-t-il une photo sur cette page ?* » « *Non... pas sur cette page, sur la page suivante...* ». J'annonce que je vois un animal... massif... un ours et je termine (je vous passe les détails subtils...) en disant que le terme « *robuste* » ne semble pas concerner cet animal... et j'annonce pour conclure que cela concerne un « *loup* ».

Bon, routine facile à présenter, dès lors que vous tombez sur le bon spectateur sinon cela ressemble assez à un accouchement au forceps : ça fait mal au crâne...

Il faudra peut-être que je cherche un autre livre. Dommage, celui-là me plaisait bien.

Suite à ce grand moment de mentalisme, je cède ma place au candidat suivant...

Et c'est **Toff** qui se lève pour indiquer que cette routine peut se faire en impromptu avec un jeu de cartes. Il suffit juste d'avoir un petit accessoire supplémentaire : un cadenas à combinaison à quatre chiffres.

Toff avait présenté cette variante le 15 octobre 2011 (merci qui ? les compilations) et il précise que selon lui, l'idée originale de ce tour est **de Ted Lesley**. Cela dit, lors de la première présentation, il avait dit qu'il s'agissait d'un *vieux tour* de **Richard Osterlind**... Va falloir choisir, **Toff**...



Voici la routine proposée par **Toff** : une bague est empruntée et emprisonnée sur le cadenas. Le propriétaire de la bague est invité à brouiller la combinaison – sans l'avoir regardée. **Toff** annonce qu'il est en mesure d'ouvrir le cadenas en trois secondes sans regarder les chiffres... sauf qu'il finit pas avouer qu'il a oublié la combinaison mais qu'il propose de faire un tour de cartes en espérant que la mémoire lui reviendra entre-temps.

Trois séries de trois cartes sont distribuées à trois membres présents qui doivent chacun mélanger leur paquet de trois cartes.

Ensuite, chaque spectateur va annoncer la valeur d'une de ses cartes afin de former un nombre. Cela est répété deux autres fois et les trois nombres obtenus forment un nombre à quatre chiffres... qui permettra d'ouvrir le cadenas.

C'est marrant comment un même principe peut aboutir à des présentations différentes.

Je me tourne vers **Quentin** et lui demande s'il a préparé quelque chose...
Il avoue... que oui.

Cool ! Allez hop, en piste !

Je dois être la bête noire de ce « *pôvre* » **Quentin** car je l'asticote régulièrement... Mais c'est pour son bien, pour qu'il prenne confiance en lui (et qu'il se force à bosser aussi un peu la Magie...)

Un jeu de cartes.

Si on le coupe, on tombe sur l'As de Cœur...

Mouais, on va dire ça... parce que de la façon dont **Quentin** tient le paquet avec son « *As de Cœur* » on se doute qu'il nous raconte des cracks.

La carte est posée face en bas sur la table.

Une nouvelle coupe et cette fois-ci, il nous montre soit disant l'As de Trèfle de la même façon que précédemment.



Oh, il nous prend pour des quiches ou quoi ?

Même manœuvre avec le pseudo As de Pique.

Trois cartes sont désormais face en bas sur la table.

Quentin annonce qu'il va transformer les trois As en trois...

Ouais c'est ça en trois Trois... On avait bien vu que ce n'étaient des As qu'il montrait...

... En trois... Rois.

Quentin retourne les cartes sur la table pour montrer trois Rois.



Merci à **Bernard Bilis** pour cette routine intitulée « *les As en Rois* » qui figure dans le volume 1 des DVD *La Magie par les Cartes*.

Beaucoup de magiciens ont débuté avec cette série comportant 6 volumes sortis en cassette VHS au tout début.

Jacky conseille à **Quentin** d'éviter d'utiliser l'As de Pique car son dessin est généralement plus gros que celui des autres As.

C'est vrai, mais pas toujours.

