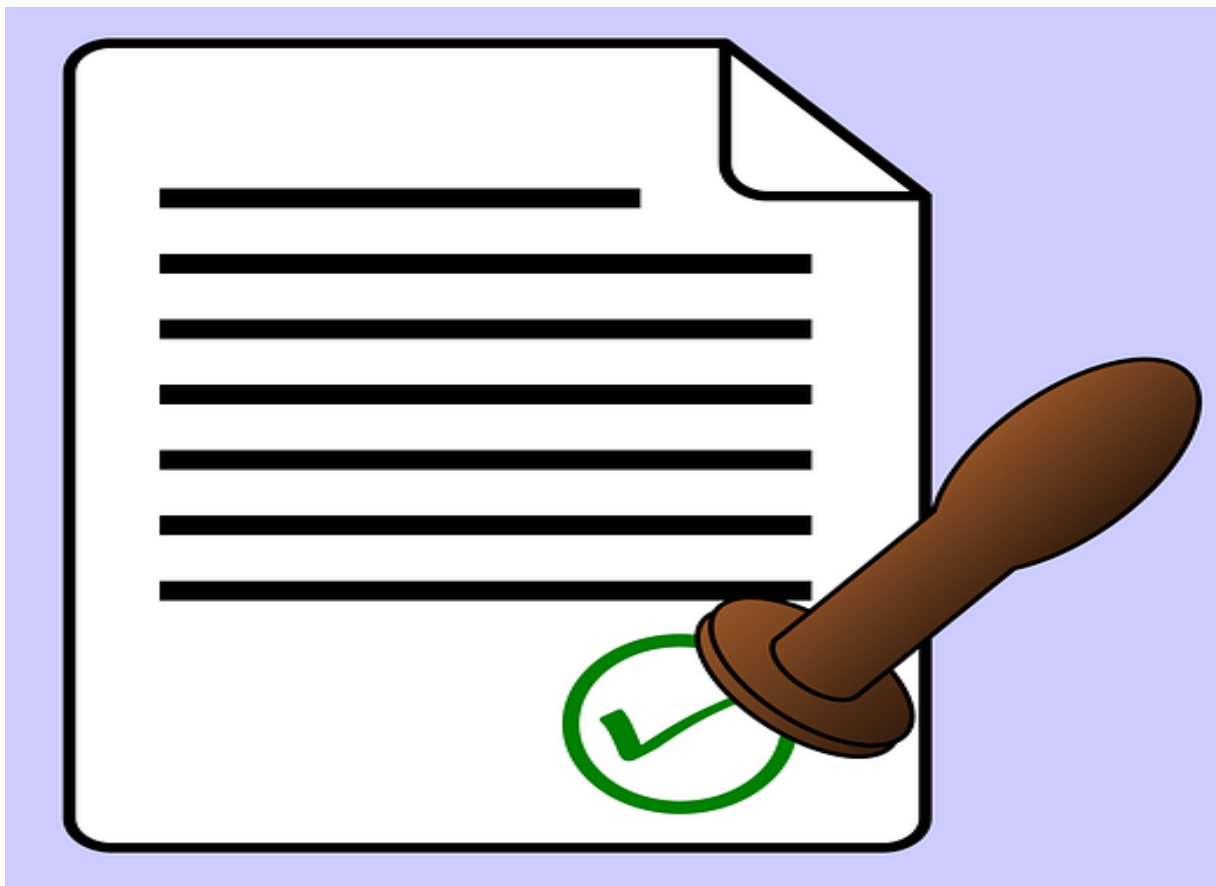


RÉUNION DU 18 MAI 2019

Nouvelle réunion et nouveau compte-rendu...

Le mois dernier, nous étions sept présents et le compte-rendu faisait 50 pages...

Ce mois-ci, nous sommes onze et si on applique une règle de 3, le compte-rendu devrait faire 78,57142857142857 pages si j'en crois la calculatrice de mon ordinateur...



Ce qui pose la question (ou les questions...) :

- doit-on tenir compte uniquement du nombre de présents et mettre de côté le nombre de routines présentées... La réponse est bien évidemment « non », car on peut être présent et ne rien présenter.
- si je rédige un compte-rendu de 78 pages, combien de personnes vont avoir le courage de le lire (jusqu'au bout) ?

C'est pour cela que je vais (m'efforcer de) faire court... J'en vois qui ricanent et qui, dans leur tête, disent « *chiche* ! ».

Chiche ? Allez, c'est parti !

Samedi 18 mai 2019... Salle Descartes – MJC Rouen gauche.

Admirez le style synthétique...

Sont présents :

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Thibault |
| 3 : Éric | 4 : Christophe |
| 5 : José | 6 : Paillette |
| 7 : Stéphane | 8 : Clément |
| 9 : Paul | 10 : Victor |
| 11 : Nicolas | |

Clic Clac, photo !



