

RÉUNION DU 30 AVRIL 2022

Une première... Non pas une première réunion car depuis juin 2002, cela fera bientôt vingt ans que le *Magicos Circus Rouennais* se réunit...

Non, une première... assemblée générale de l'*ALD Magicos Circus*...



Bon, pour ceusses qui n'auraient pas suivi...

Depuis septembre 2021, Le *Magicos Circus Rouennais* poursuit son petit bonhomme de chemin sous la forme d'une section de l'*amicale laïque de Déville-lès-Rouen* sous l'appellation *ALD Magicos Circus*...

Sur le pourquoi du comment, je vous renvoie aux précédents comptes-rendus... En gros, comme la mairie de Rouen n'autorisait plus l'accès à ses locaux de la Maison des Jeunes et de la Culture le samedi après midi, **Christophe**, par une de ses relations nous a trouvé un hébergement par l'intermédiaire de l'amicale laïque de la commune de Déville-lès-Rouen... Nouvel hébergement mais aussi nouvelle contrainte car, sans être une association à part entière déclarée en préfecture, nous sommes une *section d'une association* et nous avons du constituer un bureau avec un président, un secrétaire, un trésorier et comme on ne se refuse rien, un président adjoint. Et du fait de ce nouveau statut, nous devons faire au moins une assemblée générale par an.

Comme il restait peu de possibilités avant la fin de l'année magique septembre 2021 – juin 2022, nous avons convenu de faire cette première "AG", comme on dit quand on est "*in*" le samedi 30 avril.

Christophe a bien fait les choses en envoyant l'ordre du jour à tous nos membres et nous y voilà...

Rassurez-vous, je vais passer très rapidement là-dessus et la seconde partie de la réunion est tout de même dédiée à la Magie... Ouf !

Sont présents :

1 : Christophe	2 : Stéphane
3 : Patrice	4 : Éric
5 : José	6 : Thierry M
7 : Thierry R	8 : Denis
9 : Thibault	10 : Théo
11 : Philippe	12 : Florent

Onze membres et un ancien membre en la personne de **Florent** qui laisse entendre qu'il aimerait bien revenir... **Florent** qui à l'époque se faisait appeler "[Drago](#)" (ne pas confondre avec **Draco**...) avait rejoint le club le 20 septembre 2008 et y était resté jusqu'en mars 2011.

Bon, abordant l'ordre du jour de cette assemblée générale :

Nombre d'adhérents au club : 17... et avec Florent ça fera peut-être 18 aujourd'hui...

Bilan financier : 180,03 euros constitués des cotisations (13 euros et adulte moins 2,41 d'assurance). Nous sommes en attente d'une subvention de 300 euros allouée par l'ALD. Cool... Sauf qu'un ne sait pas quand la somme sera disponible...

Ouverture d'un compte bancaire au Crédit Agricole car il n'y a pas de frais bancaires pour les associations.

Conférence de **Scorpène** : le 14 mai prochain, Scorpène viendra nous parler magie et mentalisme.

Participation de l'**ALD Magicos Circus** a des évènements locaux : le mercredi 15 juin après midi à l'occasion de la fête de l'Union Sportive des Écoles Publiques. Le samedi 10 septembre, Village des Associations. Les 1 et 2 octobre, fête du jeu organisée par le *Déville des Jeux*.

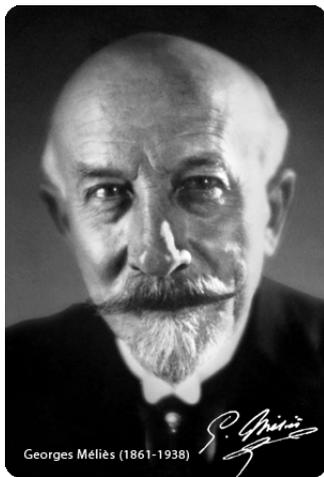
Des questions ? Non, allez circulez, ya plus rien à voir...

Ah si, une dernière chose... Des fois que des personnes taperaient sur leur ordinateur "*Magie Déville*", **Christophe** a créé une page facebook nommée "*Magie Déville – ALD Magicos Circus*" pour qu'on sache qu'on existe. Évidemment, le [site du Magicos Circus Rouennais](#) continue d'exister avec les comptes-rendus de toutes les réunions depuis la naissance du club et ses pages secrètes – l'*Entrée des Artistes* – réservées aux membres... et une petite modification dans le logo créé par **Kozou**... qui est désormais flanqué d'un "*Amicale Laïque de Déville-lès-Rouen*".

Bon, j'avais dit que j'allais faire court pour le compte-rendu de cette assemblée générale : promesse tenue.

Place aux informations magiques...

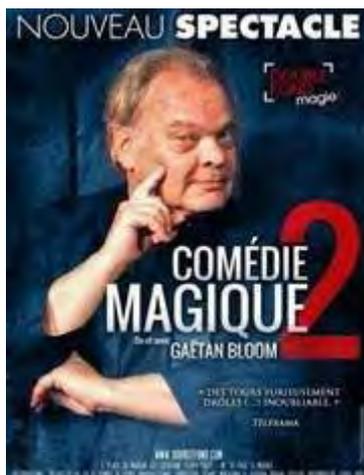
Christophe et **Philippe** sont allés voir le spectateur "Personne" de **Yann Frisch** et ont été quelque peu désarçonnés... Alors qu'ils s'attendaient à voir de la magie, c'est seulement du théâtre... et beaucoup prise de tête, un peu du genre, "*Qui suis-je, dans quel état j'erre, où cours-je ?*" Sur la présentation du spectacle on trouve cette phrase qui résume bien la chose "*L'artiste joue-t-il la partition de l'auteur ou est-il lui-même ?*". **Christophe** et **Philippe** nuancent toutefois leur déception en disant que **Yann Frisch** joue vachement bien et qu'ils ont été bluffés...



Théo est allé à Paris passer une journée complète sur une conférence sur [Georges Méliès](#), celui qui a fait le lien entre le cinéma, la magie et le théâtre. Il précise que l'arrière petite fille de **Georges Méliès** a entrepris de parcourir le monde entier pour rassembler des bouts de film tournés par son aïeul et elle a retrouvé de quoi refaire cinq cents films de quelques minutes chacun.

Je peux comprendre que **Théo** soit passionné par la personne de **Georges Méliès** car, à y regarder de plus près, je leur trouve un petit air de famille.

