

RÉUNION DU 13 JANVIER 2024

Première réunion de l'année civile 2024 pour les magiciens du *Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)* et cinquième réunion de l'année magique qui s'étend de septembre 2023 à juin 2024.

Cette fois-ci, contre toute attente, je n'ai pas oublié de prendre la photo du groupe... un groupe fourni et cela fait plaisir à voir.



Treize... et comme nous avons prévu de célébrer la galette des Rois, cela veut dire que nous serons treize à table... Aïe ! Un mauvais présage selon certains. Quoique... si on reste debout, on ne sera pas à table et du coup, hop, envolé le mauvais présage... J'adore quand un plan se déroule sans accroc.

- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Toff |
| 3 : Nolan | 4 : Thierry M |
| 5 : José | 6 : Mika |
| 7 : Thierry R | 8 : Denis |
| 9 : Stéphane | 10 : Éric |
| 11 : Philippe | 12 : Christophe |
| 13 : Théo | |

Place aux informations magiques...

Christophe rappelle la teneur de son message du 10 janvier concernant les spectacles de magie à venir sur notre secteur.

- Samedi 27 janvier – [Hugues Protat au centre Voltaire de Déville les Rouen](#).
- Jeudi 18 avril – [Nicolas Ribs – au Théâtre à L'Ouest à Rouen](#).
- Samedi 20 avril – [Les French Twins – au Théâtre à L'Ouest à Rouen](#).

Il est également signalé que du 25 février au 2 mars, [Léon le Magicien sera lui aussi au Théâtre à L'Ouest à Rouen](#).

Il est temps à présent de passer à la partie Magie.

Je propose de commencer avec la version originale du tour *Unfazed* de **Ben Blau** dont [José a présenté une variante le mois dernier](#) (pages 6 et suivantes du compte rendu). **José** a utilisé des cartes de couleurs et modifié certaines phases. J'utilise des cartes ESP, et je suis fidèle à la [présentation de Ben Blau](#) que je trouve pleine de subtilités.

C'est **Toff** qui sera mon "cobaye".

L'effet est le suivant : **Toff** mélange cinq cartes ESP et il les dispose face en l'air sur la table.

J'associe cinq autres cartes ESP de façon à obtenir des paires avec des symboles identiques.

Ensuite, le chaos est créé pour dissocier les paires.

Le challenge pour **Toff** est de faire appel à son intuition et – sans jamais voir à nouveau la face des cartes – réussir ou pas, à associer à nouveau les symboles.



Et l'impensable se produit... **Toff** réussit à reconstituer les paires alors même que les probabilités étaient contre lui. Quelle intuition !

Nolan est comme les scouts... toujours prêt.

Les deux Jokers sont mis à l'écart et le jeu de cartes est mélangé par **Thierry R**. Le jeu est étalé face en bas et **Thierry** doit sélectionner une cartes sans la regarder et mettre de part et d'autre les deux Jokers face en l'air pour prendre cette carte en sandwich.



L'étalement est refermé puis les cartes sont à nouveau étalées et la carte sélectionnée est sortie et laissée face en bas sur la table.

Le jeu est mélangé à nouveau par **Thierry** qui est invité à y choisir une carte et à la regarder (9C). Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Un 2K se trouve sur la face du jeu et selon **Nolan**, elle donne une indication... **Nolan** donne le jeu à **Thierry** pour qu'il le mélange à nouveau.

Nolan désigne la carte face en bas sur la table et déclare que le 2K lui indique que cette carte est un Carreau. **Nolan** montre la carte à **Thierry** mais sans la regarder et **Thierry** confirme que c'est une carte à Carreau (5K). **Nolan** poursuit en disant que le 2K lui indique que la seconde carte de **Thierry** est un 9 (?). **Nolan** continue en désignant la carte face en bas et déclare que cela lui indique que la carte est un 5 de Carreau (??).

Puis **Nolan** s'embrouille quelque un peu en disant que la seconde carte est donc un Cœur comme **Thierry** l'a confirmé mais qu'il n'a aucune idée de sa valeur...