Partie « Informations magiques » :

Je fais passer des cartes et des jetons de poker que j'ai fait réaliser par makeplayingcards.com pour faire apprécier la qualité de la réalisation.

Pour les cartes, on ne peut avoir la qualité « *air cushion finish* » qu'avec un très grand volume commandé mais la qualité « *standard* » est très bien. Je prends en général du [310gsm linen](http://310gsm.linen).



Éric indique avoir voulu faire des cartes personnalisées comportant des marques existantes (*Apple, Microsoft, etc.*) et des dos *Bicycle*, mais cela a été refusé.



Paillette indique être allé au *Festival International des Magiciens à Forges les Eaux* et que c'était « moyen » car plusieurs numéros présentés étaient les mêmes que deux ans auparavant lorsque le festival s'était exceptionnellement tenu à Saint Etienne du Rouvray (76) pour ses trente ans...

C'est bien là le problème... le budget et la durée du festival ont été considérablement revus à la baisse et du coup (et du coût), il devient difficile de diversifier la programmation qui est actuellement essentiellement basée sur *l'Équipe de France de Magie*. Quant à la pub... Quasi inexistante.

Pour ma part, j'ai connu le festival quand il durait une dizaine de jours avec des artistes venant du monde entier... Mais c'est à présent terminé.

Partie « Magie » :

Et c'est **Paul** qui démarre avec une routine de cartes qu'il espère mener à bien car il a oublié dans sa voiture un accessoire dont il a – en principe – besoin.



Une carte choisie au « stop ! » par **Stéphane** : 6T montré à tout le monde y compris **Paul**.

Carte déchirée distinctement en quatre morceaux.

Les morceaux sont posés sur le jeu et l'étui est mis par-dessus.



Au final, la carte est reconstituée.

Pour éviter la préparation un peu « *laborieuse* », on lui conseille de faire l'acquisition de « *Tool* » de **David Stone**.

Allez, à moi, avec un tour pour **José**...

Comme j'ai besoin d'un spectateur, c'est **Paul** qui se propose et après avoir réfléchi un moment, je fais une prédiction sur un feuillet de papier qui est placé vers le milieu du jeu.



Paul est invité à couper le jeu dans la partie au-dessus de ma prédiction et ce paquet est mis face en l'air sur la table. Nouvelle coupe pour prélever un certain nombre de cartes incluant ma prédiction. Paquet mis face en l'air sur celui face en l'air. Le dernier paquet est mis face en l'air sur les autres cartes.

Le jeu est étalé et séparé au niveau de la prédiction. Une portion est retournée et mélangée avec l'autre à trois reprises pour bien mixer les cartes qui sont ensuite distribuées deux par deux et réparties en un tas lorsqu'il y a deux cartes face en l'air, un tas lorsque les deux cartes sont face en bas et un tas « *rebut* » lorsqu'il y a une carte face en l'air et une face en bas.



Je demande à **Paul** de compter le nombre de cartes face en l'air : 16.

Ma prédiction est lue : « *il y aura quatre cartes face en bas de plus que les cartes face en l'air* ».

On compte les cartes face en bas : 20. Prédiction exacte.

Mira-Kil, une routine de **Stephen Clark** extraite du livret d'**Aldo Colombini** « *A Cut Deeper* ».

Stéphane et **Christophe** ont été perturbés par le troisième tas... Ils s'attendaient à ce que ce tas soit utilisé. J'indique que j'ai précisé que c'était un paquet « *rebut* » mais cela ne les convainc pas et **Christophe** suggère de ranger ce paquet ou de l'enlever de la vue des spectateurs... **Victor** abonde en ce sens. **Éric**, quant à lui voudrait ajouter une seconde prédiction... À mon sens, il ne faut pas « *alourdir* » ce tour – il y a une prédiction parlant d'un nombre de cartes face en l'air et de cartes face en bas - mais c'est à chacun de faire comme il l'entend.

Et c'est à présent **Victor** qui prend la place. **Clément** le rejoint pour jouer le rôle du spectateur.

Victor propose à **Clément** de créer une carte et il lui demande de couper un petit paquet pour déterminer une valeur tandis qu'il regarde ailleurs.



Victor invite à présent **Clément** à assigner dans sa tête une famille à cette valeur de carte.

Victor étale à présent une portion du jeu face en l'air et demande à **Clément** s'il voit sa carte. La réponse est « *oui* ».

Victor demande à **Christophe** s'il pense être en mesure d'identifier la carte de **Clément** en le regardant dans les yeux. **Christophe** dit « *8P* » mais ce n'est pas la bonne carte.

Victor demande maintenant à **Christophe** de distribuer les cartes une à une face en l'air et, lorsqu'il aura une intuition, de distribuer une carte face en bas.

Victor montre la carte avant et la carte après et étale le jeu. Il montre la carte face en bas dans l'étalement et demande à **Clément** de nommer sa carte : 4T. La carte face en bas est retournée, c'est le 4T.