J'insiste pour ma part sur la phrase finale avec le temps d'arrêt qui doit se faire en disant « *je vais transformer les trois As en trois...* », de façon à laisser le temps aux spectateurs de terminer éventuellement la phrase en disant « *Trois...* » car ils s'attendent à voir des Trois.

Et pour que les conseils portent leur fruit, **Jacky** est invité à montrer la routine telle qu'il la présente.

Et bien croyez-le ou non, **Jacky** utilise « *l'As de Pique* »... Mort de rire...



Comme **Jacky** est devant nous, il propose de nous montrer une routine et sort un jeu de cartes.



Mais attention, pas n'importe quel jeu : un jeu *Fulton* bleu. Un jeu réimprimé en souvenir de celui qui était utilisé au *Casino Ace Fulton* à Las Vegas.

Histoire de frimer un peu moi aussi, j'indique que j'en possède également un, de couleur rouge, qui m'a été offert par mon ami **Draco**.

Jacky étale le jeu sur la table. D'abord face en bas, puis face en l'air afin que nous fairs constater implicitement que les dos sont bien tous identiques et les cartes toutes différentes.



Jacky fait ensuite... semblant... de prendre des cartes et d'en mettre une partie face en l'air et l'autre face en bas et de les mélanger ensemble.

En fait, c'est un peu le jeu du « *Devinez ce que je fais* ».

Il mime le geste et nous, ben on doit dire ce qu'il est censé avoir fait.

C'est insensé me direz-vous, ce à quoi je répondrai *qu'un censé faire peut faire insensé... et qu'il vaut mieux mobiliser son intelligence sur des conneries que mobiliser sa connerie sur des choses intelligentes* (devise *Shadok*).

Comme **Jacky** n'est pas *le mime Marceau*... ça saute aux yeux... nous donnons des réponses qui sont parfois erronées.

Qu'importent nos réponses, car en fait, c'est ce qui se passe dans le jeu de cartes de **Jacky** qui est important.

Ainsi, s'il étale à nouveau les cartes, nous nous rendons compte, alors qu'il n'a pas touché le jeu, que des cartes sont à présent face en l'air parmi d'autres, face en bas. Dingue non ?

Le jeu est rassemblé.



Jacky, qui ne désespère pas de devenir mime professionnel, refait des gestes qu'il nous demande de deviner en précisant que, quand on y croit, ça marche.

Nouvel étalement du jeu et cette fois-ci, toutes les cartes sont revenues dans le même sens.

Le jeu est rassemblé.

Jacky continue ses mimes... hic.

Quand on y croit, ça marche...

Le jeu est étalé et cette fois-ci, on constate que toutes les cartes sont identiques : des Dames de Cœur.

Ô Grand Maître, quel est ce jeu étrange ?



Lors de la phase suivante, le jeu redevient « *normal* » au niveau des faces et des dos...

Enfin, peut-on considérer qu'un jeu qui vit sa vie d'une telle manière est un jeu « *normal* » ?

Finalement, **Jacky** rassemble le jeu, le range dans l'étui et tapote à plusieurs reprises sur la base de l'étui, comme s'il lui donnait une fessée pour le punir d'avoir fait n'importe quoi.

Puis, il retourne l'étui pour nous montrer qu'une partie de sa face est devenue blanche et que le reste de l'impression est comme plissée.

Le jeu qui se mélange tout seul de **Dominique Duvivier**... dans une version « *faite main* ».

Quand on imagine le boulot et le temps qui ont du être nécessaires pour réaliser ce jeu, il y a de quoi être admirateur... surtout quand on sait que la version Bicycle vaut 21 ou 26 euros chez *Mayette* (selon que vous commandez par magies.com ou directement chez Mayette – ça aussi c'est magique...) Mais, et c'est sûrement ce qui compte, ce jeu *Fulton* est un exemplaire unique dont Jacky a fait l'acquisition auprès d'un mystérieux vendeur dont il ne nous dit rien.