Il distribue quelques cartes et demande à **Thierry** de les compter. Il y a neuf cartes et **Nolan** conclut en disant : "*Donc la carte est le 9 de Cœur*".

Houla... Plutôt embrouillée et compliquée à suivre cette routine... Pourtant, sur le plan technique c'est assez bien fait car **Nolan** arrive à prendre connaissance des deux cartes mais la révélation est vraiment tirée par les cheveux.

Toff prend la suite et en plus d'un jeu de cartes, il sort une petite balance électronique. **Stéphane** est invité à le rejoindre et tandis que **Toff** aura le dos tourné, il doit prélever un petit nombre de cartes (moins de la moitié du jeu), mettre ces cartes dans l'étui et peser le tout à l'aide de la balance.

Stéphane nous indique secrètement que la balance indique 15 grammes.



Toff fait face et prend les cartes restantes puis les distribue par petit paquet en demandant à **Stéphane** de lui dire "Stop". Une carte est sélectionnée (8K) puis perdue dans le jeu.

Stéphane est à présent invité à sortir ses cartes de l'étui et, soit les poser sur les cartes restantes, soit les mettre sous le reste du jeu, soit les mettre au milieu, etc.

Stéphane décide de mettre tout dessous et le jeu est ensuite coupé.

Toff remet le jeu à **Stéphane** et lui demande quel poids la balance avait indiqué : 15. Il est invité à distribuer quinze cartes. La quinzième est le 8K, la carte choisie par **Stéphane**.

Joseph B, [Any Card At Any Grams](#) (version 2)... Une routine assez vicieuse.

"*Théo is back !*"

Traduisez (surtout pour **Christophe**) "*Théo est de retour*".

On n'avait pas vu notre ami depuis le 27 mai 2023 date de la [journée magique](#) qui s'était déroulée chez lui.

Je l'ai déjà dit, en plus de la longueur du trajet pour venir et repartir, **Théo** est un homme très occupé, mais aujourd'hui, il est là devant nous et en plus, il souhaite payer sa cotisation... Cool, non ?

Avant toute chose, **Théo** nous informe que **Spontus** et **Nicolas Audouze** ont créé un spectacle itinérant dédié aux illusions d'optique intitulé [Le Cirque des Mirages](#).

Théo indique qu'il n'a pas l'habitude de travailler sur les cartes et pourtant, il va nous présenter un tour avec des cartes.

Dans un premier temps, **Théo** remet un jeu de cartes à **José** en lui demandant de le conserver. Puis, il prend un second jeu de cartes et tout en le mélangeant, il explique que ce qu'il va présenter n'est pas un tour de magie mais presque une illusion d'optique.

Thierry R est invité à rejoindre **Théo** et il lui demande de prendre le jeu et de distribuer les cartes une à une sur la table, en ajoutant qu'il peut prendre les cartes sur le dessus ou sur le dessous du jeu ou encore au milieu et qu'il peut s'arrêter quand il le souhaite.

Puis **Thierry** est invité à distribuer les cartes en deux tas comme s'il y avait deux joueurs.

Ceci ayant été fait, **Théo** sort d'une pochette une vieille ardoise à cadre en bois qui devient magique grâce à une craie spéciale.

Théo dessine sur une face un cadre et ajoute une flèche avec le chiffre 1. Sur l'autre face, il dessine un autre cadre et ajoute une flèche avec le chiffre 2.



Puis, **Théo** range l'ardoise dans sa pochette d'origine et il demande à **Thierry** de choisir l'un des paquets en précisant que le paquet désigné sera celui choisi.

La carte du dessus du tas désigné est retournée : 3K.

Théo demande à **José** de prendre le jeu de cartes qu'il lui a remis au début et de lire le Post-It qui l'accompagne : "*Dans ce jeu de cartes, l'une d'elles est marquée d'une croix*". **José** est à présent invité à distribuer les cartes face en l'air à la recherche du 3K... lequel apparaît marqué d'une croix barrant toute sa face. La seule carte du jeu marquée d'une croix.

Théo attire l'attention sur le second tas de cartes – la carte du dessus est retournée : AT.

Théo reprend sa pochette et montre l'ardoise en demandant à **Thierry** de poser sa craie magique dessus. La pochette est refermée et là... **Théo** est trahi par la technique...