Get Into It, un tour créé par **Hudson Taylor** extrait du DVD *Implausibilities*.

José vient prendre la place de **Victor** en précisant qu'il est venu les mains vides pour bien montrer qu'il ne va pas utiliser de cartes truquées. Et, il demande qu'on lui prête un jeu de cartes d'où il extrait huit cartes : quatre cartes rouges et quatre cartes noires.

José précise qu'il souhaite nous montrer une version de « *L'huile et l'eau* » en précisant « *une version que vous ne connaissez pas, j'espère...* »

José distribue les cartes en deux paquets en alternant les rouges et les noires...



José distribue à nouveau les cartes pour les séparer et il les alterne distinctement...

Un geste magique et **José** montre que les cartes sont à nouveau séparées.

Une version qui plait à **José** car sans manipulation...

Mechanical Oil and Water...

Et c'est **Thibault** qui prend la suite. Va-t-il nous enchaîner des routines à un train d'enfer comme le mois dernier ?

Thibault a un paquet de cartes sur lesquelles il a imprimé des symboles.

Thibault demande à **Christophe** de couper le paquet puis de prendre une portion et de la conserver. Les cartes restantes sont remises à **Clément** qui doit lui aussi prélever une portion et la conserver.

Thibault récupère les cartes restantes et les distribue sur la table pour montrer que les dessins sont tous différents.



Thibault se propose de deviner la carte se trouvant sur le dessus du paquet de **Christophe** et de **Clément**.

Thibault indique à **Clément** : « *je pense que tu as une dosette de café..* ». Négation de la tête de **Clément**...

Thibault se tourne vers **Christophe** qui fait « *non* » de la tête lui aussi.

Thibault se marre et dit « *Super ! Plantage en direct...* »

Ah, ben ça arrive même aux meilleurs...

Thibault propose d'essayer de refaire le tour.

Nouveaux paquets sélectionnés par **Christophe** et par **Clément**...

Pour ne pas prendre de risque, **Thibault** demande : « *est-ce que l'un de vous aurait une bouteille de vin ou un verre de vin ?* ».

Oui... C'est **Christophe**. **Thibault** pousse un ouf de soulagement et montre que **Christophe** a bien des cartes toutes différentes avant d'annoncer que **Clément** a une ventouse sur la carte du dessus : exact !

Un tour de **Theodore Annemann** basé sur la mnémotechnique intitulé *Extra-Sensory Perception*, extrait du DVD de **Richard Osterlind** intitulé *Easy To Master Mental Miracles vol1*.

Paillette nous parle de sa méthode pour mémoriser des listes d'objets ou autres ou encore des numéros de téléphone et il nous fait une démonstration.



Bon, j'avoue que tout cela me dépasse un peu et que je n'ai jamais exercé ma mémoire à ce genre d'exercice... D'une part parce que je ne suis pas sûr qu'elle tiendrait le choc et d'autre part... parce que cela ne m'intéresse pas vraiment... J'attends de voir l'atelier proposé par **Spontus** – s'il a lieu un jour – pour, peut-être, changer d'avis sur le sujet.

Thibault indique que les tables de rappel en matière de mnémotechnique commencent à être de plus en plus connues notamment dans certains cursus universitaires. **Paillette** ajoute que dans les routines utilisant cette technique, il faut trouver une certaine dynamique pour ne pas lasser les gens parce qu'en fonction de la longueur des listes mémorisées, cela demande plus ou moins de temps pour les restituer dans l'ordre ou dans le désordre.

Thibault indique qu'il va nous montrer un second tour et pour celui-ci, il utilise une enveloppe et des fiches numérotées de 1 à 5.

Thibault rédige (enfin... j'me comprends) une prédiction au dos de l'enveloppe et demande à **Nicolas** de penser à un chiffre de 1 à 5.

Thibault sort à présent les fiches de l'enveloppe, une à une, en demandant à chaque fois si **Nicolas** a pensé au chiffre inscrit sur la fiche présentée.



Les fiches défilent et sur la fiche « 5 », **Nicolas** indique qu'il a pensé au « 5 ».

Thibault retourne l'enveloppe pour montrer qu'il a inscrit (enfin, j'me comprends) au dos de celle-ci le chiffre « 5 ».

El numero, une routine de **Syd Bergson** tirée du DVD de **Richard Osterlind** « *Easy To Master Mental Miracles volume 1* ».

Thibault confesse qu'il s'est – à nouveau – planté dans sa présentation et se marre en pensant à la vidéo que j'enregistre pour le site.

Thibault n'est pas convaincu au niveau de la méthode utilisée et nous demande notre avis. On lui confirme que nous n'avons rien remarqué (mis à part **Stéphane** avec son regard d'aigle mais surtout par rapport à son angle de vision...) mais que, à présent qu'on le sait, effectivement ça se voit un peu. **Thibault** indique avoir eu une déconvenue en présentant ce tour à d'autres personnes qui avaient d'emblée remarqué quelque chose qu'ils n'auraient pas du voir...