Et puisqu'on est dans le domaine des jeux ou des cartes « *faits main* », **Jacky** nous demande si on connaît la méthode pour « *splitter* » les cartes (traduisez : séparer les différentes couches composant une carte à jouer).

Je cite la méthode décrite par **David Ethan** utilisant un micro onde, mais **Jacky** lui préfère la méthode plus traditionnelle consistant à tapoter un coin de la carte sur une surface dure jusqu'à ce que la séparation commence à se faire.

Du coup, **Jacky** se livre à une démonstration.



Bon, c'est sur qu'il est préférable de ne pas avoir le nez sur la carte... Mais, si on a vraiment besoin de cartes spécifiques, cela peut être une méthode pour les obtenir.

Il pourrait être envisagé de faire faire les cartes chez [MPC](#) mais il faut bien reconnaître que leur système est un peu « *galère* » et actuellement, l'offre n'est pas assez étoffée. Ainsi, il n'est pas possible (à ma connaissance) de faire des faces personnalisées avec un dos « *normal* » et vous êtes donc obligé de personnaliser également le dos, ce qui est très... con.

Enfin les cartes fabriquées n'ont pas la même texture que celles fabriquées par *US Playing Card* ou encore *Card Shark* (cartes *Phoenix*) et il faudrait donc acheter des jeux complets *MPC* pour y incorporer les cartes spéciales mais, et c'est à nouveau très con, [les jeux MPC ont un dos sans bordure...](#)

J'ai signalé à *MPC* ce problème. On m'a répondu que cela évoluerait dans le futur et on m'a remercié pour mes suggestions.

Notre ami **Coda** avait été quelques temps absent de nos réunions et je salue son retour parmi nous. Un retour qui me fait très plaisir.

Coda nous propose une routine avec 25 cartes ESP (pour *Extra Sensory Perception*. Traduisez : *Perception Extrasensorielle*).



C'est **Alban** qui joue le rôle du spectateur.

Après avoir montré les différents symboles sur les cartes, **Coda** demande à **Alban** de désigner une carte alors que le paquet est tendu vers lui face en bas.

Cette carte est posée face en bas sur la table.

« *Crois-tu aux coïncidences ?* » demande **Coda**.

Le jeu est séparé en deux portions de 12 cartes qui sont posées face en bas sur la table.

Coda commence à retourner simultanément la carte supérieure de chaque tas et lorsque que les deux cartes de chacun des tas sont identiques, elles sont mises de part et d'autre.

Toutes les cartes sont ainsi retournées et deux coïncidences ont été trouvées, correspondant à une carte avec la « *croix* ».



La carte choisie par **Aban** est également retournée : c'est une carte représentant la « *croix* ».

Coda signale qu'il s'agit d'une routine de **Rachel Colombini** figurant dans un DVD où elle se trouve en compagnie de son mari **Aldo** sans pouvoir nous donner le titre.

J'ai vérifié depuis, il s'agit d'une routine de **Howard Adams** intitulée *Cidentaquin* présentée lors de la conférence *Penguin Live Online Lecture* des époux **Colombini**. Routine également présente sur le DVD *ESP Card Magic volume 3* produit par **Aldo Colombini**.

Toff préconise un *Mélange Charlier* accompagné d'une coupe en début de routine. Et je suis entièrement d'accord avec cette suggestion.

C'est maintenant au tour de « **Lorenzo** » de se lever.

Sauf qu'il me fait remarquer qu'on ne l'appelle plus « **Lorenzo** » et que c'est désormais « **Paillette** ». Il arbore d'ailleurs un blouson floqué dans le dos « *Paillette Magie* »... à ne pas confondre avec « *Mayette Magie* »...

Bon, c'est noté...

Lorenz... euh **Paillette...** n'est pas un inconnu pour le **MCR**. On a pu le rencontrer voici quelques années lors de conférences pour le **Magicos Circus Rouennais** à Forges les Eaux et il a également participé avec nous au spectacle donné par le **MCR** à Oissel.