Étonnant non ?



Philippe et **Christophe** (ça marche aussi dans l'autre sens) sont également allés voir **Gaétan Bloom** au *Double Fond* à l'occasion de son [spectacle Comédie Magique 2](#). C'était bien... mais surtout avec des vieux tours... Les bâtons chinois, la salade, les bananes, etc.

Christophe indique que **Gaétan Bloom** est génial pour emmener bien le public et qu'il est sympa... comme on le voit sur les vidéos.

Je recommande le DVD *L'école de la Magie volume 11 – Gaétan Bloom – Les objets volume 2...* Savoureux !

Plus d'infos... (dans le sens "*plus aucune info*"...). Allez, place à la Magie !

C'est **Théo** qui va débiter cette partie et il nous prévient d'emblée qu'il faut prévoir sept minutes de présentation et un quart d'heure d'applaudissements.

Sacré **Théo** !

Il précise qu'il n'a rien d'extraordinaire à présenter, il a simplement "relooké" un certain nombre de ses tours qu'il aime bien pour en faire un petit ensemble homogène.

Théo nous regarde, sort de sa mallette un jeu de gobelets en cuir, marque une pause et commence à nous parler en vers (et contre tous) dans ce qui ressemble à une sorte de vieux français...



Il sort également de sa mallette une bourse en cuir mauve (ou fuchsia... je ne vois pas bien de là où je suis...)

Théo termine son monologue en rimes et conclut en disant "*Bon, vous avez compris, je vais vous parler de la Magie au Moyen Âge*".

Théo continue à disposer son matériel sur la table : un petit rouleau de papier, constituant une prédiction et un vieux jeu de cartes...

Puis **Théo** nous montre un célèbre tableau attribué à **Jérôme (Jhéronimus) Bosch** intitulé "*l'Escamoteur*" ou encore le *Jongleur, le Bouffon* ou le *Prestidigitateur*...



Pour la petite histoire, il faut savoir qu'il existe cinq versions de ce tableau ainsi qu'une gravure mais que l'original serait celui du musée municipal de Saint Germain En Laye qui le sort de son coffre-fort en de très rares occasions... Dont aujourd'hui, puisque **Théo** nous indique qu'il s'agit de l'original... Sacré **Théo** !

Théo explique qu'au moyen âge, on utilisait des noix de muscades – encore appelées "escamotes" avec les gobelets en cuir mais que lui, à titre personnel, il préfère ses gobelets en cuivre (qui ressemblent plus à des bols qu'à des gobelets...).



De même, **Théo** utilise, non pas des muscades, mais des tomates cerises.

Théo nous présente ensuite une routine classique de "*cups and balls*" (balles et gobelets) avec même une phase au ralenti pour que tout le monde suive bien.

Pour le final, apparition de trois grosses tomates... Puis d'une grosse pomme.



Théo propose de passer à un autre effet utilisé au moyen âge, les tours avec des cartes... Effectivement, [les premières cartes à jouer seraient apparues en France en 1381](#)... Pile poil en plein Moyen âge dont la période court du Ve au XVe siècle...

Théo prend son jeu de cartes et remet à plusieurs personnes un petit paquet de cartes à mélanger, puis il reconstitue son jeu et le mélange avant de proposer d'effectuer une divination. Pour cela il distribue 10 cartes face en bas qu'il remet à **Philippe** en expliquant que depuis qu'il pratique la Magie, il est tellement habitué à travailler avec ses cartes, qu'il les entend causer entre elles...



Théo identifie ainsi les cinq premières cartes et propose ensuite à **Philippe** de mélanger les cinq cartes restantes, sans les regarder et d'en mettre une dans sa poche. Les quatre cartes restantes sont retournées la face en l'air et **Théo** indique que c'est **Philippe** lui-même qui va identifier la carte qui se trouve dans sa poche.

Théo reprend son tableau et attire notre attention sur des cartes à jouer qui se trouvent sur la table de l'escamoteur et au pied de la table.



Théo demande à **Philippe** de comparer les cartes du tableau à celles qui se trouvent devant lui sur la table : Elles sont identiques... Mais bien évidemment Il manque une carte et **Philippe** n'a aucun mal à identifier la carte qui se trouve dans sa poche – le Neuf de Trèfle - puisqu'elle se trouve sur le tableau avec les quatre autres.

Tout pourrait s'arrêter là, car l'effet en lui-même est très fort... Mais rappelez-vous, le petit rouleur de papier... la prédiction posée sur la table au départ par **Théo**. Il saisit le papier, le déroule et lit : "*Car en ces temps là, aveugle comme l'œuf, le galant choisira le Neuf de Trèfle*"

Applaudissements bien mérités... même s'ils n'ont pas duré quinze minutes. Sacré **Théo** !

Je propose de prendre la suite pour un tour... participatif.
Le but est de déterminer un chiffre ou un nombre complètement au hasard et je propose à l'ensemble des personnes présentes de participer.
Pour cela, elles doivent se munir d'un jeu de cartes complet de 52 cartes et enlever les jokers.
Le jeu est mélangé par son détenteur... bien que je doute que quelqu'un cherche à se piéger lui-même... mais psychologiquement parlant, ça rassure les gens de mélanger le jeu qui va être utilisé pour un tour de magie.

Christophe demande : "*Et on doit enlever les Jokers ?*"... ☺

Je me suis moi-même muni d'un jeu de cartes afin de montrer tout en expliquant, ce qui va devoir être fait. On n'est jamais trop prudent...



La première des choses à faire par les participants, c'est de prélever sur le jeu un petit paquet de cartes, 5 ou 6... une dizaine... mais moins de la moitié du jeu. Les cartes doivent ensuite être comptées pour que chacun ait un chiffre ou un nombre secret.

Une fois cela effectué, les cartes qui ont été prélevées sont remises dans l'étui car on n'en a plus besoin.



Je prélève un petit paquet de cartes de mon jeu, je ne le compte pas, j'explique que c'est simplement pour la démonstration et je mets ce petit paquet de cartes dans mon étui.

Les cartes restantes doivent être placées face en l'air et j'indique que pour que le tour ne dure pas trop longtemps, tout le monde va distribuer... allez...vingt cartes... et je demande "*Est-ce que vous avez tous en tête un nombre secret inférieur à vingt ?*"

Et **Denis** répond..." *Ya un peu plus...*".

