

RÉUNION DU 8 OCTOBRE 2016

Et c'est reparti pour un nouveau tour de piste du *Magicos Circus Rouennais*.

Tout le monde est sur la ligne de départ, attendant que le drapeau à damier se lève pour cette nouvelle course... contre la montre.



Alors, j'accélère afin de ne pas vous faire attendre plus longtemps.

Sont présents :

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 1 : Mankai | 2 : Éric |
| 3 : Toff | 4 : Thomas |
| 5 : Christophe | 6 : Pierre |
| 7 : Presti | 8 : Alban |
| 9 : Patrice | |

Nous avons gagné la salle *Descartes* au premier étage de la *MJC de Rouen rive gauche* et je sors mon appareil photo pour immortaliser la scène (pas la cène, même si nous sommes autour de la table...).



Au titre des infos d'ordre général, **Mankaï** nous rappelle qu'il a participé le dimanche 25 septembre aux *Virades de l'Espoir* à Saint Pierre de Varengeville (76), en compagnie de **Maximus**.



Chaque enfant est reparti en sachant faire un tour de magie.

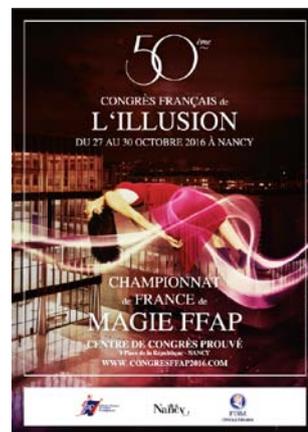
Des vocations vont-elles voir le jour ?



Mankai indique également que **Duraty**, un magicien qu'il apprécie, a sorti un nouveau livre (un [compte-rendu de cet ouvrage est à lire sur Virtual Magie](#)).

Un petit livre – 83 pages avec 170 illustrations – pour un prix abordable : 20 euros.

Christophe nous rappelle qu'il ira au *congrès FFAP à Nancy* fin octobre et qu'il nous fera un compte-rendu.



Éric signale que **Ykaj (Jacky)** sera en spectacle le 5 novembre prochain au Casino de Dieppe.

Jacky s'est spécialisé dans l'hypnose et cela nous rappelle à tous la séance d'hypnose lors de la [réunion MCR du 20 septembre 2014](#) lors de laquelle **Clément** avait joué le cobaye.

Clément, qui par la suite, a affirmé avoir simulé... Le doute subsiste.

Nous évoquons les différentes propositions d'atelier pour les réunions à venir et bien évidemment, la cartomagie est à l'honneur... mais pas seulement.

Fin des informations d'ordre général et nous pouvons donc passer à la vitesse supérieure avec la partie « *pratique* » de la réunion.

*
* *
*

Aujourd'hui, nous allons présenter un atelier magique collégial consacré à la cartomagie et aux comptages d'un genre particulier... Je n'en dis pas plus ; les magiciens comprendront. Quant aux autres, les non-magiciens, s'ils ne comprennent pas, et bien c'est parfait.

C'est **Christophe** qui démarre sur les chapeaux de roues avec une routine de cartes comportant plusieurs comptages.

Et cette routine est un grand classique de la magie : les *As McDonald's*.

Pour la petite histoire, sachez que la routine *McDonald's Aces* a été créée par **Mac McDonald**, un magicien qui n'avait plus qu'un bras et elle s'appelait initialement "*\$100 Routine*" car dit-on, c'était le prix à payer pour en connaître le secret.

Un peu de culture magique ne fait pas de mal... bien au contraire.



Pour cette routine, **Christophe** utilise son propre boniment en parlant d'un défi qui lui a été posé afin qu'il démontre ses capacités en tant que magicien et pour prouver qu'il n'est pas simplement un habile tricheur.

Les quatre As sont sortis du jeu et mis face en l'air en ligne sur la table. Chaque As est recouvert de trois cartes quelconques face en bas afin d'empêcher quiconque de toucher ces As. Le défi lancé consiste à néanmoins réussir à faire quelque chose avec les As.

Christophe prend le premier paquet et d'un claquement de doigt compte les cartes pour montrer que l'As vient de disparaître du paquet... En fait, ce n'est pas une disparition mais plutôt une transformation car il y a toujours quatre cartes dans le paquet, mais plus d'As.



Christophe prend ensuite le second paquet... Nouvelle transformation : toujours quatre cartes mais plus d'As.

Idem avec le troisième paquet... Le compte tour est dans le rouge...

Mais que sont donc devenus ces trois As ?

Comme vous venez de le constater, le célèbre principe de **Lavoisier** vient encore une fois de se manifester : « *rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme...* » (à ne pas confondre avec le non moins célèbre principe d'**Archimède** qui veut que tout corps plongé dans un liquide en ressort mouillé...).

Christophe conclut la routine en montrant que les trois As sont désormais dans le dernier paquet en compagnie du quatrième As.

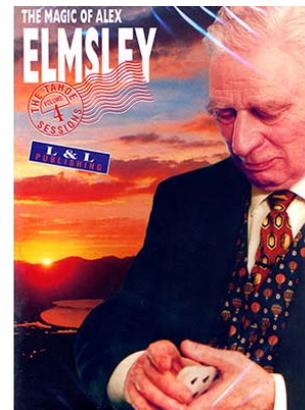


Cette routine provient du DVD de **Jean-Pierre Vallarino** « *Ultimate As Mc Donald* » et c'est la version simplifiée (le DVD comporte deux routines) car l'autre version fait trop « *usine à gaz* » selon **Christophe**.

Christophe nous explique avoir choisi cette routine car elle comporte plusieurs comptages différents dont il ne connaît d'ailleurs pas tous les noms... Mais qu'à cela ne tienne... Il s'agit d'un atelier qui se veut « *collégial* » et nous allons donc agir de façon « *collégiale* ».