Paillette nous propose la routine l'Huile et l'Eau.

Quatre cartes rouges et quatre cartes noires qui à chaque fois qu'on veut les mélanger se séparent mystérieusement.

Enfin, pas si mystérieusement que cela car **Paillette** dispose de la formule magique qui permet d'effectuer cette séparation : « *Pouf Pouf Passe Magique...* ».

J'ignore si c'est la clé du succès, toujours est-il que les cartes se séparent.



La routine « *classique* » était achevée, **Paillette** enchaîne en alternant les quatre cartes noires et les quatre cartes rouges...

Mais si on regarde de plus près, on s'aperçoit que les couleurs sont déjà séparées.

D'un côté, nous avons les quatre cartes rouges et de l'autre, bien évidemment... les cartes rouges parce qu'en fait les cartes noires ont déjà changé de place et sont désormais là où étaient les rouges.



Paillette fait maintenant appel à un spectateur et c'est **Quentin** qui le rejoint pour un tour avec des As.

D'un côté, les deux As rouges et de l'autre les deux As noirs. On dépose les As rouges sur la table et... Ben non, les As ont changé de place et ce sont les As noirs qui se trouvent sur la table grâce à la Magie de **Jacob Daley**...

Et puisque **Paillette** a les As en main, il poursuit avec la célèbre routine de **Dai Vernon**, *Twisting The Aces*, dans laquelle les As se retournent l'un après l'autre. Cette routine est ponctuée de « *ça tombe à pique...* » « *ça nous fend le cœur...* » qui confirment que **Paillette** a eu une activité de vendeur d'articles de Magie dans une vie antérieure.

Quentin est à présent invité à choisir une carte qui est bien évidemment perdue dans le jeu.

Alors que **Paillette** l'interroge sur la couleur de sa carte, **Quentin** répond qu'elle est noire.

S'en suit une succession de transformations, **Paillette** montrant que le Dix de Pique (la carte choisie par **Quentin**) remplace tour à tour chacun des As - grâce à un mouvement d'**Arturo de Ascanio**.

Puis, nous avons droit à quatre 10P grâce au *Rumba Count* de **Jean-Pierre Vallarino**.

Au final de cette routine, les quatre As font leur réapparition et **Paillette** indique que dans sa poche arrière de pantalon, il y a une carte – dont il montre le dos – sauf qu'il n'y a pas une carte... mais quatre, les quatre As car la carte choisie par **Quentin** – le 10P – se trouve dans l'autre main de **Paillette**.

C'est **Alban** qui prend la suite avec quelque chose d'exceptionnel : un tour de cartes.

Non, non, ne vous méprenez pas, je ne me moque pas de vous (ni d'**Alban** d'ailleurs), je signale simplement que lorsqu'**Alban** se lance dans un tour de cartes c'est très exceptionnel. Pas le tour de cartes en lui-même... Enfin si, il peut l'être... Juste le fait qu'il fasse un tour de cartes.

Ça va ? Vous captez ?

Et pour ce tour de carte, c'est **Quentin** qui fait le spectateur.



Le jeu est mélangé et alors que les cartes défilent, l'une d'elles est choisie au « stop ! » de **Quentin**.

La carte choisie est remise dans le jeu. Le jeu est à nouveau mélangé avant d'être remis dans l'étui.

Quoi ? C'est tout ? C'est déjà fini ?

Ah, on me signale dans mon oreillette que ça fait partie du tour... Désolé.

Alban tend le jeu à **Quentin** qui doit le mettre dans sa poche de veste - veste qu'il va chercher sur sa chaise – car si votre vue est suffisamment bonne et que vous êtes un peu observateur, vous avez pu constater que sur la photo précédente, il porte un Tee-shirt...).



Alban glisse à présent la main dans la poche de la veste de **Quentin** et en ressort presque aussitôt une carte : la carte choisie.

Le jeu est sorti de la poche et on peut constater que l'étui est toujours fermé.