Ah c'est comme chez le boucher "*Ya un peu plus, est-ce que je vous le laisse ?*"

Ben non... et du coup j'invite **Denis** à retirer des cartes de son tas et à les remettre sur le jeu et surtout à se rappeler de son nouveau nombre secret... Sinon, ben il ne pourra pas participer...



Je continue mon explication en disant que le nombre secret va permettre de mémoriser une carte – celle dont la position dans le reste du jeu correspond au nombre secret. J'invite tout le monde à distribuer vingt cartes face en l'air en les comptant mentalement et à mémoriser la carte sur le compte du nombre secret et j'explique "*Si votre nombre secret est cinq, vous mémorisez la carte en cinquième position... Si votre nombre secret est dix, vous allez mémoriser la carte en dixième position...*"

Christophe demande "*Et on va jusqu'au bout ?*"

Moi : "*Euh non, on distribue seulement 20 cartes*".

Christophe : "*Oui, mais on va jusqu'au bout des vingt cartes ?*"

Moi : "*Ben oui...*" (il me semblait avoir dit qu'il fallait distribuer 20 cartes)

Tout le monde confirme avoir une carte en tête et je demande aux participants de retourner ce paquet de vingt cartes pour le mettre face en bas et de mettre par-dessus – face en bas également – les cartes non distribuées.

Je demande "*Maintenant, chose importante, est-ce que vous croyez...*"
Et j'entends quelqu'un dire "*Non...*" (j'ai le nom mais je ne balance pas)

Houlà... Je crains le pire dans ma Ford intérieure (c'est une Ka+) mais gardons espoir...



Je termine ma phrase "... *aux coïncidences...*".

Chacun a son point de vue sur la question... **Théo** ne croit pas aux coïncidences... Moi non plus... Serait-ce une coïncidence ?

J'explique que certaines personnes pensent que ce qui doit arriver est inévitable, quoi qu'on fasse, et qu'il y a une connexion entre les événements, les objets, etc.

Je propose de donner un exemple et je sors de ma poche un portemonnaie que je vide que la table : il contient quelques pièces de monnaie – c'est le principe du portemonnaie - et un billet.

La première pièce est un 10 centimes d'euros et je demande à chacun de distribuer une à une, face en bas, dix cartes.

J'ai une autre pièce de 10 centimes d'euros, et je demande que mes spectateurs distribuent sur le même tas, dix autres cartes.

Éric : "*On reconstitue le paquet ?*"

Soit mes explications sont vraiment foireuses et (en visualisant maintenant l'enregistrement vidéo) je pense que "non"... Soit les gens n'écoutent pas ce qu'on leur dit... et je pense que "oui"...



Cette photo là, elle reflète bien mon état d'esprit...

Ma pièce suivante est une pièce de 5 centimes d'euros et je demande de distribuer cinq cartes supplémentaires.

Comme la pièce suivante est 1 centime d'euro, il faut rajouter une carte.

Ma dernière pièce est encore un centime d'euro et il faut rajouter une dernière carte.

J'indique que ce serait une coïncidence extraordinaire si la dernière carte distribuée correspond à la carte pensée et je demande à chacun de prendre connaissance de cette carte.

J'entends un nombre conséquent de "Non"... et un "Si"... Ah, étonnant !

J'attire l'attention sur le fait que sur la table, il reste un billet... un billet de cinq euros et je demande aux participants de rajouter cinq cartes sur leur tas et de prendre connaissance de la dernière carte distribuée...



Et là... *Tsoin tsoin, tsoin, tsoin...* C'est la *cataschtroumpf...* Certains tombent bien sur leur carte, mais d'autres, assez nombreux, pas du tout...

Bon, ben, ça laisse rêveur... Parce que concrètement, les manipulations à faire pour les spectateurs sont très simples... Prélever un paquet de cartes, les compter et les mettre de côté. Distribuer vingt cartes et mémoriser une carte... et c'est tout... C'est d'autant plus facile à faire que le mec qui présente le tour mime ce qu'il faut faire pour éviter les erreurs...

Le souci avec ce genre de tour qui peut impliquer plusieurs spectateurs, voire même plusieurs dizaines de spectateurs, c'est qu'on a forcément du "déchet"... Mais là, c'est au-delà de toutes mes craintes... Peut-être parce que les gens n'écoutent pas, anticipent et se gourent...

Thibault me dit "*les jokers n'ont pas été enlevés...*"

Stéphane me dit "*Moi, la carte était bonne avant le billet de 5...*"

Et chacun avait-il un jeu complet... Car il faut un jeu complet... 52 cartes.

Donc à l'avenir, je ne ferai ce tour qu'avec une seule personne et je fournirai le jeu.

Désolé **Ed (Marlo)**... C'est pourtant une sacrée bonne idée ce placement...

[Talking Sense de John Bannon](#), une variante de son tour *The Thirty-Second Sense* (livre *Destination Zero* – et DVD *Move Zero 3*).

Ce genre de routine où le magicien semble se tromper et échouer dans son tour laisse **Théo** très *dubitatif* (ce qui ne veut pas dire *éjaculateur précoce*). Bon en fait, il a fait comprendre poliment qu'il n'aimait pas ce genre de routine.

Moi, à titre personnel, je trouve ça très marrant... (quand ça fonctionne).

Connaissant la mentalité française où on aime bien mettre en défaut le magicien (*Allez-y coupez moins de la moitié du jeu...* et le spectateur va essayer de couper le plus près possible de la moitié... *Est-ce votre carte ? Non !* Alors qu'il sait – et vous aussi – que c'est sa carte... etc.), je trouve particulièrement plaisant de laisser croire qu'on s'est planté alors qu'il n'en est rien...

Sans vouloir déflorer...

Non, Je ne suis pas un obsédé sexuel... Ce n'est pas parce que je parle d'éjaculation précoce et de déflorer que je ne pense qu'au sexe...

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même, sans vouloir déflorer la suite de ce compte-rendu vous pourrez lire (si vous avez le courage d'aller jusqu'au bout) la description d'une excellente routine où on pense que le magicien s'est gauffré dans sa dernière prédiction alors qu'il n'en est rien...

À **Philippe** à présent de tenter d'être meilleur que moi... et compte-tenu du résultat très mitigé de ma prestation, il part avec un avantage certain...

Philippe a besoin d'un spectateur – bon déjà, là, il limite les risques considérablement – et c'est **Théo** qui s'y colle.