J'adore quand un plan se déroule sans accroc... Sauf que là, manifestement ça accroche...

Il demande à **Thierry** de reprendre la craie, on entend des bruits bizarres provenant de la pochette...

Théo tente la formule magique "*Eh, merdouille !*" mais cela ne fonctionne pas.

Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage... et finalement **Théo** peut nous montrer l'ardoise que laquelle dans le cadre de la face 1 est dessiné un 3K et dans le cadre de la face 2, un AT.



Une adaptation d'un tour de **Max Maven** dont **Théo** ne connaît pas le nom...

En fait, il s'agit de [Predixion](#) de **Max Maven**. Un tour simple à réaliser mais efficace.

Christophe s'installe et invite **José** à le rejoindre. Il nous montre un jeu de cartes particulier car constitué de cartes représentant des photos différentes.

Christophe distribue les cartes par petits paquets et invite **José** à dire "*stop !*". La carte sélectionnée est montrée : elle supporte la photo d'un panneau "*STOP*"...

José est invité à remettre sa carte n'importe où dans le jeu en la laissant dépasser.

Christophe retourne la carte pour la mettre face en l'air et **Christophe** étale le jeu et sort deux cartes à droite de la carte de **José** et deux cartes à gauche de cette carte. **Christophe** précise que ces cartes représentant des photos, il espère que cela évoquera quelque chose à **José**.

La tête d'un flamant rose... n'évoque rien à **José**. Pas plus qu'une bouée, ni un poteau électrique supportant un transformateur, ou encore une trompette...

Christophe prend les cartes et les dispose l'une à côté de l'autre verticalement : les quatre images forment des lettres... celles du mot STOP.



[Snaps](#), de **David Jonathan** et **Dan Harlan**. Fourni avec deux jeux, les cartes du second représentant plutôt des nombres.

Un tour que **Christophe** nous avait montré lors d'une [réunion chez lui le 29 mai 2021](#)...

Thierry M prend la place laissée vacante et dispose devant lui un petit verre transparent contenu un objet mystérieux. **José** le rejoint.

D'emblée, **Thierry** annonce que ce tour s'appelle *Pendulum* ce qui évoque le mot *pendule* (à ne pas confondre avec *horloge* ou *réveil*) et donc, ça serait ce fameux objet mystérieux dans le verre : un pendule (et pas une pendule car je ne vois pas d'aiguilles).

José choisit une carte qui est perdue ensuite dans le jeu.

Thierry prend son pendule et le donne à examiner à **José**.

Thierry distribue à présent les dix premières cartes du jeu et les éparpille sur la table avant de demander à **José** d'essayer de retrouver sa carte à l'aide du pendule. **José** déplace le pendule au-dessus des cartes.

Comme rien ne se passe, **Thierry** récupère le pendule et le déplace également au dessus des cartes. Tout à coup, une carte est attirée par le pendule et y reste fixée.



La carte est montrée, c'est la carte de **José**. Tout est examinable et le principe est astucieux.

[Pendulum](#) d'**Henry Mayol**.

Philippe vient s'installer. Il remet un jeu de cartes à **Thierry R** et lui demande d'en sortir les jokers avant de mélanger les cartes.

Thierry est ensuite invité à constituer cinq, six, sept ou huit paquet de cartes de n'importe quelle épaisseur.

Thierry décide de constituer cinq tas et **Philippe** tend une feuille de papier à **José** et il lui demande d'inscrire l'un sous l'autre les chiffres de 1 à 5 et de cercler le chiffre de son choix (il choisit le "4").

Philippe retourne s'asseoir et prend la première carte de chaque tas et nomme les cartes avant de les remettre face en bas sur leur tas. La première carte – 9C – correspond au tas 1 et à la ligne 1 sur le feuillet de **José** et ainsi de suite (5K - 10T – 6T – VT). **José** a noté les valeurs nommées au fur et à mesure.

Thierry est maintenant invité à choisir deux paquets (1-5) et **Philippe** lui demande de les mélanger. Un autre paquet est choisi (2) et mis face en l'air avant d'être mélangé avec les paquets 1 et 5 combinés face en bas.