Et c'est maintenant **Louis**, qui du haut de son un mètre quatre vingt douze vient devant nous.

Si vous mettez Alban entre **Pierre** et **Louis**, ben ça donne la photo suivante : « *Alors, ça va p'tit gars ?...* »



Louis a rejoint le ***Magicos Circus Rouennais*** en avril 2010 à l'âge de 13 ans... et lors de sa première réunion avec nous, il n'a rien trouvé de mieux que de faire du **Bebel**...

Oui, oui (pas le p'tit bonhomme avec sa voiture rouge et jaune...) du **Bebel** à 13 ans !

Et à la seconde réunion, il faisait du **David Stone** avec une routine de manipulation de cigarette.

C'est face à des jeunes comme lui (et comme **Louis**...) qu'on a envie de laisser tomber la Magie et de partir sur une île déserte.

Bon... Voyons ce qu'il va nous présenter aujourd'hui.

Louis déclare qu'il va faire un petit tour de cartes mais d'abord, un peu de manipulation avec une apparition de stylo *Sharpie* (car sans un *Sharpie* un magicien n'est rien...)



Et le voilà qui se lance dans une routine « *Tu me vois, tu me vois plus...* », faisant apparaître et disparaître le stylo pour terminer avec un changement de couleur.

Bon, maintenant, un petit tour de cartes... Oui, c'est ça, passons aux cartes maintenant que tu nous as énervés avec ton stylo.

Une carte est choisie par **Alban** puis perdue dans le jeu.

Louis enchaîne avec une petite distraction en montrant la routine des As noirs et des As rouges (donne de **Jacob Daley**).

Prenant le jeu de cartes, **Louis** fait remarquer que la carte d'**Alban** n'est ni sur le dessus du jeu, ni en dessous.

Et pourtant, elle remonte instantanément sur le jeu. Il s'agit de la Dame de Trèfle.

Cette carte est mise entre les deux As rouges et elle disparaît à vue.

Louis met la main sous la table pour dire qu'il y a une carte... Ah non, en fait il y en a deux... Les 2 As... car la DT est dans son autre main.



(attention **Louis**, ça flashe...)

C'est **Marius** qui prend la suite avec un jeu de cartes un peu particulier car l'étui et les cartes qu'il contient sont percés d'un trou au niveau de l'angle supérieur gauche.

Ô Grand Maître, quel est ce jeu étrange ?

Ah tiens, une blague pour les anglophones...

Cette question doit être posée en anglais : « *Pourquoi les pièces chinoises ont-elles un trou au centre ?* »

Et la réponse est « *It's to peek in* » - jeu de mots typiquement anglo-saxon entre « *to peek in* » (jeter un coup d'œil - sous entendu, par le trou) et « *Pékin* » (la capitale de la Chine).

Cela n'a bien évidemment rien à voir avec ce jeu qui – jusqu'à preuve du contraire, n'est pas un jeu chinois puisqu'il est marqué dessus « *Bicycle* » et non « *BicyciB* »... Sacrés Chinois ! Les Rois de la Contrefaçon.



Le jeu est sorti de l'étui et immédiatement **Marius** procède à son arrestation.

Ben oui, il lui met les menottes... ou plutôt (pas le chien de *Mickey*) les « *poucettes* »... car c'est nettement plus petit.



Dans la foulée, **Marius** fait prêter serment à **Alban** et l'assermente en tant que *Sheriff Adjoint* ce qui lui permet de déléguer la garde du jeu à **Alban** en entourant son pouce avec l'autre bout des « *poucettes* ».

Puis *Sheriff Marius* effeuille le jeu face à son adjoint **Alban** en lui demandant de mémoriser le visage d'un suspect... ou plutôt de mémoriser l'une des cartes qu'il voit.

Cette opération étant faite, le *Sheriff Adjoint Alban* est libéré et se fait copieusement engueuler parce que le suspect se serait échappé malgré qu'il était enchaîné. Traduisez : la carte mémorisée aurait disparu du jeu.