Philippe explique en préambule qu'il débute (en close-up) et que souvent quand il choisit de présenter un tour, il se dit que ce tour a déjà du être présenté... C'est le traditionnel "*Je suppose que vous connaissez déjà ce tour là...*". Sauf qu'il existe des centaines de milliers de tours de cartes et qu'à notre modeste niveau, on ne peut pas tous les connaître...

Bon, voyons si celui-ci on le connaît !

Philippe sort un jeu de cartes, élimine le joker et remet une portion de jeu à **Théo** et conserve pour lui le reste des cartes. Chacun mélange son paquet.



Philippe fait glisser vers **Théo** un petit livret "*de prédiction*" pour la fin du tour.

Philippe demande à **Théo** de prélever un petit paquet de carte sur son paquet (celui de **Philippe**), de le retourner face en l'air et de le mélanger avec les cartes face en bas de son paquet (celui de **Théo**).

Ah ben oui, faut suivre car cette opération va être renouvelée... En gros, chacun prélève des cartes sur le paquet de l'autre, les retourne et les mélange avec les cartes de son propre paquet. Ca va, c'est plus clair ?

Non, dites-moi si ce n'est pas clair parce que parfois, les gens ont du mal à comprendre mes explications.... *Tsoin, tsoin, tsoin, tsoin...* ☺

Au final, **Philippe** pose ses cartes sur celles de **Théo** et il lui demande de faire deux tas pour séparer les cartes face en l'air de celles face en bas.



Ceci ayant été fait, **Philippe** demande à **Théo** de compter les cartes faces en bas : 20. Puis il lui demande prendre connaissance de la première page du livret de prédiction "*Il y aura vingt cartes face en bas...*"



Seconde page du livret : "*Il y aura neuf cartes rouges...*". Vérification : Il y a bien neuf cartes rouges dans ce paquet de vingt cartes...

Troisième page du livret, **Théo** annonce "*Toutes les cartes noires ont un dos bleu...*"

Philippe se marre et lui dit "*Non !*".

Théo reprend : "*Toutes les cartes noires seront impaires...*"

Presque vrai car parmi les cartes noires, il y a le Quatre de Trèfle...

Mais **Philippe** demande à **Théo** de lire la dernière page du livret "*Sauf le Quatre de Trèfle...*"



C'est ce à quoi je faisais allusion en page 12 de ce compte-rendu... On pense que le magicien s'est planté mais en fait, il avait tout prévu.

Mixed-up Prediction d'**Ali Bongo**. Une routine qu'on retrouve sous une forme différente sous l'appellation *Pre-Deck Ability* par **Aldo Colombini** (commercialisé en France sous le nom *Serial Prediction*).

Allez, un peu d'histoire concernant ce tour :

Dans la notice explicative du tour *Pre-deck-ability*, **Aldo Colombini** remercie **Simon Aronson** pour son ingéniosité tout en indiquant qu'il ne connaît pas celui qui est à l'origine du final de ce tour et que, si quelqu'un lui communique le nom du créateur, il se fera un plaisir de lui en attribuer la paternité.

Cette phrase assez étrange faisant allusion à **Simon Aronson**, m'a donné envie d'en savoir plus.

En fait, dans un article de *Magic Magazine* d'août 2003, **Simon Aronson** revendique le principe du mélange utilisé qu'il a appelé « *Shuffle-bored* » (ayant donné lieu au livre éponyme paru en 1980) et il explique que c'est **Ali Bongo** qui lui a donné l'idée d'utiliser son principe avec des prédictions multiples, chacune étant révélée au fur et à mesure en dépliant une feuille de papier avec une dernière prédiction remplissant toute la feuille pour le final.

Aronson précise que cette méthode d'une prédiction inscrite à l'avance ne lui plaît pas car les spectateurs étant informés à l'avance de l'existence d'une prédiction, ils sont plus attentifs aux mélanges effectués et à la méthode utilisée. D'où l'idée selon lui qu'on ne doit dire qu'il y a une prédiction qu'une fois que toutes les manipulations ont été effectuées.

Selon **Aronson**, la meilleure des prédictions doit intervenir comme une surprise et il est alors trop tard pour les spectateurs de remonter la méthode utilisée. Toutefois, cette prédiction doit être à la vue du public dès le début mais sans qu'il sache que c'est une prédiction.

En 1996, dans la préface figurant dans le livret français *Serial Prediction*, **Aldo Colombini** indique qu'en 1980, **Simon Aronson** a publié son effet intitulé « *Shuffle-bored* » et que c'est une ou deux années plus tard que lui, **Aldo Colombini**, a mis au point une présentation quelque peu différente de celle de **Simon Aronson** notamment dans la manière d'effectuer les mélanges. Selon lui, le principe à la base de l'effet est dû à **Bob Hummer** et que **Simon Aronson** l'a repris pour en faire un tour extraordinaire. **Aldo Colombini** indique « qu'on lui a dit qu'**Ali Bongo** présentait également cet effet dans sa conférence sans pour autant prétendre qu'il en était l'auteur »... Phrase pleine de sous-entendus...

Ah, pas évident de savoir qui a fait quoi...

Plusieurs magiciens ont également créé leur version de cet effet. On citera ainsi [Paul Green et son Jeopardy](#) et **Harry Lorayne** avec son *The Equalizer* (livre *Trend Setters* - 1990)

Quoiqu'il en soit, cet effet mérite d'être connu et utilisé car c'est ce qu'on appelle un « *killer* », un tour qui tue.

Voilà, voilà... à titre personnel, je préfère la version de **Simon Aronson** présentée comme une étude statistique comportementale – très sérieuse – sur les mélanges de cartes aléatoires. Et du coup, le spectateur pense que c'est vrai, jusqu'à ce final étonnant.

Il y a également des précisions supplémentaires sur le [forum de Virtual Magie dans une série de messages datant de 2014](#).

C'est maintenant au tour de **José** de nous faire rêver.

Et aujourd'hui, **José** voyage "*léger*"... Il a pour seuls accessoires deux jeux de cartes : un jeu à dos rouge et un jeu à dos bleu.

José a besoin de faire choisir deux cartes.

Pour la première, il demande à **Thierry M** de toucher le dos d'une carte du dos bleu. **José** sépare le jeu au niveau de la carte sélectionnée et retourne face en l'air sur le dessus du jeu toutes les cartes au-dessus de la sélection.