Le premier mouvement est un comptage faussement appelé [Comptage Elmsley](#)...

En effet, le comptage inventé par monsieur **Alex Elmsley** s'appelait le *Ghost Count* et ne se faisait pas de la même manière que ce qu'on appelle aujourd'hui « *comptage Elmsley* ». Entendez par là qu'actuellement, c'est la main gauche qui emmène les cartes alors qu'**Alex Elmsley** utilisait la droite et c'est d'ailleurs cette façon de faire qu'utilisait **Aldo Colombini** ce qui m'avait laissé pensé à mes débuts en Magie qu'il était gaucher...



Le second mouvement est appelé comptage ou subtilité *Oiram* et a été inventé à **Ed Marlo** (OLRAM est MARLO à l'envers...).

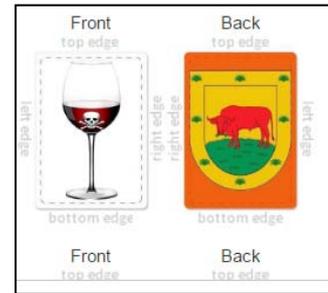
Pour l'illustrer, **Christophe** montre une routine avec huit cartes où le spectateur choisit la seule carte avec un dos d'une couleur différente des autres cartes. ([Eight Cards Brainwave](#) de **Nick Trost**)

Cela sera l'occasion pour moi de montrer – une fois de plus, mais je ne m'en lasse pas – ce qui m'avait été enseigné par un certain **Thomas Thiébaud** (Virtual Magie) lors d'une réunion **MCR** chez **Spontus**. C'est ce genre de « *petit plus* » qui fait la différence et qui donne plus de force et de crédibilité à ce mouvement.

Bon, disons-le tout de suite, ce mouvement a quelque peu perturbé notre ami **Presti** qui ne comprenait pas pourquoi trois fois de suite, il est tombé sur une carte avec la même couleur de dos... Finalement, il a compris... assez vite, mais il a fallu lui expliquer... longtemps... ☺

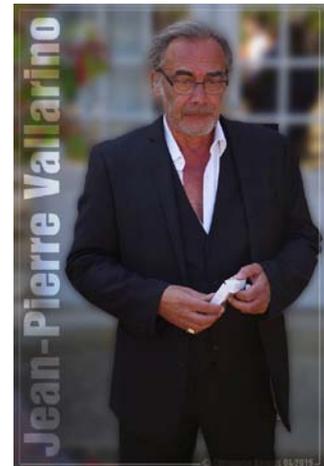
J'en profite également pour montrer une routine d'**Aldo Colombini** intitulée *Mickey Finn* extraite du DVD *Effective Card Routines*, qui utilise la subtilité *Oiram* pour faire choisir à votre spectateur un verre plein de poison (ou pas...).

J'ai fait faire les cartes chez *MakePlayingCards.com*.



Le comptage suivant est français. Cocorico !

Il s'appelle le *Rumba Count* et a été créé par **Jean-Pierre Vallarino**. C'est un mouvement homogène, fluide et esthétique (pour reprendre les termes de **Jean-Pierre Vallarino** lui-même...) et j'avais pu constater lors d'un voyage en Grande Bretagne en avril 2004 que personne au sein du *Leicester Magic Circle* ne connaissait ce mouvement (pas plus que le *Kiss Count* de **Boris Wild**, d'ailleurs). J'espère que les choses ont évolué depuis...



Christophe montre également une subtilité très intéressante qui suit un comptage *Elmsley* et qui consiste à montrer la face des deux premières cartes comptées. Personne dans la salle ne connaissait ce mouvement et c'est quelque chose à retenir, même si les utilisations apparaissent somme toute assez limitées...

Concernant la routine des *As McDonalds*, c'est l'occasion pour **Mankaï** et moi de parler de la version que nous présentons et notamment de la façon de monter le jeu à partir duquel seront sorties les cartes nécessaires à la réalisation de ce petit miracle de close-up.

Mankaï est adepte de la méthode *As Leader*, et moi, je préfère la variante de **Jahn Gallo** intitulée *Barcelona Swindle*.



À noter que l'on peut encore trouver *Barcelona Swindle* dans certaines boutiques en ligne et que le tour comporte un DVD et un set de cartes Anglo Giant (plus grandes que les cartes format Poker) permettant de présenter sur scène ou en magie de salon.

L'atelier se poursuit en revenant en détail sur les différents mouvements utilisés et en les complétant par d'autres comptages utilisés en cartomagie.

Ainsi, nous passons en revue le [Comptage Optique](#) (*Flushtration Count* ou *Back Count*), qui, lorsqu'il est bien fait est très trompeur.

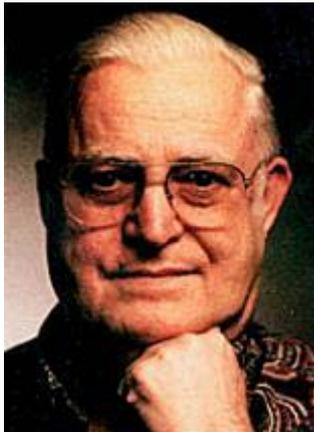
Ce mouvement est souvent attribué à **Brother John Hamman**... alors que **Norman Houghton**, un magicien canadien a publié ce comptage quinze années avant **Hamman**...

Je n'ai pas trouvé de photo de **Houghton**, alors je mets celle de **Hamman**... faute de mieux.



Un autre comptage intéressant a été inventé par un Français. Il s'agit du [Kiss Count](#) de **Boris Wild**.

Une alternative au *Comptage Optique* et au *Rumba Count*...