Nos jeunes recrues **Clément** et **Nicolas** nous ont apparemment trouvés *sympathiques...* ou à défaut, *intéressants*, car ils sont revenus. Et c'est maintenant **Nicolas** qui se lève pour nous montrer une routine.

Nicolas tient un petit paquet de quatre cartes à dos rouge et avant toute chose, il s'essuie les mains sur ses jambes de pantalon car elles sont moites... C'est sûrement dû à l'émotion...

Les quatre cartes sont montrées de dos – quatre dos rouge – et de face, il s'agit de quatre Jokers et l'un d'eux est mis face en l'air dans le paquet.



Le Joker revient face en bas et tout à coup, alors qu'il fait à nouveau défiler les cartes, on voit dans le paquet un Joker face en l'air...

Bon, apparemment, ce n'est pas ce qui devait se passer. **Nicolas** fait quelques exercices de décontraction et réfléchit... Finalement, il décide que l'apparition du Joker face en l'air était normale et continue.

Le Joker face en l'air est posé sur le paquet face en bas puis il est retourné. Il a un petit bonhomme dessiné au dos que, selon **Nicolas**, serait prénommé *Georges* et dont la particularité est qu'il peut se cloner...

Oh... *George Clooney*...
Jeu de mot subtil aurait dit *Maître Capello*.

Effectivement, un second « *George* » (j'ai enlevé le « s » pour l'écrire à l'américaine) sur le dos d'un second Joker.



Un troisième *George* apparaît sur un troisième Joker.

Le dernier Joker est mis face en bas sous le paquet face en bas et se retourne face en l'air. Il est remis face en l'air et **Nicolas** indique « ... ce qui fait que maintenant on a... un petit problème... Je peux me retourner ? »

Nicolas se retourne histoire de remettre un peu d'ordre dans ses cartes. Au final, les quatre Jokers ont un *George* au dos...

Nicolas met les cartes en éventail et demande à **Christophe** de choisir un nombre entre 1 et 3. Il choisit « 3 ».



Nicolas tire sur la carte pour la dégager. Elle a quatre « *George* » sur son dos et les « *George* » sur les autres cartes ont disparu.

[Stickman George](#)... avec un *trailer* dont le final montré est la situation idéale et dont un moment « *chaud* » a été un peu accéléré au niveau de la vitesse de la vidéo ... et c'est vrai que cette manipulation n'est pas des plus heureuses mais il existe d'autres alternatives à ce mouvement de **Brother John Hamman**, comme par exemple le *All Alike Move* de **Larry Jennings** ou le *Cool Count* de **Jims Pely**. Enfin, le final présente une grosse faiblesse si le spectateur choisit « 4 ». Quant au choix « 1 », la solution adoptée est un peu tirée par les cheveux...

Christophe fait remarquer qu'en demandant un chiffre entre 1 et 4, on limite le choix à 2 et 3... Mais ce n'est pas vraiment satisfaisant, pourquoi limiter ainsi le choix du spectateur, lequel ne manquera pas de le faire remarquer...

Dans le style regroupement sur une même carte, je préfère la routine d'**Aldo Colombini** « [As Easy As One, Two, Three](#)... ».

Mais chacun ses goûts.

Christophe va nous montrer quelque chose, mais il a besoin d'une petite préparation préalable.

Christophe explique qu'il y a des magiciens honnêtes mais également des sorciers qui utilisent des moyens modernes pour jeter leurs sorts notamment destinés à embêter les magiciens. **Christophe** a ainsi récupéré l'un de ces accessoires utilisés : un mini appareil photo en porte-clés dont un sorcier s'était servi pour rendre les cartes de **Christophe** toutes blanches.



Christophe prend son jeu et montre que la face des cartes est blanche.



Seules quatre cartes ont pu être sauvées : les quatre As.

Christophe explique que ce mini appareil photo est plus efficace lorsqu'il est utilisé sur des cartes parmi lesquelles il y a déjà des cartes « *blanchies* » et il se propose de nous faire une démonstration.

Pour cela, **Christophe** dispose les quatre As face en l'air sur la table pour former une ligne et il dépose sur chaque As, trois cartes déjà transformées – donc blanches – face en bas.



Christophe demande à **Stéphane** d'incarner le sorcier et de « *cliquer* » avec le mini appareil photo sur le premier paquet de quatre cartes ce qui permet à **Christophe** de nous montrer que l'As devient lui-même blanc.

Le même phénomène se produit avec le deuxième et le troisième As.

Christophe indique avoir appris que le sort pouvait peut-être être inversé si on photographiait les cartes par en-dessous et il invite **Stéphane** à procéder ainsi.

Les quatre cartes sont retournées : il s'agit des quatre As.