Pour montrer que le jeu est bien mélangé et que toutes les cartes sont différentes, **José** distribue une à une les cartes retournées jusqu'à ce qu'il arrive à la première carte face en bas.



Cette carte est remise à **Thierry** (5K) avant d'être posée face en bas sur la table.

Une seconde carte est choisie par la même méthode par **Philippe** dans le reste du jeu. Après que **José** ait montré les cartes face en l'air une à une, **Philippe** prend connaissance de sa carte (7T) laquelle atterrit également face en bas sur la table.

José récupère les deux cartes sélectionnées, il les pose sur les cartes restantes du jeu et met par-dessus toutes les cartes face en l'air distribuées en le remettant face en bas.

Ceci ayant été fait, **José** positionne le jeu à dos rouge sur la même ligne que le jeu à dos bleu.



José annonce "*Les deux cartes que vous avez choisies vont passer dans le jeu rouge...*" – et il ajoute – pince sans rire – "*Si vous clignez des yeux vous n'allez pas le voir...*" et aussitôt il claque des doigts avant d'annoncer sobrement : "*C'est fait...*"

Bon, moi, j'ai du cligner des yeux au moment crucial parce que je n'ai rien vu... 😊

José déclare "*Et les deux cartes de même valeur dans le jeu rouge, vont passer dans le paquet bleu...*"

Donc, les deux cartes qui viennent de voyager vont revenir à leur place ?
Non, je déconne...

José continue... "*Et en plus, elle vont se retourner... Donc là, vous devriez les voir...*"- Nouveau claquement de doigts.

José étale les deux jeux face en bas.

Dans le jeu rouge, deux cartes à dos bleus : les deux cartes choisies.
Dans le jeu bleu, deux cartes face en l'air : deux carte de même valeur que les cartes choisies, mais avec un dos rouge.



Ah oui !

Une routine inspirée des *Voyage Impossible* de **Dominique Duvivier**... en plus simple. **José** appelle cette variante "*Double Voyage en Duo*".

Ça sent les beaux jours, les barbecues et les apéros festifs... **Stéphane** a mis sa chemise aux motifs chatoyants avec palmiers et tortues...
Vive les vacances !



"C'est de notoriété publique... Je suis une grosse fainéasse...", annonce **Stéphane**, vautré sur la table en expliquant qu'il est devenu "dresseur des valets". En fait, il a entraîné deux Valets de son jeu de cartes à retrouver les cartes à sa place.

Stéphane propose qu'un spectateur vienne l'aider à tester l'efficacité de son dressage et c'est **Christophe** qui le rejoint.

Stéphane a sorti ses deux Valets du jeu et demande à **Christophe** de sortir également sept cartes sans les regarder.



Christophe doit mélanger ses cartes et prendre connaissance de la carte du dessous de son petit paquet et il peut la changer si elle ne lui plait pas.

Stéphane explique à présent à **Christophe** ce qu'il va devoir faire : épeler le nom de sa carte en distribuant une carte par lettre.

Et pour éviter toute confusion, **Stéphane** lui montre en épelant VALET – les cartes restantes sont remises par-dessus - DE – les cartes suivantes sont remises par-dessus – CARREAU. Là il n'y a pas de cartes restantes. **Christophe** hoche la tête en signe d'assentiment.



Donc à priori... Facile à faire... et ce d'autant plus que **Stéphane** vient de faire une démonstration...

Mais que nenni ! C'est fou comme des choses – a priori – simples – peuvent devenir terriblement compliquées.

Stéphane tourne le dos pour ne pas voir l'épellation.

Christophe récupère le paquet et déclare en s'adressant à nous "*Je le fais sous votre contrôle hein...*" (ça sent la confiance en soi).

Puis, il épelle d'une seule traite le nom de sa carte... Scrogneugneu !!!

Moi, dans ma Ford Intérieure, je me marre car **Christophe** est l'exemple vivant des gens qui écoutent les explications, voient la démonstration, disent qu'ils ont compris... et font tout autrement.... Ça passe par une oreille et ça ressort immédiatement par l'autre...

Étonnant non ? Dites docteur, c'est grave ?

Nous faisons remarquer – gentiment – à **Christophe** qu'il vient de se tromper dans la manipulation et il nous regarde avec de grands yeux étonnés...

Waouh, c'est dingue... Quelle parenthèse de l'oubli ! Il ne se rappelle même plus ce qu'on lui a montré... Mort de rire.



Non, ce n'est pas par désespoir que **Stéphane** tourne le dos

Je signale, pour les curieux, que **Christophe** faisait partie de ceux ayant foiré ma merveilleuse routine de **John Bannon**.

Stéphane refait face et demande à **Christophe** de mélanger à nouveau le paquet puis, il procède à une nouvelle démonstration en épelant VALET - les cartes restantes sont remises par-dessus - DE – les cartes suivantes sont remises par-dessus – CARREAU. Là il n'y a toujours pas de cartes restantes.

Christophe déclare : "*Voilà, c'est bon...*" – Mais est-ce vraiment bon ?

Stéphane tourne à nouveau le dos... **Christophe** récupère le paquet et commence à épeler en silence le nom de sa carte en distribuant les cartes une à une et...

Il est temps chers amis de marquer une petite pause, le temps d'aller faire pipi... ou de fumer une cigarette... ou les deux... ou toute autre activité qui permettra de faire monter ce suspense intense et répondre à cette question essentielle : **Christophe** va-t-il carboniser la routine de **Stéphane** ou va-t-il réussir dans cette seconde tentative désespérée ?

La réponse ?

À la page suivante bien sur...

Et sans plus attendre, je vous révèle la suite de cette routine...

C'est dans une lutte acharnée de tous instants contre lui-même, que **Christophe** a finalement épilé correctement le nom de sa carte. Il lève le bras dans un geste triomphateur, tandis que son visage affiche un sourire de profonde satisfaction signifiant "Yes ! I did It !", ce qui est d'autant plus fort que **Christophe** ne maîtrise que couic à la langue anglaise..



Dans la salle, la foule en délire applaudit à tout va et jette des moules et des bigorneaux en signe d'acclamation... Je sens une immense émotion monter en moi, à la limite de la larme à l'œil... Mais je me ressaisis à temps car ce n'est pas le moment de flancher.

Stéphane face à nouveau face et place un Valet face en l'air sous le petit paquet tandis que le second Valet est posé face en l'air dessus.