Comme nos doigts commencent à être chauds bouillants comme l'huile d'un moteur qui a bien tourné, nous enchaînons sur le [Comptage Hamman](#) qui cette fois-ci est bien de **Brother John Hamman**... (enfin, en principe...). C'est une technique que beaucoup de magiciens redoutent car elle demande un bon entraînement et un bon rythme d'exécution.

Bon, tout à l'heure nous avons évoqué le *Comptage Elmsley*, et nous en venons à présent à parler du [Comptage Jordan](#), puisque l'un permet d'enchaîner sur l'autre et vice et versa. Ce comptage inventé par **Charles Jordan** est assez méconnu et c'est oublier qu'il a été publié pour la première fois en 1919 et donc bien avant le *Comptage Elmsley* publié pour la première fois en 1959...



Nettement plus récent, [l'étalement Ascanio](#), qui date des années 70 et a été inventé par le magicien espagnol **Arturo de Ascanio**. Publié initialement sous le nom « *El culebreo* » (la couleuvre) du fait du mouvement des cartes, cette technique a été rebaptisé plus tard « *Ascanio Spread* » (*étalement Ascanio*) par un certain **Fred Kaps**.

Grâce aux cartes prêtées par **Éric**, j'illustre ce mouvement avec la routine « *Le Test de l'Oculiste* » (disponible dans de nombreuses boutiques de magie pour une somme très modique).



Quatre cartes formant un carré sont montrées face en l'air. L'étalement est refermé et successivement les quatre cartes vont se retourner une à une pour montrer un dos bleu. Mais était-ce bien un dos bleu car si on montre le dos des cartes, il est rouge. Aurait-on des problèmes de vue ?

Il faut allumer vos phares si vous voulez mieux voir.

Mais, rien de tel qu'un test de vision... Les cartes sont retournées et étalées une dernière fois pour montrer un dos comportant des lettres et des symboles de différentes tailles...

Bon, ça c'est vu, allez, on passe au [Gemini Count](#) (le *Comptage Gemini*), un mouvement développé par **John Hamman** dans les années 70.

Et pour illustrer ce mouvement, une petite routine forte intéressante de **Darwin Ortiz** intitulée «*Jumping Gemini*».

Quatre cartes face en bas... Celle se trouvant sur le paquet est la plus importante : le 2C. On a beau l'écarter, elle revient dans le paquet, même si on la pose sur la table. Vous pensez que j'utilise quatre cartes identiques ? Effectivement, j'utilise... quatre 10 de Pique. Alors, comment va-t-on appeler ce tour ? Le tour des quatre 2C ou le tour des quatre 10P ? Personnellement je préfère l'appeler le tour des quatre Rois...

Comme vous venez de le comprendre c'est une routine avec de multiples rebondissements le dernier étant l'apparition de quatre Rois au lieu et place des 2C et des 10P.

Cherchez sur [YouTube](#) et vous trouverez plein de versions (pas toujours très bonnes...) de cette incroyable routine.



Mankai invite **Presti** à venir le rejoindre sous les applaudissements d'une foule en délire qui jette des moules et des bigorneaux car le surnom de **Presti** est « *l'Amiral* » du fait qu'il possède un bateau mouillé du côté de Deauville... (ah ben on ne se refuse rien...).

Mankai remet un jeu de cartes à **Presti** et lui demande de lui distribuer six cartes une à une dans sa main en comptant à haute voix.

Mankai s'adresse à **Presti** en lui disant « *Alors, ça s'appelle le tour des...* »

Et **Presti** qui a du déjà voir le tour répond « *six cartes...* »



Mankai recompte les cartes une à une, il y en a sept...

Cette carte supplémentaire est posée sur la table et **Mankai** annonce : « *Donc, le tour des six cartes* » et il recompte les cartes une à une.

Là encore, il y a sept cartes. Cette septième carte est également posée sur la table et **Mankai** reprend « *Donc, le tour des six cartes* ».

Nouveau comptage et à nouveau sept cartes comptées.

Mankai enlève à nouveau cette carte supplémentaire et remet les cartes qui lui restent en main à **Presti** pour qu'il les compte en les déposant dans sa main. Il y a neuf cartes.

Les trois cartes supplémentaires sont posées sur la table.



Mankai recompte les cartes : il y en a neuf.

Mankai élimine ces trois cartes supplémentaires et recompte : il y a à présent sept cartes.

Mankai pose sur la table cette septième carte et demande à **Presti** de compter les cartes restantes : il n'y en a plus qu'une !

Cette routine est une bonne illustration du *Comptage Boucle* et du *Comptage Hamman*.

Le *Comptage Boucle* est un mouvement traditionnellement attribué à **Dai Vernon**, mais selon certaines sources, il aurait été créé par le magicien mexicain **Abraham J Canto**.



Mankai poursuit avec une seconde routine et c'est **Éric** qui joue le rôle du spectateur. **Mankai** remet le jeu à **Éric** et lui demande de lui donner douze cartes en les distribuant une à une.



Mankaï retourne ensuite ses poches de pantalon pour montrer qu'elles sont vides.

Mankaï compte ensuite les cartes une à une : il y en a onze.

Mankaï montre qu'une carte est passée dans sa poche gauche de pantalon et il propose de faire passer une autre carte.

Mankaï compte à nouveau les cartes, il y en a dix. Et **Mankaï** sort une seconde carte de sa poche.

Nouveau comptage et cette fois-ci il y a neuf cartes. Une nouvelle carte est sortie de la poche de **Mankaï** qui propose à présent de faire passer trois cartes.

Mankaï demande à **Éric** de prendre les cartes et de les compter : il y en a seulement six et **Mankaï** sort à présent trois cartes de sa poche.