Alban parcourt le jeu et confirme que la carte ne s'y trouve pas...

Sheriff Marius demande « *T'es sur que tu ne la vois pas ?* »

Et *Sheriff Adjoint Alban* de s'écrier : « *Ah si, elle est là !* ».

C'est dans ce genre de moment qu'on se sent seul, très seul...

Bon, on passe directement à l'explication de ce « *jeu Houdini* ».

Il y a de nombreuses années, j'en avais un que j'ai revendu, car dès lors qu'on demande à un spectateur de mémoriser une carte qu'il voit dans un jeu, on ne maîtrise plus rien... Ça passe... ou ça casse. Trop risqué.

Marius enchaîne (c'est une suite logique après les « *poucettes* »...) avec une seconde routine et ce sont **Alban** et **Toff** qui jouent les spectateurs.

Toff est invité à choisir quatre cartes dans le jeu.

Idem pour **Alban**.

Marius fait de même.



Le but du jeu est de faire comme **Marius**.

Le paquet de quatre cartes est tenu face en bas ; on prend la carte du dessus - on la retourne face en l'air et on la met sous le paquet. On retourne le paquet. On prend la carte du dessous, on la retourne face en bas et on la met sur le paquet. On prend la carte du dessous, on la retourne face en bas et on la remet sous le paquet. Et maintenant on compte les cartes.

Toutes les cartes de **Marius** sont face en bas tandis que **Toff** et **Alban** ont une carte face en l'air dans leur paquet.

« *Allez remettez toutes vos cartes face en bas, on recommence...* »

Et là, mort de rire, car tout le monde a ses quatre cartes face en bas... et du coup, **Marius** ne sait plus quoi dire...

Toff me regarde avec un sourire car lui, il a triché. Pour **Alban**... on ne sait pas.

Une routine intitulée « *Faites Comme Moi* »...

Ben au moins on sait que **Toff** a bien fait comme **Marius** la seconde fois.

Merci monsieur **Elmsley**.

Jacky va-t-il nous montrer un autre jeu... particulier ?



Non apparemment, car il n'utilise que les quatre As.

Ah, pas seulement car ces quatre As sont perdus dans le jeu et **Jacky** se vante de pourquoi retrouver ces As rien qu'en coupant le jeu.

Hélas, ça n'a pas l'air très concluant.

Du coup, changement de stratégie, **Jacky** propose d'appeler l'As de Trèfle en épelant son nom. Une lettre par carte... A.S.D.E.T.R.E.F.L et sur le dernier E, on retourne la carte et c'est l'As de Trèfle.

Jacky demande ensuite à **Paillette** s'il préfère l'As du dessus ou celui du dessous. Et hop apparition d'un As sur le dessus du jeu et d'un As en dessous. Comme ça, il n'y a pas de jaloux.

Il manque à présent l'As de Carreau. Sauf que l'apparition espérée n'est pas un As mais le 7 de Carreau.

Bon c'est vrai que c'est un Carreau, mais ce n'est pas l'As... C'est un Sept.

Et si « *sept est* » un *indice* (ne pas confondre avec *un Dix* puisqu'on vous dit que c'est *un Sept...*). On compte sept cartes et apparition de l'As de Carreau.

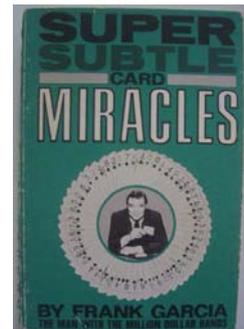
Jacky précise qu'il arrive que certaines personnes n'aiment pas les As... et donc **Jacky** montre que les As se sont transformés en Rois.

Mais certaines personnes préfèrent les « 7 ».

Le jeu est étalé et on s'aperçoit que le 7 de Carreau est face en l'air dans le jeu face en bas.