Un autre paquet est choisi (3) et mélangé face en l'air avec les paquets 1-5-2 combinés. Le dernier paquet (4) est donné à mélanger à **José**. Ce paquet est perdu vers le milieu du jeu.

Philippe étale les cartes pour montrer qu'il y a des cartes face en l'air et d'autres face en bas...

Philippe prend un grand foulard qu'il étend sur la table et il demande à **Thierry** de poser le jeu au milieu. **Thierry** est invité à couper le jeu. **Philippe** place l'étui du jeu sur la carte de coupe et **Thierry** est invité à mettre sur l'étui les cartes coupées.



Bon, apparemment **Thierry** éprouve quelques difficultés à coordonner ses gestes avec les instructions reçues car il veut dans un premier temps mettre l'étui et le dessous du jeu sur les cartes coupées puis il laisse tomber des cartes et inverse les deux paquets. Mais cela n'émeut aucunement **Philippe**.

Cela ne doit pas faire longtemps qu'on lui a greffé des mains... ☺

Le foulard est refermé... secoué, pour mélanger les cartes encore plus...

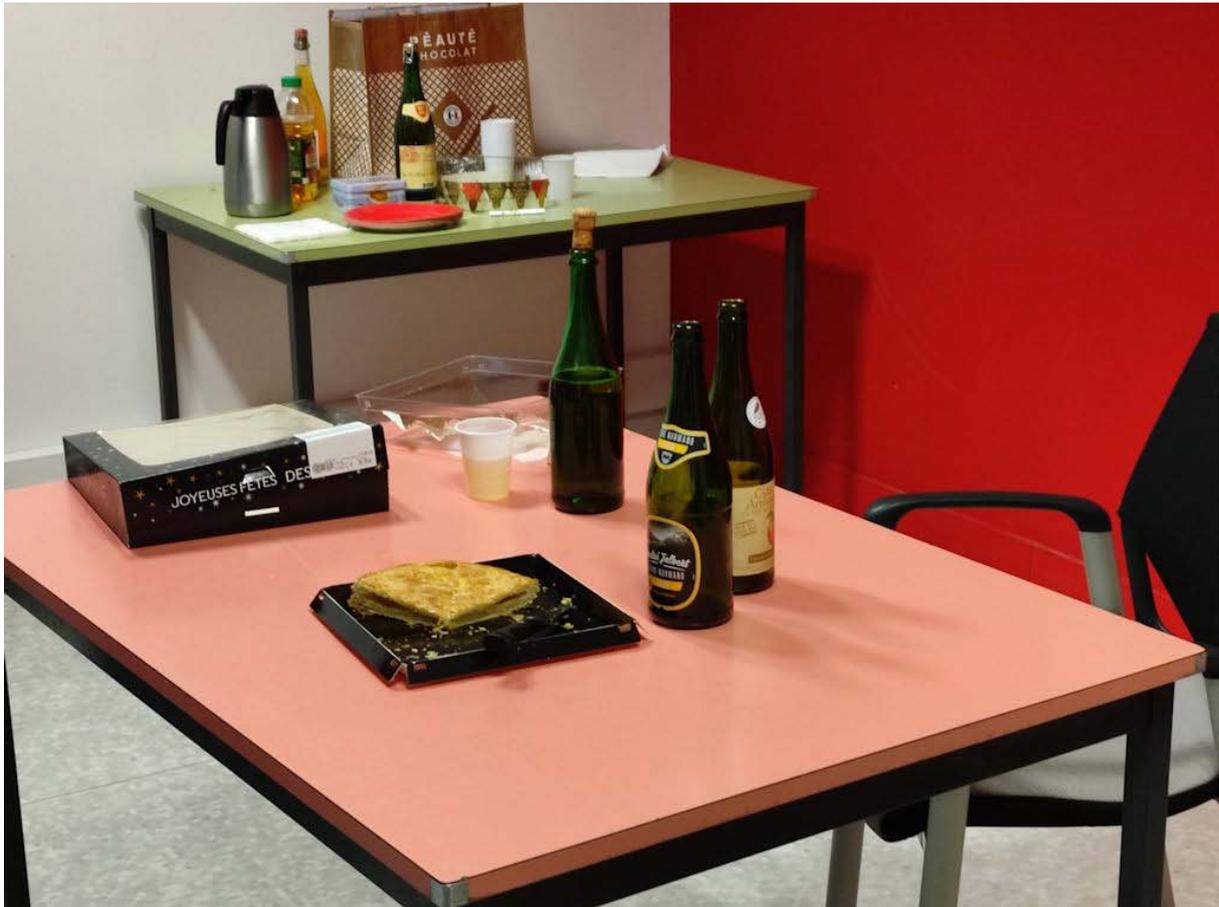
Philippe demande à **José** de nommer la carte correspondant au tas numéro 4 qu'il avait choisi : le 6T. Le foulard est à nouveau ouvert et **Thierry** est ensuite invité à chercher le 6T parmi les cartes. Cette carte n'est pas dans le jeu : Elle est retrouvée dans l'étui.