Mankaï propose à présent de faire passer deux cartes. Il recompte ses cartes pour montrer qu'il n'en a plus que quatre. **Mankaï** retourne sa poche gauche mais il n'y a aucune carte. Il s'excuse et dit qu'il s'est trompé de poche et sort deux cartes de sa poche droite de pantalon.

Éric est invité à recompter les cartes, il y en a trois et **Mankaï** dit que la quatrième est passée dans sa poche. Il sort une carte de sa poche droite de pantalon.



Mankaï met les trois cartes face à **Éric** et lui demande d'en choisir une.

Mankaï met cette carte au milieu des deux autres puis en refermant l'étalement, il dit que c'est incroyable parce que la carte choisie a déjà voyagé et il la sort de sa poche arrière gauche de pantalon.

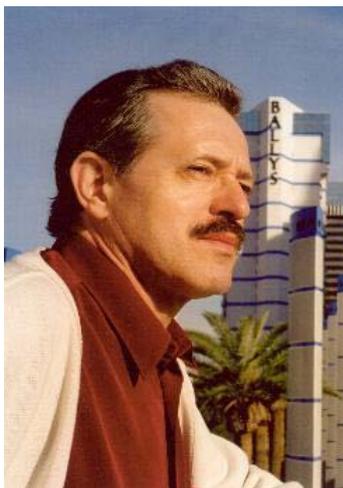
Et pour finir, **Mankaï** montre que les deux dernières cartes passent également – une à une – dans sa poche arrière de pantalon.

Waouh ! Et en plus **Mankaï** nous dit que c'est la première fois qu'il montre cette routine en public... et avec des cartes pourries en plus.

Nouvelle utilisation du *Comptage Hamman* et du *Comptage Boucle* avec quelques petites choses en plus... bien sur.

J'enchaîne avec un nouveau comptage permettant de montrer cinq cartes blanches des deux côtés. Pour cela, je présente la routine de **Shigeo Takagi** intitulée « *Wild Blanks* » extraite du livre *The Amazing Miracles Of Shigeo Takagi* de **Richard Kaufman**.

Cinq cartes sont montrées – elles sont blanches des deux côtés. J'écris « *MCR* » sur l'une des cartes et les quatre autres s'impriment mystérieusement avec les mêmes lettres.



Pour ne pas en rester là, je décide de montrer une alternative au *Rumba Count*. Il s'agit du *Cool Count*, un comptage inventé par le magicien français **Jims Pely** pour sa routine « *le 5 à 7 des Jokers* » car le *Rumba Count* présente un petit problème avec les cartes non symétriques et notamment le Joker qui a chaque fois fait une demi tour complet et a donc la tête une fois dans un sens et une fois dans l'autre sens... (essayez vous verrez...)

Et ceci conclut notre atelier « *comptages* ».

Comme vous pouvez le voir, nous n'avons pas lambiné sur la route et sans bourrer comme des malades nous avons quand même détaillé pas mal de comptages différents.

Et en rédigeant ce compte-rendu, je m'aperçois que l'on n'a pas parlé du *Killer Count* (de **Steve Beam**), basé sur le *Comptage Hamman*, ni du *Visual Count*, ni du *Diminishing Count* (de **Daryl**), ni du *Comptage Oméga* (de **Jeff Bushby**), ni du *Veeseer Count* et du *Veeseer Concept* (de **Bob Veeseer**)...

Mais que les membres du **Magicos Circus Rouennais** se rassurent, ces comptages se trouvent dans la partie secrète du site...

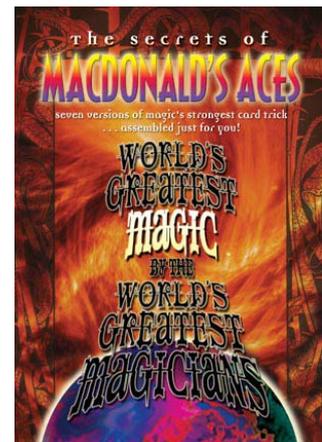


Merci à **Jean-Pierre Vallarino** qui a permis d'illustrer ce compte-rendu grâce aux vidéos YouTube qui font la promotion de son DVD « *Comptages* » dans lequel il détaille treize comptages et quelques variantes en plus.

Cette participation, certes involontaire, vaut bien une petite pub – gratuite.

Si vous vous intéressez à la routine des *As McDonald's* présentée lors de cet atelier, sachez que *LL Publishing* a sorti un DVD entièrement consacré à cet effet dans la série *The World's Greatest Magic*.

Et dans ce DVD vous trouverez les présentations de **Michael Ammar**, **Johnny Thompson**, **John Mendoza**, **Alexander DeCova**, **John Guastafarro** et **Martin Nash**.



[Sur YouTube](#), une performance intéressante de **Jon Racherbaumer**...
Mais également de [Simon Lovell](#) (j'aime bien son côté déjanté...)

*
* *
*

Mankaï souhaite nous montrer son dernier bricolage magique et je lui laisse la place.

Là, on abandonne les cartes pour les foulards.

Une fois son matériel mis en place, **Mankaï** est très fier de sa présentation.



À sa gauche, un support avec un cintre sur lequel sont accrochés quatre foulards de différentes couleurs. À sa droite un sac dont dépassent des foulards de couleurs.

Deux enveloppes en papier kraft et des cartons colorés viennent compléter la préparation.

Mankaï a même préparé un petit texte qu'il nous lit. On y parle de la lumière blanche qui est un bouquet d'ondes électromagnétiques qui sont un mélange de couleurs dans le spectre du visible...

Waouh, c'est beau on dirait du... du...

Mais oui, vous savez ce poète qui...

Non ?

Ben moi non plus. À moins que ça ne me rappelle un cours de physique quand j'étais en Terminale C au Lycée Corneille à Rouen.