On pourrait penser que la routine va s'arrêter là... Mais que nenni !

Christophe déclare que si cela a marché sur les As, cela peut peut-être fonctionner également sur les douze cartes blanches précédemment utilisées...

Et de fait, les douze cartes sont à présent de nouveau imprimées.

Mais quid du reste du jeu ?

Christophe demande à **Stéphane** d'essayer et, grâce à ce sortilège inversé, toutes les autres cartes du jeu redeviennent normales.



Une très belle adaptation de la routine les As *McDonald's*.

Christophe trouvait que la version traditionnelle de cette routine n'est pas très « *visible* » quand on utilise des cartes d'un jeu classique. D'où son idée d'utiliser des cartes blanches et de scénariser avec l'histoire d'un sorcier maléfisant qui rend les cartes blanches. Du coup, il a ressorti le petit accessoire qu'il stockait « *au cas où* » : le mini appareil photo.

Mais son scénario l'a amené à se dire que si on pouvait réimprimer les As, on devait en toute logique pouvoir le faire avec les autres cartes... Il a donc cherché comment arriver à ses fins.

Et l'intérêt de sa version, même si elle demande une petite mise en place, c'est que tout peut-être examiné à la fin.

Christophe reste toutefois un peu ennuyé par un aspect technique et nous demande notre avis sur la gestuelle et le timing.

Retour de **Victor** qui demande à **Stéphane** de mélanger son jeu.

Victor fait ensuite choisir une carte à **Stéphane** (DP) et cette carte est ensuite perdue dans le jeu qui est ensuite à nouveau mélangé par **Victor**.

Victor déclare que, sur son téléphone, il a mis une prédiction en fond d'écran. Il montre son fond d'écran, c'est le 7C... et ce n'est pas la carte de **Stéphane**.



Et tout à coup le fond d'écran change et la DP apparaît ce qui fait rire tout le monde parce que, apparemment, cela ne devait pas intervenir aussi vite... C'est ce qu'on appelle un change à vue...

Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Sans se démonter, **Victor** poursuit en revenant au fond d'écran 6C et pose son téléphone écran face en bas sur la table.

Victor reprend son jeu et retourne la première carte, c'est le 7C. Il la remet face en bas et la prend en main de demandant à **Stéphane** le nom de sa carte... DP...

Victor frotte son téléphone avec la carte et montre qu'elle s'est transformée en DP et que sur le fond d'écran, il y a à présent la DP.

L'exploitation d'une caractéristique du fond d'écran des *IPhones*...

Victor propose de montrer un autre « *petit truc* »....

Il sort les quatre Dames du jeu qui met face en l'air sur la table et il demande à **Stéphane** de toucher une carte dans le jeu étalé face en l'air.



Stéphane touche le VK et cette carte est perdue dans le jeu.

Victor ramasse les quatre Dames, pose le jeu et il dispose les Dames en les faisant se chevaucher dans sa main droite.



Victor demande à **Stéphane** de nommer un chiffre entre 1 et 4.

Stéphane choisit 2 et **Victor** secoue sa main. La carte en 2ème position se retourne. Cette carte est prise et montrée : c'est la VK.



Twisting Queens (ou [Twist and Shake](#) DVD *Stealing Pips*), une routine que **Victor** a vue sur l'*Instagram* de **Patrick Kun** et qui est de **Oz Pearlman**.

Bon, moi, je fais dans plus basique... et je propose de montrer que les cartes des magiciens sont « *malicieuses* ». À tel point que j'ai dû en isoler quelques unes dans une petite pochette : les quatre Dames et les quatre Rois.



Les quatre Dames sont distribuées en une ligne de trois cartes et la quatrième est mise en avant en tant que Dame leader... la cheffe, quoi...

Les quatre Rois vont permettre de faire voyager les Dames une à une.

Le Roi de Trèfle est posé face en bas sur la Dame leader. La Dame de Trèfle est prise sur le tapis – montrée distinctement et insérée dans le paquet des Rois restants. Elle disparaît et on s'aperçoit que le Roi de Trèfle est revenu dans le paquet.

La même opération est réalisée avec le Roi et la Dame de Pique.. À nouveau, la Dame disparaît et le Roi revient dans le paquet.



Je propose de réitérer avec la Dame de Cœur et là, c'est la *cata* parce que lorsque je retourne ce qui est sensé être le Roi de Cœur, je me retrouve avec une Dame....Évidemment, ça faire rire tout le monde...

Décidément c'est la journée des ratages... Bon, ce n'est pas grave, continuons comme si ce rien n'était...

La Dame de Cœur disparaît et le Roi de Cœur (que j'ai réussi à retrouver) revient dans le paquet.

Alors forcément, si j'ai les Rois en main... sur la table, il y a.... Les Dames ?

Non... Les As car rappelez-vous, les cartes sont malicieuses.