Une monstrueuse escroquerie de **Gaétan Bloom** intitulée *Le Tour d'Eddie Fields* (le véritable nom étant : *Way Ahead Card To Card Case*) présenté et expliqué dans [l'École de la Magie volume 7 – Spécial Objets volume 1](#). Et pour savoir [qui était Eddie Fields](#), allez sur le site *Magicipedia*.

16 heures 15...

"Il est l'or mon seignor...." Ou plutôt, "il est l'heure monseigneur" de déterminer qui, des membres présents, aura l'insigne honneur de poser sur sa tête la couronne...

En fait, il y aura deux rois, car nous avons deux galettes... C'est dommage que la désignation ne se fasse pas au vu du nombre de bouteilles de cidre parce que là, on aurait eu au moins cinq rois... plus que dans un jeu de cartes... ☺.



Et pour conjurer la malédiction des treize à table, nous avons donc mangé notre part de galettes debout.

Comme, j'ai décidé de faire un compte rendu court, je peux me permettre de vous mettre deux autres photos de ce moment convivial mais pour les voir, il faut aller à la page suivante....



(Théo – José – Mika – Éric – Christophe – Denis – Thierry M)



(Éric – Christophe – Denis – Thierry M – Thierry R – Toff – Philippe – Nolan)

Bon, ben les cartes risquent d'être grasses après tout ça... ☺

C'est **Éric** qui inaugure cette nouvelle partie de notre réunion mais pas avec une routine de cartes... ☺

Éric sort d'une petite pochette en tissu deux petits gobelets métalliques et il prend quatre pièces de 2 euros qu'il met dans l'un des gobelets qu'il place à l'envers sur le second gobelet... Une pièce semble traverser la matière et tombe du gobelet inférieur et **Éric** montre qu'il n'y a plus que trois pièces dans le gobelet supérieur.

Ce petit jeu de passe-passe est renouvelé avec une nouvelle pièce...



Puis c'est une troisième pièce qui va traverser la matière... et enfin la quatrième pièce va faire de même.

Après avoir rangé ses pièces, **Éric** montre qu'en "tordant" les gobelets en les superposant à nouveau, c'est une pièce jumbo qui apparaît...

Les [Gobelets Fluidiques de Pierre et Alexandre Switon](#).

[Le 16 février 2013](#) lors d'une réunion du club, **Jacky**, devenu depuis **Ykaj** (et qui n'a plus donné de nouvelles depuis septembre 2015), nous avait montré une réédition des [Gobelets de Gaston Mauve](#) qu'il commercialisait avec l'autorisation des héritiers de **Gaston Mauve**. Ces gobelets fonctionnent sur le même principe que ceux de **Switon** mais sont transparents...

Mika a, de nouveau, pris un autocar pour venir d'Évreux à notre réunion et on peut donc le féliciter car outre le coût engendré, cela représente quand même une bonne heure de route...

Mika invite quelqu'un à le rejoindre avec un jeu de cartes car dit-il "*le meilleur ami d'un magicien c'est son jeu de cartes*". **Denis** se lève et sur les instructions de **Mika** vient s'installer à la table.