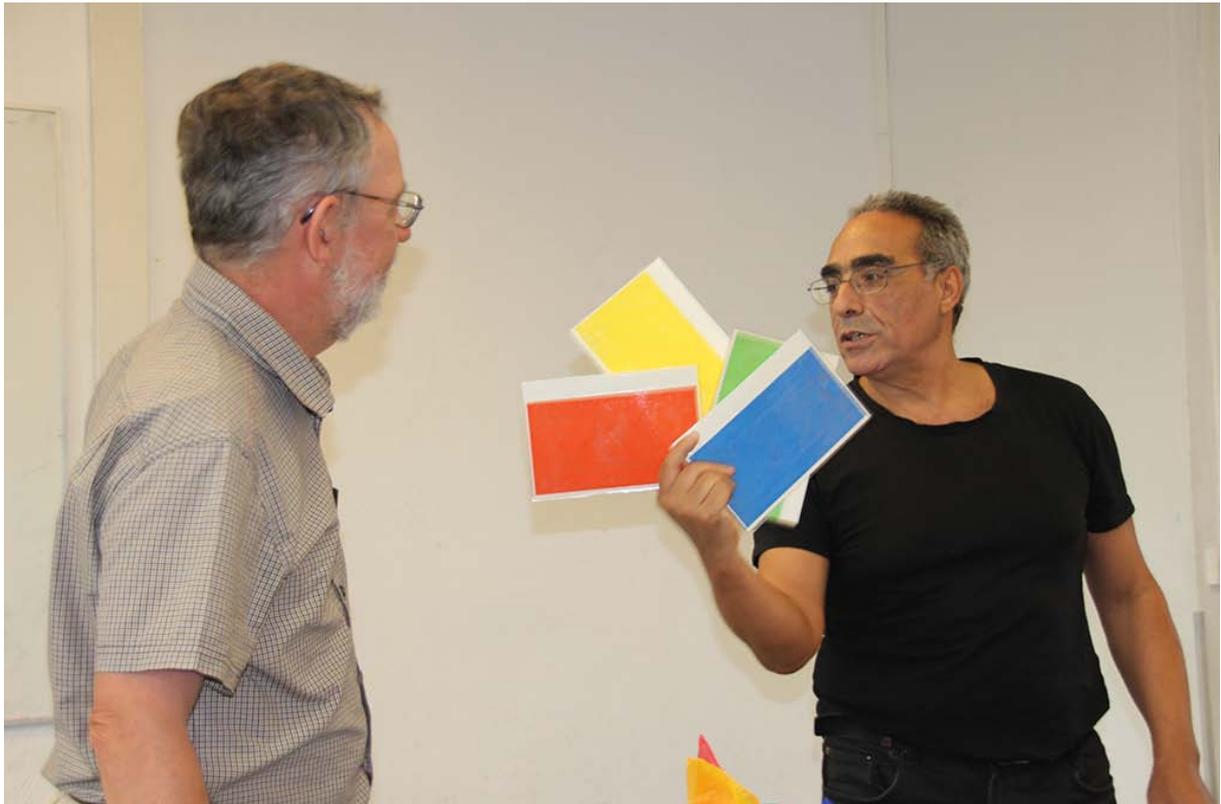
Mais c'est beau quand même...

Et **Mankaï** nous détaille les couleurs qui forment l'arc en ciel...

Tout cela pour dire que les couleurs envoient des messages et **Mankaï** se propose de le démontrer.

Pierre va participer à l'expérience en choisissant une couleur sans que ni lui, ni **Mankaï** ne sache laquelle.

Et **Mankaï** ajoute « *Ne vous inquiétez pas, tout est sous contrôle...* »



La couleur choisie est mise dans une enveloppe et les cartons restants sont mis dans la seconde enveloppe.

Mankaï qui tient l'enveloppe avec la couleur choisie rappelle que les couleurs envoient des messages et ajoute « *J'espère que je ne me suis pas trompé...* »

Il tend l'enveloppe à **Pierre** en lui demandant de l'orienter vers le cintre dont **Mankaï** s'est saisi. **Mankaï** qui ajoute : « *j'espère que je ne me suis pas trompé...* » (bis repetita)

On sent une intense cogitation da la part de notre ami **Mankaï**.



Tout à coup le foulard rouge tombe à terre et **Mankaï** s'écrie : « *Merde, je me suis trompé...* »

Bon ben au moins ses craintes étaient fondées...

Mankaï ajoute « *Ce n'est pas grave, ce n'est pas grave, on va le mettre à la fin, c'est celui qui reste...* »

On comprend que le foulard qui restera en dernier sur le cintre sera le bon.

Le foulard vert tombe puis le bleu et reste finalement accroché au cintre le foulard jaune.

Mankaï déclare : « *Et il reste le foulard JAUNE... J'espère que je ne me suis pas trompé ce coup là...* »

Ben si parce que le carton choisi portait la couleur BLEUE...

Perfidement je demande « *Euh tu disais quoi tout à l'heure ? Que tout était sous contrôle ?* »

Mankaï, beau joueur, déclare : « *Bon ben je me suis trompé mais on va dire que la couleur qui reste c'est le bleu...* »

Et moi, très chiant (oui, ça m'arrive), je dis : « *Ben non, c'était pas la bleue...* »



Mankaï poursuit en saisissant le sac avec les foulards et en disant « *Ici, là...* » Il désigne le sac dont dépassent les foulards « *Donc c'est la bleue...* »

Mankaï tire sur le foulard rouge pour le sortir du sac.

Puis, il tire sur le foulard jaune (celui

qui n'a pas été choisi... Aie pas sur la tête...).

Puis il tire sur le foulard vert...