Jazzy Queens and Kings de **Richard Vollmer**, une routine inspirée de *Jazz Aces* de **Peter Kane**.

Éric s'approche pour prendre la suite.

Il commence par nous demander si cela nous intéresse d'apprendre à faire des petites pochettes en papier pour ranger les cartes grâce à un savant pliage. Il a trouvé ça dans un post sur *Virtual Magie* dans lequel il y a un [lien vers une vidéo Daily Motion](#) et il fait passer le modèle qu'il s'est fabriqué.



Une alternative à pas cher à mon [portefeuille pour petits paquets Jerry O'Connell](#) dont le cuir a pourri certaines de mes cartes en déteignant...

Éric indique qu'il en avait déjà parlé le mois dernier... les grands groupes américains, ceux qu'on appelle les GAFAs, raflent tout en ce moment. Ils auraient récemment racheté les cartes Bicycle.

Éric tient dans ses mains un petit paquet de cartes avec des dos Bicycle... Et il fait défiler les cartes... Mais sur les faces, ce sont les logos des grands groupes américains, *Google*, *Amazon*, *Facebook*, *Microsoft* et *Apple*. Comme il y a 10 cartes, ces logos apparaissent sur deux cartes différentes.

Éric constitue une première ligne de cinq cartes face en bas.

Clément est invité à désigner une carte et il choisit la carte en troisième position. Cette carte est sortie de l'étalement et les autres cartes sont regroupées.

Éric déclare... « *Je vais miser sur...* ». Mais, malgré son petit papier aide mémoire posé à côté de lui, il n'est plus sur de la suite et se cache derrière la table pour arranger ses cartes...



Décidément, il y a une épidémie.... **Christophe** demande si c'est un numéro comique.

Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Finalement, **Éric** déclare à **Clément** : « *je parie que tu as choisi la carte Apple...* »

Éric fait défiler les cartes restantes et effectivement la carte **Apple** est absente.

Éric se parlant à lui-même déclare « *Jusque là, tout va bien...* » mais, pour plus de sécurité, il jette à nouveau un œil sous son paquet de cartes déclenchant ainsi quelques rires.

Éric prend la carte mise à l'écart et montre que c'est bien la carte *Apple* puis il la dépose face en bas sur les cartes face en l'air et aussitôt, il montre que toutes les cartes se transforment en cartes *Apple*.



Et pour terminer, **Éric** montre que les cinq cartes restantes se sont également transformées en cartes **Apple**.

Une adaptation de la routine de la *carte folle*... qu'on pourrait appeler « *la carte pomme* »... La routine dont s'est inspiré **Éric** s'appelle [ESPecially Wild](#) (car elle se fait en avec des cartes ESP) et cette routine est de **Paul Hallas**. Sur *YouTube*, vous pouvez trouver une [version – en français- par Duduv-54](#). Comme **Éric** n'aime pas trop les cartes ESP, il a concocté cette variante et fabriqué ses propres cartes (car [MCP](#) a refusé de lui fabriquer par rapport aux marques et logos utilisés... Parfois on a du mal à comprendre comment fonctionnent les Chinois...)

Éric rencontre un souci lors d'un des comptages en raison du nombre de cartes utilisé et je lui propose de tester ma variante du *Killer Count* de **Steve Beam** au sujet duquel **Aldo Colombini** a rédigé un livret intitulé [Killer Concepts](#) en compagnie de **Peter Duffie** et **Robin Robertson**. Ce comptage permet aussi bien de compter à la demande un nombre pair qu'un nombre impair précis cartes lors d'un *comptage Hamman*... Je n'en dis pas plus...

Exit **Éric** et retour de **Clément**....

Et c'est **Stéphane** qui va jouer le spectateur.

Clément sort un jeu de cartes et demande à **Stéphane** de le couper. **Clément** récupère la partie supérieure du jeu et **Stéphane** prend la partie inférieure.

Bon, il semble que l'épidémie ne soit pas éradiquée par **Clément** demande à **Stéphane** de lui rendre son paquet et il jette un coup d'œil appuyé sous chaque paquet.



Thibault déclare : « *Oh ben de toutes façons, tout le monde s'est planté aujourd'hui...* »

Et **Christophe** de réagir « *Euh, pas tout le monde...* ».

Clément choisit ce moment pour nous tourner le dos et bidouiller ses cartes. **Stéphane** se marre... et nous aussi.



Finalement, **Clément** nous fait à nouveau face... Il a conservé le sourire.. et il demande – à nouveau – à **Stéphane** de couper le jeu.

Stéphane récupère la partie inférieure du jeu et **Clément** lui demande de parcourir les cartes face en bas et de mettre celle qu'il veut en saillie.



Clément fait de même avec son paquet.

Clément prend la carte de **Stéphane** et la pose sur son propre paquet et il demande à **Stéphane** de faire la même chose avec la carte qui dépasse de son paquet afin de la déposer sur les cartes qu'il tient en main.