Mika invite **Denis**, avec plusieurs de ses "*meilleurs amis*" à venir faire un safari dans la savane. Pour cela, **Denis** doit choisir dans son jeu neuf cartes tandis que **Mika** tourne le dos. Le reste du jeu est mis à l'écart.

Les neuf cartes sont ensuite mélangées et **Denis** doit mémoriser celle que le hasard du mélange a placée sur la face du paquet.

Pour ce safari, il faut déterminer quels animaux il y a et pour cela il faut épeler A-N-I-M-A-L en distribuant une carte par lettre épelée et le reste des cartes est posé en bloc sur les cartes distribuées. Puis, **Denis** doit choisir le nom d'un animal et faire cette épellation – distribution tandis que **Mika** tourne le dos et conseille, au préalable (et à **Denis** ☺) de choisir un nom comportant moins de neuf lettres...



Mika propose à présent de trouver le pays où va se dérouler ce safari. Le mot P-A-Y-S est épelé puis, une nouvelle fois, **Denis** est invité à faire l'épellation – distribution en choisissant un nom de pays tandis que **Mika** regarde ailleurs.

Cela ayant été fait, **Mika** tend sa main et demande à **Denis** de distribuer les cartes une à une dans sa paume ouverte. Le but est de déterminer qui des neuf amis va être digne de partir en safari.



À un moment de la distribution **Mika** demande à placer une carte de côté. Toutes les cartes ayant été distribuées, **Mika** prend la carte mise à l'écart et demande à **Denis** de citer le nom de la carte mémorisée : AT. **Mika** retourne la carte qu'il tient : c'est l'AT.

Un tour intitulé *Zoom 9* extrait du livre de **Boris Wild** "*Variations*". Il s'agit d'une variante de la routine *Nine Card Problem* de **Jim Steinmeyer** décrite dans son ouvrage *Impuzzibilities*.

José nous a habitué à avoir un peu (beaucoup ?) de matériel pour ses routines mais là, il voyage "*léger*". Il a juste un jeu de cartes.

José sollicite l'assistance d'un spectateur capable de mémoriser deux cartes... ou alors deux spectateurs (capables de mémoriser chacun une carte je suppose...). **Philippe** se sent dans de bonnes dispositions et lui seul s'avance pour rejoindre **José** qui lui montre ce qu'il va devoir faire : mélanger le jeu – couper le jeu – et prendre la partie inférieure – la retourner face en l'air et distribuer les cartes une à une jusqu'à ce qu'une carte lui plaise. Cette carte doit être mémorisée. Les cartes distribuées sont ensuite remises face en bas et posées sur la partie supérieure du jeu. Une seconde carte est ensuite sélectionnée de la même façon parmi les cartes restantes de la partie inférieure du jeu. À nouveau les cartes distribuées doivent être remises face en bas et posées sur le gros du paquet. Quant aux cartes restantes, elles sont mises face en bas et posées sur les autres cartes.

Ouhla... Ya de quoi se tromper avec tout ça...

José remet le jeu à **Philippe** et lui demande de procéder...

Au moment où **Philippe** va couper le jeu, **José** l'arrête et lui explique que la difficulté pour lui consiste à mémoriser tout le jeu... Pour cela, **José** étale le jeu la face des cartes en l'air et il explique que cela va lui prendre un petit peu de temps...

Deux heures plus tard... Non, je déconne, cela n'a duré qu'une heure... ☺.
Non, en fait **José** n'a eu besoin que de quinze secondes.



José rassemble à présent le jeu et demande à **Philippe** de poursuivre pour sélectionner les deux cartes tandis qu'il tourne le dos.

Philippe procède à la sélection de ses deux cartes puis **José** fait face, prend le jeu, le parcourt et explique qu'il va essayer de déterminer les cartes qui ont été inversées. Puis, il sort deux cartes... La première est l'un des deux cartes mais la seconde carte n'est pas la bonne.

José ne comprends pas ce qui a pu rater...

Ah, ça arrive même aux meilleurs... ☺

[Petit Mais Costaud](#), un tour de **Jean-Pierre Vallarino**... (avec une vidéo mensongère pour la présentation...)