Pour terminer cette routine, **Jacky** compte quatre cartes en épelant S.E.P.T et il retourne ces quatre cartes pour montrer que les quatre As viennent de faire leur retour.

Ace Faroleros de **Frank Garcia** et **Al Leech**, un tour que l'on peut retrouver dans le *Very Best Of Frank Garcia* et qui est paru initialement en 1973 dans *Super Subtle Card Miracles*.



Lors de la conférence de **Steve Eléma** au Havre, une routine faisait appel à un mouvement de **Troy Hooser**. **Pierre** est invité à nous montrer plus en détail cette technique.

Une carte est choisie, mais laissée à sa place dans le jeu, décalée vers l'avant.

Pierre nous indique qu'une carte ne peut pas être à deux endroits à la fois.

Ce qui d'un point de vue quantique est totalement faux mais bon... on n'est pas là pour chipoter.

La partie supérieure du jeu – où se trouve la carte choisie, toujours décalée vers l'avant - est coupée et posée sur la table.



La carte choisie est clairement enfoncée dans sa portion de jeu puis cette portion est immédiatement étalée face en l'air pour faire constater que la carte ne s'y trouve plus.

La carte choisie est retrouvée face en l'air dans la partie inférieure du jeu face en bas.

Pierre précise que c'est une routine personnelle juste pour montrer l'application de ce mouvement de *Troy Hooser*.

On a pu s'en rendre compte au fil du temps, **Pierre** a fait des progrès considérables en termes de techniques et de manipulation de cartes.

Louis a apparemment envie de se mesurer à **Pierre** et le voilà qui se lance dans une manipulation que je qualifierais d'un peu... approximative (tout en reconnaissant ne pas savoir en faire autant). Cela fait marrer **Pierre**, mais **Louis**, plein d'aplomb (comme le fil du même nom) déclare qu'il préfère sa manipulation pourrie à celle de **Pierre**.

Bon au moins, même **Louis** est conscient que sa manipulation était... approximative.

Dictionnaire de cartomagie de l'Apprenti Magicien à Vie : manipulation approximative... se dit d'une manipulation pourrie. 😊

Pierre poursuit avec **Alban**.

Une carte choisie dans un étalement face en l'air est perdue dans le jeu mais remonte aussitôt sur le jeu face en l'air en un claquement de doigt.



On assiste ensuite à un changement de la couleur du dos de la carte qui de rouge vire au bleu.

La carte est posée sur le jeu face en bas puis insérée dans le milieu du jeu en la laissant un peu dépasser vers l'avant.

Pierre secoue le jeu et nous voyons tous le dos de la carte redevenir rouge.

Le jeu devient ensuite entièrement bleu, à l'exception de la carte choisie.



Pierre secoue à nouveau le jeu et le dos de la carte choisie change également de couleur pour devenir bleu.

Waouh, c'est flash et ça doit demander un sacré boulot.

Pierre précise qu'il s'agit d'une routine qu'il est en train de bosser et qui est tirée d'un DVD de **Chris Mayhew** et **Ben Train** « *Series Unfortunate Effects* ». Sauf erreur de ma part, la routine est de **Glenn West** et s'appelle *Colour Changing Deck*.

Quentin est déchaîné aujourd'hui car il veut nous montrer une autre routine. Et c'est **Coda** qui va l'assister.

Coda est invité à couper le jeu autant de fois qu'il le souhaite.

Les deux cartes se trouvant sur le jeu lors de la dernière coupe sont mémorisées. Le jeu est à nouveau coupé.

Les cartes sont ensuite distribuées une à une en quatre tas.



Le premier et le troisième tas sont mélangés ensemble.
Le second et le quatrième tas sont mélangés ensemble.

Dans le premier tas : que des cartes noires à l'exception d'une carte rouge. Dans le second tas : que des cartes rouges à l'exception d'une carte noire. Ces deux cartes étrangères sont les deux cartes mémorisées.

Cette routine clos la réunion d'aujourd'hui.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