Les cartes se trouvant au dessus de chaque paquet sont retournées : Ce sont les deux As rouges.

Clément prend les deux As et les pose sur la table et problème de réessayer.

Stéphane étale ses cartes, en sort une et la pose sur le paquet de **Clément** tandis que la carte sélectionnée par **Clément** dans son propre paquet atterrit sur le paquet de **Stéphane**.

Stéphane retourne la carte : un As noir.

Clément retourne la carte : une carte blanche...

Ah, j'aime quand un plan se déroule sans accroc...

Clément part à la recherche du second As noir et demande ensuite à **Stéphane** s'il pense que son choix était libre... Le reste du jeu ne comporte que des cartes blanches... [Alpha Deck](#) de **Richard Sanders**.

Thibault revient avec un « *spécial dédicace pour **Éric*** »... car il va montrer une routine avec des cartes ESP... et **Éric** n'aime pas les cartes ESP...

Ah ben, l'égout et l'éboueur, ça se discute pas...
Euh non, les goûts et les couleurs....

Thibault distribue les cartes en deux rangées de cinq cartes en commençant par le dessous du paquet et il justifie cela en disant « *je distribue en commençant par le dessous afin qu'on ne m'accuse pas d'utiliser des cartes marquées et de pouvoir voir leur valeur...* »

Mouais... Qu'est ce que c'est que cette excuse foireuse ?
Non, parce que, concrètement... au final... les cartes... Ben elles se retrouvent sur la table et donc... si elles sont marquées... Ben **Thibault** peut voir leur valeur... C'est d'ailleurs ce que fait remarquer **Christophe**..
Eh mec ! Faudrait trouver une autre justification... ou tout bonnement ne rien dire...

Thibault sort ensuite cinq pièces de monnaie de sa poche.



Stéphane est invité à déposer des pièces sur les cartes de son choix, sachant qu'il peut utiliser les cinq pièces ou moins.

Ceci ayant été accompli de main de maître et je dirais même, à vue de nez, de mètre quatre vingt cinq car **Stéphane** est un grand gaillard.

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, **Stéphane** accomplit sa mission avec seulement quatre pièces et **Thibault** distribue à présent le reste de ses cartes pour qu'il y ait désormais deux rangées de cinq paires de cartes. Et sur certaines paires, il y a une pièce de monnaie. (Ça va vous suivez ? – Non ? – Allez, regardez la photo suivante...)

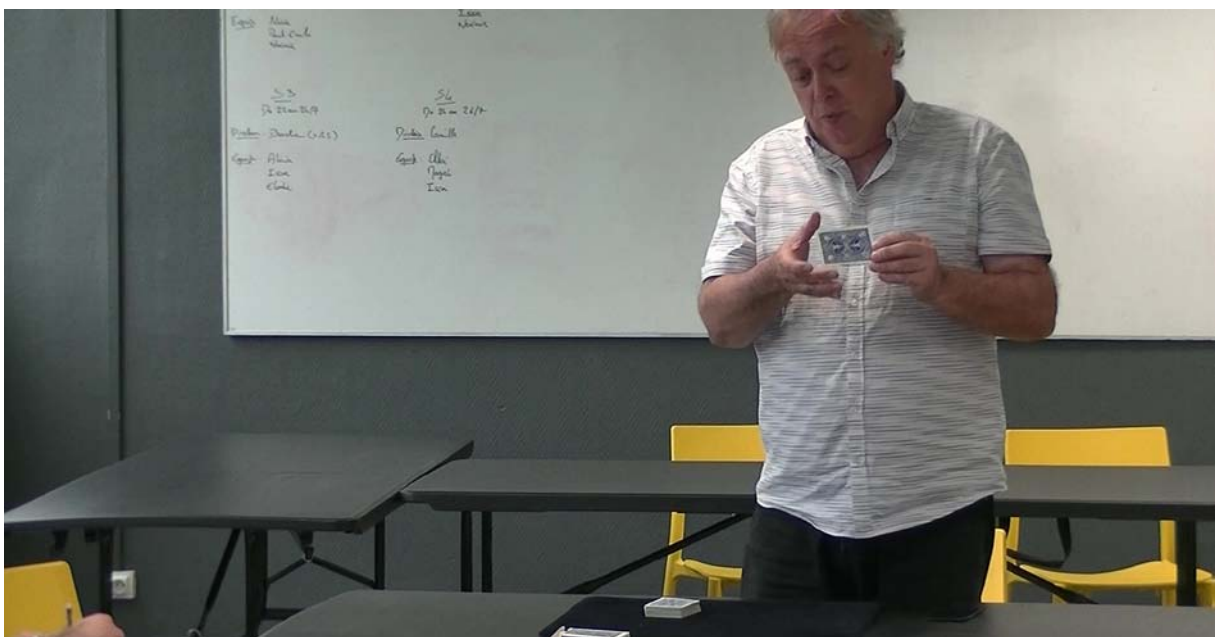


Thibault montre que pour les paires où il n'y a pas de pièce, les deux cartes (c'est le principe d'une paire...) sont différentes.
Là où **Stéphane** a déposé une pièce, les deux cartes sont identiques.