Puis **Stéphane**, tel un chevalier sans peur et ayant quelques reproches à faire (c'est de l'humour... *Chevalier sans peur et sans reproche*... Mais là... ben...) à **Christophe**, s'adresse à lui en lui disant qu'il va le faire bosser encore un peu... Il lui demande de prendre le paquet et de mettre la première carte sur la table puis la seconde sous le paquet, la suivante sur la table, la suivante sous le paquet et ainsi de suite...

Houlà... Je crois qu'il va falloir être très attentifs...

À un moment, trois cartes se retrouvent entre les deux Valets et les autres sont éliminées.

Une nouvelle distribution est effectuée de la même façon qui permet d'obtenir une seule carte entre les Valets : La carte de **Christophe**.



Ouf !

Et **Stéphane** de conclure "*Je suis peut-être fainéant, mais je suis un bon dresseur de Valets...*"

La Voix des Airs de **Richard Vollmer**.

Stéphane soupire, il ferait bien une petite sieste maintenant mais il faut libérer la place, alors, il se lève et regagne sa place en trainant les pieds se promettant que sitôt assis sur sa chaise, il fera cette sieste tant désirée parce que là, il a vraiment eu une activité trop intense pour lui.

Et c'est **Thierry M** qui prend la suite...

Philippe va jouer le rôle du spectateur.

Thierry montre un petit paquet de cartes entourées par un élastique, expliquant qu'elles représentent un clown tenant plusieurs ballons de différentes couleurs.



Thierry demande à **Philippe** de faire une signature sur le pantalon du clown puis il récupère le paquet de carte et en sort celle signée par son assistant.

Thierry explique que ce tour s'appelle *Bang !* et qu'il est d'**Olivier Desquin**... Bon ben au moins, on n'aura pas à attendre la fin....

Puis, **Thierry** sort plusieurs cartes représentant chacune un ballon et chaque ballon est de couleur différente. **Philippe** est invité à mélanger ces cartes face en bas, et **Thierry** les dispose ensuite pour former une ligne.



Thierry choisit une carte qu'il sort de l'étalement et met face en l'air.

La carte choisie est supporte un ballon de couleur orange et **Thierry** sort une petite pochette comportant plusieurs petits ballon dont un, de couleur orange qu'il demande gonfle avant d'en nouer l'ouverture.

Le ballon est remis à **Philippe**, sauf qu'il se dégonfle aussitôt et s'envole dans les airs...

Oh; oh magie comique ?

En fait non, c'est complètement imprévu car **Thierry** avait mal fait son nœud et il se marre.



Allez, on recommence... **Thierry** récupère le ballon, le gonfle à nouveau et s'assure que le nœud est bien fait avant de donner le ballon à **Philippe** en lui demandant de le crever... Ah oui ? Tiens, original.

Philippe doit éclater le ballon avec sa main au-dessus de la carte signée au début.. et **Thierry** annonce "*normalement...*"



Normalement ? Suspense...

Thierry retourne la carte signée et déclare en se marrant : "Ah merde, je me suis trompé !"



Tout le monde se marre également dans la salle.

Bon, il paraît qu'en fait ce tour est pas mal...

Thierry laisse la place à **Florent**.

Je me rappelle un garçon souriant et sympathique et apparemment, il l'est toujours... à tel point qu'il a même dit que je n'avais pas changé physiquement.

Bon là, je me demande comment je dois prendre ça... Soit, il est vraiment faux-cul, et là, il baisse sérieusement dans mon estime, soit il est sincère, ce qui voudrait dire qu'il y a plus de dix ans, j'avais déjà mon aspect physique d'aujourd'hui... Et là, c'est inquiétant.



Florent s'apprête faire une prière mais il lui manque son chapelet... (humour)

Florent indique qu'il va poser des questions à plusieurs d'entre nous...

"*Quel est ton plat préféré ?*" – question posée à **Philippe** qui répond "*le couscous*" (Oui, il paraît que c'est le plat préféré des Français... Étonnant non ?).

"*Tu es né le quel jour ?*" – question posée à **Thierry M** qui répond "*Le 24 décembre*".



Puis à **Denis** "*Le dernier film que tu as été voir au cinéma... ou que tu as vu à la télé ?*" – Et là, grand moment de solitude... Apparemment **Denis** ne va jamais au cinéma et n'a pas la télé...

Florent passe à **José** "*Un livre que vous avez lu ?*" – **José** va sûrement répondre "*Un volume de la Petite Anthologie des Tours de Cartes Automatiques de Richard Vollmer...* mais finalement on n'obtient pas de réponse...

Florent : "*Bon ce n'est pas grave... ou... ta couleur préférée ?*" et **José** répond "*Vert*".

Florent à **Théo** : "*Une ville que vous aimez bien ?*" – Réponse : "*Athènes*". Ah bah oui... Logique quand on connaît le nom de famille de **Théo**.

Florent conclut "*Intéressant... C'était pour vous connaître un petit peu...*".

Puis, il attire notre attention sur un jeu de cartes... Un très vieux de cartes patiné avec le temps, précise-t-il, qu'il utilisait déjà il y a dix ans... et il pense même avoir présenté ce tour au club avec ce jeu à l'époque.

Pour l'anecdote, alors que je rédige ce compte-rendu, **Florent** m'a envoyé une capture d'écran d'une page de mon [compte-rendu du 17 janvier 2009](#) et effectivement c'est cette routine qu'il présentait.

Par curiosité (malsaine ?) j'ai feuilleté les pages de ce compte-rendu et je suis tombé sur une photo de moi...

Je suis à présent en mesure de vous dire que **Florent** est un faux-cul. ☹



Florent poursuit en demandant si on croit aux coïncidences... "*Le téléphone sonne... et la personne au bout du fil est précisément celle à laquelle vous étiez en train de penser...*"

Ouais... et ça c'est vachement facile avec la présentation du numéro... ☺

Tout en parlant **Florent** a mélangé son jeu de cartes et il demande à **Christophe** de le couper, puis également à **Philippe**.



Deux dernières coupes sont effectuées par **Denis** et par **Thierry M.**

Le jeu est ensuite remis dans l'étui et **Florent** demande si certains parmi nous ont avec eux des "*petits porte bonheurs*"... des bracelets, un objet, quelque chose qu'on a toujours avec soi.

Florent explique que lui, il a toujours avec lui un trèfle qu'il a cueilli le jour de la naissance de sa petite sœur... Il sort une pochette transparente contenant ce trèfle et la pose sur l'étui du jeu de cartes.