Il tire enfin sur le foulard bleu pour nous faire constater que c'est le seul qui comporte un nœud.

Mankai rassemble maintenant tous les foulards et les met dans une pochette en tissu.

Puis il projette le sac d'avant en arrière pour finalement – non sans difficultés – montrer que les foulards viennent de se rassembler pour former un immense foulard de toutes les couleurs.



Et **Mankai** de conclure « *Je me suis trompé dans la préparation...* »

Mankai nous propose de détailler toutes les étapes de cette routine qui mélange en fait trois tours et il nous demande « *Ici, où je me suis trompé est- ce que vous avez une idée de comment j'ai fait ?* »

Et moi de répondre : « *Ah ben non, puisque même toi tu ne savais pas comment faire...* »

Oui, je sais, la critique est facile... mais tout le monde se marre, y compris **Mankai** qui nous explique les principes – très astucieux – utilisés auxquels personne dans la salle n'avait pensé.

L'un de ces principes provient du livre de **Duraty** « *Jubilation* » mais **Mankaï** a fabriqué un système plus pratique que celui utilisé par **Duraty**. Et du coup, il lui a envoyé une photo de son bricolage maison.

Encore bravo à **Mankaï** pour son imagination débordante.

C'est à présent **Pierre** qui nous propose de revenir aux cartes.

Pierre arbore fièrement son badge « **MCR** » et je me dis qu'il faudrait peut-être que j'en fasse refaire...

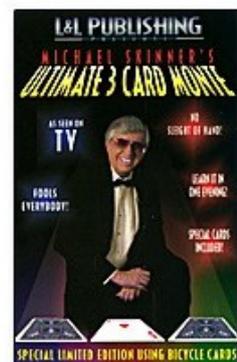


Pour cette routine, un tour de petit paquet utilisant seulement trois cartes, **Thomas** joue le rôle du spectateur.

Un As de Carreau, un Deux et un Trois de Trèfle et le but du jeu est de suivre l'As de Carreau.

Simple à priori, sauf que l'As n'est jamais là où on pense. Trop compliqué avec trois cartes ? Ben on peut essayer avec deux... mais là encore l'As n'est jamais où on pense.

Le célèbre *Bonneteau Parfait* (*Ultimate 3 Card Monte*) de **Michaël Skinner**. Bon là, il faut une bonne mémoire pour les enchaînements sinon ça sera la catastrophe...



Mankaï revient devant nous avec une corde blanche mais pas seulement...



Un tour inspiré de **Bertrand Crimet** et **Mankaï** nous prie d'excuser la présentation parce qu'elle n'est pas rodée... Hum... La présentation de **Mankaï** bien évidemment car celle de **Bertrand Crimet** est parfaitement au point.



Mankaï souhaite nous montrer le cirque le plus petit du monde qui n'est constitué que par un magicien, un acrobate et un clown, tous trois symbolisés par des nœuds sur la corde.

Le magicien ne semble pas très sympathique comme garçon car il fait disparaître ses deux collègues.

Deux nœuds disparaissent sur la corde.

Le magicien est lui-même un peu acrobate : le nœud voyage en haut de la corde avant de se détacher et d'atterrir dans la main de **Mankaï**.

Un magicien acrobate parce qu'il revient sur la corde quand on le met dans la poche : le nœud réapparaît sur la corde.

Mais un magicien également clown : le nœud est ôté de la corde et se transforme en nez rouge.

Finalement la corde se transforme en nœud papillon.



Et **Mankaï** de préciser « *Lui (**Bertrand Crimet**) il ne fait pas comme ça, mais moi, je fais comme ça...* »

Mankaï enchaîne aussitôt pour nous montrer comment il a jumelé les *Pompons d'Ali Bongo* et les *Bambous Chinois*.

Là, c'est la grande classe car **Mankaï** a particulièrement soigné la fabrication de son matériel alors qu'il s'agit de matériaux de récupération.



Une fois la routine des *Pompons Chinois* montrée, les deux morceaux se trouvent séparés et **Mankai** les équipe chacun d'un embout blanc, ce qui lui permet de poursuivre sur la routine des *Bambous Chinois*.

Avouez que l'idée est ingénieuse et qu'il fallait y penser.



Éric prend la suite de **Mankaï**.

Il fait appel à **Alban** pour l'assister.

Quatre Dames... et **Alban** est invité à en choisir une. Son choix se porte sur la Dame de Cœur.

Éric s'attendait à ce choix, car cette Dame a un dos de couleur bleue alors que les autres Dames ont un dos de couleur rouge.



Éric propose de recommencer et **Alban** choisit la Dame de Trèfle. Cette fois-ci, la Dame de Trèfle est la seule à avoir un dos rouge, les trois autres ont désormais un dos bleu.

Éric demande à **Alban** de quelle couleur étaient les dos et **Alban** répond fort logiquement « *bleu et rouge* ».



Éric montre que tous les dos sont bleu en réalité - Merci à **Jean-Pierre Vallarino** pour son *Rumba Count*.

Puis **Éric** indique qu'avec un peu d'imagination on peut voir des dos rouges et il nous replonge dans l'atelier « *comptages* » en effectuant le très esthétique [Comptage Orion](#) d'**Yves Doumergue**. (initialement publié avec humour sous le nom de *comptage Salsa...*)

Et voilà qu'**Éric** se transforme en instructeur car il est vrai que ce comptage très visuel est loin d'être facile à maîtriser...



Et tout à coup, **Éric** a un doute en regardant **Mankaï** mais surtout en regardant les cartes que **Mankaï** tient en main.

Aussitôt, il jette un œil à l'étui de son jeu de cartes posé sur la table et s'aperçoit que **Mankaï** a pris les cartes qui s'y trouvaient.