Marked Thought, une excellente routine de **Bob Mason** tirée du DVD de **Richard Osterlind** intitulé *Easy To Master Mind Miracles* vol 1.

Je reprends la suite pour montrer ma dernière découverte... un accessoire bourré de nanotechnologie permettant de retrouver facilement une carte choisie par un spectateur... La Magie hyper facile quoi...

Mon accessoire ressemble à une carte à jouer comportant des trous... destinés peut-être à éviter une surchauffe... C'est hyper plat et ça se recharge par induction.



Je propose de faire une démonstration et je demande à **Stéphane** de choisir une carte, n'importe laquelle... Cette carte est perdue dans le jeu.

Je pose mon « *dispositif* » sur le jeu... On voit distinctement les trous.



Je passe la main sur le jeu et instantanément, ma « *carte accessoire* » disparaît... Enfin pas exactement...

J'explique qu'en manipulant sa carte, **Stéphane** a déposé son ADN dessus et qu'à présent, ma « *carte accessoire* » s'est dématérialisée pour partir à la recherche de cet ADN dans le jeu.

J'étale le jeu sur la table et retrouve ma « *carte accessoire* » et je la sors de l'étalement ainsi que la carte se trouvant immédiatement à gauche : cette carte est la carte de **Stéphane**.

Punched de **Lewis Tranter**.

Victor, très joueur, propose une version « *impromptue* » en précisant qu'elle ne va pas me plaire... Et il montre une variante de cette routine en utilisant un... comment dire... un *sdc* (non, ce n'est pas un *Sans Domicile Connu*...)... Vous voyez de quoi je veux parler ?

Non ? Ah ben tant pis, reportez-vous à votre livre de cartomagie préféré.

Et **Victor** sait que je n'ai jamais voulu prendre le temps d'apprendre cette technique dont je me passe très bien d'ailleurs...

Sale gosse !

Christophe s'installe pour nous montrer une routine utilisant une boîte *Okito*. Une routine rapide je suppose car ne dit-on pas « *okito dit okito fait...* » ? (oui, je sais, elle est nulle mais j'm'en fous, c'est moi qui rédige ce compte-rendu et j'y mets ce que je veux... Na !



Christophe souhaite nous parler « *dématérialisation et voyage dans le temps* » et il fait au préalable examiner son matériel – boîte et pièces de monnaie – par **Éric**.

Christophe prend la boîte, y dépose une pièce et remet le couvercle.

La boîte est déposée sur un jeu de carte et le tout est mis au-dessus d'un verre transparent.



Christophe tape sur le dessus de la boîte et immédiatement une pièce tombe dans le verre. **Christophe** montre que la boîte *Okito* est désormais vide et explique que la pièce s'est matérialisée et a voyagé dans le temps.



Hum... pour être vraiment précis, je dirais plutôt (pas le chien de *Mickey*...) que la pièce a voyagé dans l'espace... pas dans le temps. Mais, ce n'est qu'un détail... Un détail, qu'un scientifique rigoureux ne manquerait pas de relever... Fort heureusement, je ne suis pas comme ça...

Christophe propose de montrer une seconde routine.



Il s'agit d'un nouveau voyage de pièce qui prise en main, disparaît. La pièce voyage pour être retrouvée dans la boîte **Okito** montrée vide auparavant.

Christophe indique qu'il pourrait continuer comme ça sur les boites *Okito* mais que ce n'est *pas* le moment...

Et en fait, ce n'est... *plus*... le moment car, une fois de plus, le temps a défilé très vite et c'est à présent le moment de nous séparer.

Je présente mes excuses à **Christophe** et **Stéphane** qui ne pourront pas cette année assister à la réunion anniversaire. Celle-ci était initialement prévue le 15 juin... veille de la fête des pères et en pleine semaine de [l'Armada à Rouen](#)... Du coup, j'ai pensé qu'il serait peut-être préférable de déplacer la réunion au 22 juin afin d'avoir un maximum de participants (les réunions étant parfois un peu... désertées). Sauf que **Christophe** et **Stéphane** seront pris à cette date et ne pourront donc pas venir chez **Théo** pour souffler les bougies marquant les 17 années d'existence du ***Magicos Circus Rouennais***.

Donc, pour ceux qui le pourront, rendez-vous chez **Théo** à Ferrières en Bray le 22 juin, à partir de 10 heures ou de 14 heures pour ceux qui ne peuvent pas être là le matin. Et surtout, n'oubliez pas de prévenir **Théo** de votre présence.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



PS : 30 pages... Pari tenu... ☺