En fait, j'ai visionné depuis la vidéo de **José** et **Philippe** et je me rends compte que **Philippe** n'a pas retourné le paquet face en l'air mais a distribué les cartes une à une en les retournant face en l'air au fur et à mesure... Et du coup, cela explique que la seconde carte ne peut pas être identifiée et que le tour foire.

C'est le problème avec les tours où les explications sont nombreuses et pas forcément faciles à mémoriser et surtout, où le magicien tourne le dos... Il faut donc bien s'assurer auparavant que le spectateur retourne le paquet face en l'air avant de distribuer...

Nolan propose une nouvelle routine avec un petit paquet de cartes.

Nolan fait défiler les cartes face en bas tout en comptant 1, 2, 3, 4, 5... On voit apparaître une Dame de Cœur face en l'air. **Nolan** s'arrête et déclare : "*Attendez, je me suis trompé...*"

Nolan remet ses cartes en ordre et compte à nouveau... neuf cartes face en bas et son comptage "*arrache*" vraiment... Mais bon, moi à 11 ans, je ne faisais pas de *comptage Hamman*... D'ailleurs, je ne faisais pas de magie du tout à cet âge là. Et ce comptage demande pas mal d'entraînement pour acquérir le geste vrai.

Nolan retourne son paquet et montre qu'il a quatre Neuf de Pique, une Dame de Cœur et quatre autres Neuf de Pique.

Ouhla, le comptage pique les yeux à nouveau ... "*pique*", c'est le cas de le dire... 😊

Nolan pose quatre 9P face en l'air sur l'avant de la table, la DC est mise un peu sur le côté et les quatre autres 9P sont mis un peu en retrait.



Un à un, les 9P, mis en contact avec la DC vont se transformer en DC. Ces transformations interviennent de différentes façons et à chaque fois, **Nolan** nous montre la face et le dos des cartes.

Au final, **Nolan** montre qu'il n'a plus que deux 9P le reste des cartes étant des DC.

Bon, là, il a du loper quelque chose parce qu'en principe tous les 9P doivent disparaître... Cela dit, il faut rappeler que cette routine demande une bonne mémoire pour les différentes phases, même si **Nolan** en a adapté certaines.

[Ultimate Cartes Folles](#) (ou *Ultimate Wild Card*) de **Jean-Pierre Vallarino**, une bien belle routine avec des manipulations "*à la Vallarino*", pleines de grâce et de légèreté....

Denis a également un tour de petit paquet à nous proposer où il n'utilise que quatre cartes. Les cartes sont tenues face en bas et **Denis** nous montre la carte du dessous : une Dame de Trèfle qu'il fait glisser face en bas sur la table.



Puis il nous montre la carte suivante : la Dame de Carreau, qu'il fait glisser – avec beaucoup de difficultés – sur la table à côté de la première Dame. La carte suivante est la Dame de Pique. Elle vient rejoindre les deux autres cartes. La dernière carte est la Dame de Cœur et **Denis** la met dans sa poche de pantalon mais en la laissant dépasser.

Denis explique que cette Dame est la Dame de Cœur et il la ressort de sa poche en disant que le but est de la retrouver dans le jeu... Il rassemble les cartes, puis il les distribue face en bas sur la table et change leur position respective avant de nous demander où est – selon nous – la DC.

Nous répondons en cœur : "*Dans ta poche...*" – **Denis** se marre et retourne les quatre cartes pour montrer un carré de Cinq. Mais il ne nous montre pas la Dame de Cœur. Ah, ben on avait raison !

Find The Queen, un tour [commercialisé par lepetitmagicien](#) (et peut-être d'autres boutiques de Magie) et basé sur un trucage assez astucieux (qui explique pourquoi **Denis** n'a pas ressorti la Dame de Cœur de sa poche).

Thierry R prend la suite et invite **José** à le rejoindre.

Thierry tend le jeu face en bas vers **José** et tout en faisant passer les cartes d'une main vers l'autre il demande à **José** d'en prendre une.



Thierry coupe le jeu et demande à **José** de remettre sa carte avant que le jeu soit reconstitué.