Éric s'écrie « Ah... mon jeu préparé ! »

Et moi, fidèle à moi-même, je m'écrie « Ah ce **Mankaï**, il a des cartes de merde et il faut qu'il utilise celles des autres... ».

Mankaï se marre en disant qu'il n'a touché que les cinq premières cartes et regagne sa place.

On discute un peu avec **Éric** de la façon dont il fait son *Rumba Count* et il en profite pour expliquer sa routine.

Je jette un coup d'œil dans la salle et vous savez quoi ?

Mankai n'est plus à sa place mais à côté des deux **Christophe** pour expliquer le *Comptage Orion*. Et les cartes qu'il a en main... Ben encore une fois, ce ne sont pas les siennes.



Décidemment, c'est une manie !

Pendant ce temps là, **Éric** a mis de la musique : *Winnie l'Ourson*...

Bon, je sais qu'il faut savoir rester jeune d'esprit, mais là, c'est carrément retomber en enfance...



Cette musique qui ramène des années en arrière est là pour introduire la routine de cartes qu'**Éric** souhaite nous présenter : « le tour du petit lapin » ou plutôt *Little Bunny's Card Trick*.

Et **Éric** possède le petit livret joliment colorié qui accompagne cette routine.

Christophe est invité à assister **Éric**. Et c'est là que cela se complique...

Éric a prévenu qu'il lui fallait un spectateur bilingue, niveau 6 ans en Anglais... Le but était que le spectateur traduise en langue française ce qui est inscrit en langue anglaise sur les pages du livre.

Or **Christophe** maîtrise aussi bien l'anglais que moi un saut de coupe, c'est-à-dire : pas bien du tout. Mais **Éric** vient à son aide.



« *Un jour, un petit lapin trouve un jeu de cartes et les jette par terre...* »

Éric préfère ne pas jeter les cartes par terre pour, dit-il, éviter qu'elles deviennent aussi pourries que celles de **Mankaï**... et donc, il préfère les mélanger en mettant la moitié des cartes face en l'air et l'autre moitié face en bas.

Éric demande ensuite à **Christophe** « *Bon, où on en est ?* »

Et **Christophe** qui a tourné plusieurs pages du livre répond « *Bon, ben ça, on l'a fait...* »

Éric regarde la page et dit « *Ah non pas encore...* »

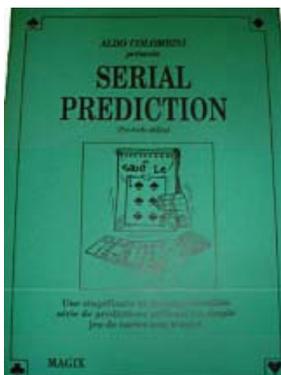
Et **Christophe** de répondre avec découragement « *Ah ben tu vois, j'te l'ai dit, t'as pas pris le bon...* »



La suite est une série de révélations : « *il y avait treize cartes face en l'air* », « *Sept cartes étaient noires* », « *Et six étaient rouges...* »
« *Toutes les cartes noires étaient des Trèfles...* »

Sauf qu'il y a le Quatre de Pique parmi les cartes noires.

Fort heureusement, il y a une dernière révélation qui dit « *Sauf le Quatre* ».



Les connaisseurs auront tout de suite reconnu une adaptation de *Pre Deck Ability Deck* d'**Aldo Colombini** – une routine commercialisée sous le nom de *Serial Prediction* en France...

Si vous ne connaissez pas, sautez tout de suite dans votre voiture et allez à toute vitesse dans le premier magasin de magie (sinon, il y a aussi Internet...) car ce tour est excellent.

J'ai mis mon blouson et tout le monde me regarde, se demandant si je vais partir ou faire autre chose.

Comme **Éric** souhaite montrer une autre routine, je me rassois et tout le monde reste sur cette interrogation « *Mais pourquoi a-t-il mis son blouson ?* »

Éric a devant lui une boîte en carton et propose une devinette qui consiste à trouver ce que cette boîte contient.

Dans ce compte-rendu, vous avez peut-être remarqué, ici ou là, des allusions au domaine de la voiture et de la course de voiture... Ce n'était pas fortuit... car figurez-vous, qu'il y a un « *pilote* » au volant de ce compte-rendu : moi.

Et un bon pilote doit savoir regarder au loin, plusieurs voitures devant lui, afin d'anticiper les éventuelles mauvaises surprises.



« *Anticiper* », c'est ce que j'ai fait dans ce compte-rendu pour vous préparer à la routine qu'**Éric** souhaite nous proposer maintenant : *The Great Race* (la Grande Course).

Il s'agit d'une routine commercialisée par **Aldo Colombini** qui s'est inspiré d'une routine du magicien britannique **Toni Koykini** nommée *Derby* et publiée en 1952.

Nick Trost s'était également inspiré de cette routine et avait publié sa version intitulée *Horse Race* dans son ouvrage *Gambling Tricks*.



Et dans sa boîte, **Éric** a quatre petites voitures.

Éric sort le matériel qu'il a acheté sur le site maxello.com (ne cherchez pas, il a du acheter le dernier... l'article n'est plus référencé. Mais si vous êtes intéressé par ce tour, rappelez-vous que *Google* est votre ami...).

Le matériel en question consiste en un petit tapis de course (en carton) et les quatre petites voitures. Il faut en plus un jeu de cartes et trois spectateurs (non livrés par *Maxello*...)

Ce sont **Alban**, **Presti** et **Christophe** qui vont se transformer – l'espace d'un instant – en pilotes de mini bolides.

Attention, tous les concurrents sont attendus sur la ligne de départ...



Le but du jeu est bien évidemment de franchir la ligne d'arrivée avant les autres.

C'est le hasard du tirage des cartes qui détermine l'avance des voitures.