Stéphane propose d'ajouter sa bague et **Florent** l'invite à venir la poser sur l'étui également il en profite pour lui dire "*Ben du coup, tu vas participer...*"



Florent indique prendre l'âme des cartes et fait semblant de remettre les cartes à **Stéphane** et il lui demande de les mélanger...

Stéphane obéit et fait semblant de mélanger car il ne faut jamais contrarier un schizophrène sinon il peut devenir dangereux...



Florent demande à **Stéphane** de regarder les cartes – imaginaires – et d'en prendre une... celle qu'il veut en précisant qu'ensuite il pourra même changer. **Stéphane** nomme le Huit de Carreau et **Florent** inscrit le symbole et le chiffre de cette carte sur un feuillet qu'il remet ensuite à **Stéphane**.

Florent demande à présent à **Thierry M** de le rejoindre et il lui demande de lui rappeler son jour de naissance : le 24... Nombre qu'il note sur un autre feuillet qu'il remet à **Thierry**.

Puis **Florent** dit que ce serait une sacré coïncidence si la carte choisie par **Stéphane** se trouvait en 24^{ème} position dans le jeu.

Moi, la dernière fois – pas si lointaine - que j'ai parlé de "*sacré coïncidence*", de "*coïncidence extraordinaire*", ça s'est mal terminé.



Florent joint les mains en forme de prière... Mais il n'a toujours pas de chapelet.

Florent prend le jeu et sort les cartes qu'il remet à **Philippe** en lui demande de les distribuer jusqu'à la 24^{ème}.

La 24^{ème} carte du jeu est... le Huit de Carreau ! Tadddaaaa !!!!

En fait, je m'étais trompé dans la légende de mes photos... **Florent** avait bien un chapelet...

Excellente routine de *ACAAN* (*Any Card At Any Number*) ou de *NIQCANIQN* (*N'Importe Quelle Carte À N'Importe Quel Nombre...* Je traduis pour **Christophe**... ☺). Une routine très bien amenée et qui prouve, qu'outre la maîtrise du jeu, le hasard fait parfois bien les choses.

Je prends la suite pour montrer une routine d'un genre un peu particulier.

Lors de la [réunion du 12 mars 2022](#), **Stéphane** avait présenté une routine de **Christian Chelman** intitulée *Arcanes*, utilisant des cartes dites "arcanes majeurs" du *Tarot de Marseille*. L'idée a fait son chemin dans ma tête et j'ai eu l'occasion de lire un ouvrage de **Matteo Filippini** proposant plusieurs routines avec des cartes de Tarot.... Dont celle-ci.

Comme **Stéphane** est un maître en ésotérisme, je lui propose de me rejoindre et je lui demande de mélanger les vingt deux lames de Tarot de Marseille qu'on désigne sous l'appellation "*Arcanes majeurs*". Il est ensuite invité à couper le paquet et je lui remets les cinq cartes que le hasard du mélange a placées sur le dessus.



Stéphane doit à présent choisir mentalement l'une des cartes, celle qui a le plus de signification pour lui et la mémoriser avant de mélanger ce paquet de cinq cartes.

Je prends le paquet et je fais défiler les cartes face vers **Stéphane** en lui demandant de mémoriser la position de sa carte. Pour cela, je compte les cartes à haute voix, 1, 2, 3, 4 et 5.



Cela étant fait, je mélange les cartes.

Je ne connais pas les cartes du paquet, ni celle choisie par **Stéphane** ni la position de celle-ci... et **Stéphane** est également incapable de dire où précisément sa carte se trouve dans le paquet.

J'explique à présent à **Stéphane** qu'il va devoir transférer du dessus du paquet en dessous, une à une, un nombre de cartes correspondant à la position de sa carte et je lui fais une démonstration – car on n'est jamais trop prudent. Je me retourne ensuite et **Stéphane** effectue secrètement son transfert.

Je fais à nouveau face, je reprends le paquet et forme une ligne avec les cinq cartes en résumant ce qui vient de se passer. J'explique à présent que je vais essayer de retrouver la carte pensée en m'aidant d'un petit accessoire... un pendule.



À l'aide de mon pendule, je passe au-dessus de chaque carte. Il apparaît que le mouvement de gauche à droite (ou de droite à gauche... ☺) permet d'éliminer quatre cartes. Pour la carte située en quatrième position à droite, le pendule a oscillé du haut vers le bas (du Nord au Sud).

Je demande à **Stéphane** de nommer sa carte : le pendu.
Je retourne la carte désignée par le pendule : c'est le pendu.

Étonnant non... Un pendule désigne un pendu...

Cette routine a été inspirée par *Mixed Symbols* de **Jim Sisti** qui utilisait des cartes ESP. J'ai rajouté l'idée du pendule.

Théo (donc l'esprit scientifique et rationnel est digne de la rectitude d'un... pendule ?) est complètement réfractaire à ce type de routine qu'il considère comme de la charlatanerie. Il est vrai que dans ce type de routine à vocation "ésotérique", l'attitude du mentaliste est primordiale... Faire croire ou non que l'on a des pouvoirs... et beaucoup de mentalistes, sans dire qu'ils ont des pouvoirs, laissent souvent planer le doute...

Concernant le pendule... et là, mes camarades ont beaucoup de mal à me croire : je n'ai aucune influence musculaire consciente sur ses mouvements. Cela paraît impensable... C'est d'ailleurs ce que je pensais aussi moi-même avant de tenter l'expérience. Dans l'ouvrage de **Filippini** il y a quelques routines utilisant le *Tarot de Marseille* et un pendule et il fait allusion à **Pablo Amirá**, un mentaliste chilien qui a notamment écrit plusieurs ouvrages consacrés au pendule. Selon lui, *l'expérience du pendule nécessite une attention consciente pour créer une réponse subconsciente*. Je vais tâcher d'approfondir un peu le sujet...

Bon, je vous laisse digérer ça et on en reparle... ou pas.

C'est **Thierry R** qui prend la suite et il tient dans les mains un jeu de cartes "*standard*". Il effeuille les cartes et demande à **Denis** de lui dire "stop !" quand il le souhaite et de retenir la carte sélectionnée.



Thierry demande à **Denis** s'il a bien retenu sa carte... **Denis** répond "oui".

Thierry insiste "*Tu es sûr que tu l'as retenue ?*". Nouvelle réponse affirmative de **Denis**.