Thierry prend le jeu et fait défiler les cartes... un dos bleu apparaît et **Thierry** dit "Ah un dos bleu" et **José** de répondre "Ah mais ma carte n'avait pas un dos bleu, j'en suis sur...". Oh qu'il est mignon...

Thierry demande quelle était la carte choisie : Dame de Carreau.

Thierry retourne la carte et dit "4K... Euh DK..."... Sauf que la carte montrée est bien un 4K... Il prend le 4K et le met sous le jeu...

En dessous se trouve la DK face en l'air...

Et **Thierry** poursuit "La DK... c'est ta carte... elle a un dos bleu et ce n'est pas normal..."

Thierry prend une autre carte, frotte la face de la DK et montre qu'elle a désormais à nouveau un dos rouge...

Thierry conclut en disant "Et voilà, c'est juste une petite bêtise que j'ai achetée..."

De mon point de vue, c'est surtout une bêtise d'avoir acheté ça... 😊

Thierry explique qu'il a acheté un jeu "special deck" avec uniquement des cartes spéciales et qu'il y a onze routines utilisant ces cartes.

Christophe lui demande ce qui s'est passé avec le 4K et **Thierry** reconnaît qu'il a fait une mauvaise manipulation. Ceci explique cela...

On lui explique que pour faire ce type de routine façon "carte caméléon" (en nettement moins bien), il n'a pas besoin de carte spéciale... et je lui suggère d'aller voir sur le site dans la partie réservée aux membres...

Je propose de montrer une dernière routine et je demande à quatre personnes de se joindre à moi... **José, Toff, Christophe** et **Philippe** viennent prendre lace avec moi autour de la table.

Le jeu de cartes est étalé face en l'air sur la table puis je demande à quelqu'un de le mélanger et c'est **Christophe** qui se lance.

J'explique qu'il s'agit d'une routine de mentalisme, que je vais distribuer à chacun – moi compris – cinq cartes et que mon rôle sera d'identifier la carte de chaque participant (sauf la mienne bien évidemment).

Chacun est invité à prendre ses cinq cartes – vérifier qu'elles sont bien toutes différentes et ensuite à mélanger le paquet. Une carte va être déterminée par le hasard d'une coupe et chacun va remettre son paquet de cinq cartes successivement sur les cartes non distribuées.



Le paquet ainsi reconstitué est ensuite mélangé et cinq cartes sont à nouveau distribuées à chaque participant.

J'explique que je vais poser à chacun une seule question à laquelle il faudra répondre sincèrement par oui ou par non en restant le plus neutre possible dans ses émotions.

À chaque question, je montre ses cartes à chaque spectateur en ajoutant au fur et à mesure les cartes du spectateur précédent.

Je prends les cartes devant **José** et les fait défiler devant lui : "*José, vois-tu ta carte ?*" – Réponse : Non.

Je mélange les cartes de **José** et les pose sur celle de **Toff** puis je fais défiler les cartes face vers lui. "*Toff, vois-tu une carte de la même valeur que ta carte, sachant que cela peut être ta carte ou une autre carte ?*" Réponse : Oui

Je mélange le paquet et le pose sur les cartes de **Christophe**. J'annonce qu'avec **Christophe**, je pressens que ça va être plus difficile pour moi... **Christophe** va devoir me dire s'il voit une carte de la même famille que sa carte, sachant que cela peut être sa carte...



Je fais défiler les cartes devant **Christophe** et sa réponse est : Oui.

Je mélange les cartes et les pose sur celles de **Philippe** qui doit dire s'il voit une carte de la même couleur – rouge ou noire que sa carte. Réponse assez facile : Oui.

Le jeu est reconstitué et coupé et j'identifie ensuite une à une trois des cartes. Celle de **Christophe** me pose problème. Je sors une carte et lui demande de me dire si je suis proche ou pas. Réponse : proche.

Ah, proche mais ce n'est pas sa carte.

Je décide de procéder différemment et je lui demande de se concentrer sur sa carte... que je nomme avec succès.

High Five de **Paul Vigil**. Une routine sans difficulté particulière.

C'est la fin de la réunion. La prochaine aura lieu le 10 février 2024 ; venez nombreux.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