Mais cette course épique (et pic et colégram...) est truquée car c'est toujours le même qui va gagner : **Éric**.

Les ceintures de sécurité sont bouclées et les vaines tentatives de trois concurrents se succèdent.

Tout le monde semble passionné par les différentes manches...

Sauf **Toff**, qui ne doit pas aimer les courses de voitures...



Au final, **Éric** montre qu'il avait prévu la carte qui ferait gagner la dernière manche.

La version « **Aldo Colombini** » se fait en trois phases plus la prédiction. Ça a un peu des « *longueurs* » par rapport à la version « **Nick Trost** » qui se fait en deux phases mais sans prédiction... En fait, il faudra voir s'il est possible de supprimer une des phases de la version de notre regretté **Aldo**. Putain ! Plus de deux ans déjà qu'il est parti...

Éric a rangé son matériel et je peux donc faire mon entrée en piste... et vous allez – enfin – comprendre l'utilité du blouson.

J'invite **Presti** à venir me rejoindre et je lui demande de choisir une carte dans le jeu.



J'annonce que cette carte – qui a ensuite été perdue dans le jeu – a voyagé et se trouve à présent dans ma poche.

Je cherche dans la poche droite de mon blouson.

Comme je ne sens pas la carte, je dis qu'elle doit se trouver dans la poche gauche.

Mais, là non plus, je ne sens pas la carte.

Je vide le contenu de ma poche : clés de voiture, porte monnaie, étui du jeu de cartes... Pas de carte.

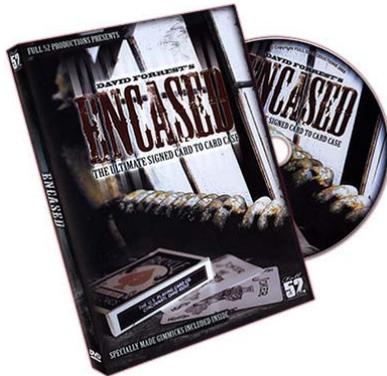
Je vide le contenu de ma poche droite : téléphone mobile, clé de la MJC, télécommande du caméscope... Pas de carte.

Je demande à **Dominique Presti** si par hasard la carte ne serait pas dans sa poche à lui... Non.

Je réfléchis et soudain je me rappelle : la carte a voyagé dans l'étui du jeu de cartes et se trouve à présent entre les deux Jokers.

Je prends l'étui du jeu, je le secoue pour faire entendre un bruit à l'intérieur. J'ouvre l'étui et montre qu'il contient des cartes.

Je sors les cartes : il y en a trois que je mets en éventail dos vers les spectateurs.



Je retourne les deux cartes des extrémités : ce sont les Jokers.

La carte du milieu est montrée : il s'agit de la carte de **Presti**.

En principe, j'aurais dû la faire signer au départ, mais bon...

Une routine extraite du **David Forrest** intitulé *Encased*, présenté comme étant *l'Ultime Carte Signée dans l'Étui*... On peut fabriquer le gimmick soi-même et cinq routines sont proposées.

Mankai prend ma place avec **Christophe** pour une nouvelle routine de cartes.

Mankai montre les cartes en disant « *Un jeu de cartes... avec des cartes pas pourries* », ce qui nous fait aussitôt réagir en lui disant que ce n'est pas son jeu de cartes et ça le fait marrer parce que c'est SON jeu.

Mankai demande à **Christophe** de nommer n'importe quelle carte sauf le Joker.

Christophe choisit le Trois de Trèfle.

Mankai dit que « *le Trois de Trèfle peut être n'importe où dans le jeu... Sauf qu'il n'est pas dans le jeu* ».

Puis **Mankai** s'arrête et dit « *Attends, parce que je me suis peut-être trompé...* »

Ah ben décidément, cela devient une habitude.

Bon, recommençons...

Mankai indique qu'il a une carte dans sa poche et que c'est le Trois de Trèfle. Il sort la carte et effectivement, c'est le Trois de Trèfle.

Mankai explique que en fait, il avait localisé rapidement la carte et l'avait mise dans sa poche sans qu'on s'en aperçoive. Il joint le geste à la parole pour expliquer comment il a fait et ressort la carte qu'il introduit dans le milieu du jeu en disant « *Et si je la remets dans le jeu, et que je fais claquer les cartes, hop !, la carte est déjà revenu dans ma poche* ».

Mankai sort à nouveau le Trois de Trèfle de sa poche.

Pas impressionné pour deux sous, **Christophe** lui dit « *Ça tu nous l'as fait le mois dernier déjà, je crois bien...* »



Et **Mankai** de répondre « *Ah oui mais non mais pas comme ça...* ».

Mankai nous explique sa méthode pour localiser n'importe quelle carte dans le jeu.

Oups... Mais où va-t-il chercher tout ça ?

Bon ça fait un peu usine à gaz pour moi, mais il faut admettre que la méthode est astucieuse et qu'elle fonctionne très bien si on a une bonne mémoire et le toucher adéquate.

Vous aviez rêvé d'une routine ultime de carte pensée à la poche. Ben **Mankai** l'a fait.

C'est fou ce qu'il y a comme trucs ultimes en Magie (*Ultimate* comme on dit Outre Manche et Outre Atlantique... Quoique, même **Jean-Pierre Vallarino** fait dans « *l'ultimate* » avec sa routine d'As Mc Donald...)

Et c'est sur cette nouvelle innovation cartomagique que nous nous quittons.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 12 novembre 2016 et je me rends compte à présent que la date retenue n'est pas forcément la meilleure que j'aurais pu choisir puisque le vendredi 11 est férié et qu'il y aura peut-être des week-ends prolongés pour certains membres du club. Bon, on verra bien.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