Thierry "*Est-ce que tu penses que je peux retrouver ta carte facilement ? Parce que là, sincèrement, la carte que tu as... ça va pas être facile à trouver...*".

Et **Denis** répond : "*Ben non, surtout que je ne m'en rappelle plus....*".

Tsoin, tsoin, tsoin, tsoin.... Tout le monde se marre... sauf **Thierry**.

Bon finalement **Denis** dit qu'il plaisante... mais le doute subsiste quand même.

Thierry coupe le jeu et le met dans l'étui, puis il demande à **Denis** quels sont les moyens dont dispose un magicien pour retrouver une carte... et **Denis** répond le plus simplement du monde "*Ben il faut qu'il ait de l'imagination...*".

Thierry propose de changer la couleur du jeu à l'exception de la carte choisie et demande "Crois-tu que c'est possible ?".

Denis : "*Pour un magicien oui... Sinon... Non...*"

Thierry ressort les cartes de l'étui et étale le jeu face en l'air en disant qu'il y a une carte retournée... Mais non, aucune carte n'est retournée.

Thierry étale à présent les cartes face en bas et montre que toutes les cartes ont désormais un dos rouge à l'exception d'une carte.



Thierry sort la carte de l'étalement et demande à **Denis** si c'est sa carte et il répond "*C'est celle-ci...*" – Bon comme il l'avait oubliée, ça aurait pu être n'importe quel carte...

Et comme la mémoire est quelque chose de complexe, **Thierry** indique qu'il ne se rappelle plus le nom de ce tour qu'il a acheté... Mais il promet de m'envoyer les références... s'il se rappelle qu'il doit de le faire.

Et oui, la mémoire est quelque chose de complexe...

Comment ? Je l'ai déjà écrit deux lignes plus haut ? Ah ben je ne me rappelais pas... 😊

Thierry a depuis tenu sa promesse, preuve que sa mémoire fonctionne : [Mutation, d'Adam Cooper.](#)

C'est à présent **Denis** qui se lance pour un tour de cartes avec deux dés.

Christophe le rejoint.

Denis indique qu'il va d'abord choisir une carte dans le jeu et qu'il va faire une prédiction.



Denis effectue la coupe "*qu'il aime bien*"... La *Double Dutch Cut*...

Denis propose à **Christophe** de tester les dés et ensuite de les lancer pour de bon : le total fait "7" et **Denis** déclare "*J'aurais préféré autre chose, mais tant pis...*".

Pas chien pour deux sous, **Christophe** propose de relancer les dés mais **Denis** refuse... et il distribue six cartes une à une face en bas sur la table et retourne la septième "8P".

Denis indique qu'on va à présent distribuer huit cartes et il distribue un nouveau tas de sept cartes et il met la huitième face en bas à côté de sa carte de prédiction.

Le jeu est reconstitué et **Denis** indique qu'on va aller chercher un autre chiffre en additionnant la valeur du 8P avec celle des deux dés : $8 + 7$, ce qui fait 15. Il distribue ensuite un tas de cartes et met de côté la quinzième.

Le jeu est à nouveau reconstitué et **Denis** déclare qu'un nouveau chiffre va être sélectionné : la somme de la face opposée des deux dés : Le total fait "7" et **Denis** distribue six cartes et place la septième à côté des deux autres cartes mises à l'écart et de sa prédiction.

Denis retourne une à une les quatre cartes : les quatre As.



Hasard et Nécessité, une routine présentée par **Bernard Bilis** dans son DVD *Tours Automatiques*.

Retour de **Stéphane**, qui finalement n'est donc pas le fainéant qu'il décrivait... Il nous annonce qu'il est "*chafouin*"...

Étonnant quand on sait que *chafouin* signifie – selon l'Académie française - *Personne qui a une physionomie basse et sournoise*.

Et n'en déplaise à quiconque, en matière de physionomie, celle de **Stéphane** est tout, sauf basse... Quant à sa mine, elle ne m'apparaît pas sournoise mais plutôt (pas le chien de *Mickey*...) avenante... Et je n'émettrai aucune remarque concernant ses goûts vestimentaires....



Stéphane nous explique que depuis qu'il a volé son jeu de Tarot à une voyance (voir le [compte-rendu de la réunion du 12 mars 2022](#)), elle lui a envoyé une malédiction qui l'empêche de faire correctement des tours de Magie... notamment des *routines d'Huile et Eau*...

Stéphane explique qu'il fait pourtant tout ce qu'il faut. D'abord, prendre des cartes noires et des cartes rouges...



Après avoir montré les deux paquets – l'un composé de quatre cartes rouges et l'autre composé de quatre cartes noires - il rassemble les cartes... et se marre car franchement, son geste technique était... *pourri* et il s'en est rendu compte.



Stéphane sépare à nouveau les cartes pour former deux tas... et montre le paquet constitué des noires... qu'il dépose sur le second paquet.

Stéphane nous demande si on peut lui expliquer ce "*bazar*" et il retourne les cartes pour montrer que les cartes rouges et les cartes noires sont alternées...



Certains dans la salle disent "*Ah ouais, t'es chafouin... t'es chafouin...*" Bon visiblement, ils ne connaissent pas non plus le sens de cette expression.

Mixtant, une routine extraite du livre de **Max Maven** "*Focus*".

Stéphane regagne à nouveau sa place et **Éric** vient s'installer...

Le repos de **Stéphane** est de courte durée car **Éric** l'invite à le rejoindre au motif que le tour lui est dédié. En effet il s'agit d'un tour avec des *Dragons*... et **Stéphane**, qui pratique d'escrime médiévale, se bat régulièrement contre des dragons comme tout le monde le sait.

Ah bon, vous ne saviez pas ?

Éric précise qu'il s'agit d'un tour de **Joseph B** (ou **Luca Joseph Bellomo**) qu'il a vu sur facebook. Le tour n'était pas expliqué et **Éric** a essayé de le remonter... Il pense avoir trouvé la bonne solution.

Éric a concocté sa propre histoire que voici...

Éric demande à **Stéphane** s'il connaît les livres dont nous sommes les héros et **Stéphane** répond "*Ah oui bien...*".

Bah oui, tout aventurier chasseur de dragons se doit de connaître ce genre de livres où des jets de dés vous font naviguer d'une page vers une autre pour vivre l'aventure.

Éric semblait certain de la réponse de **Stéphane** et il explique que là, ça va être "*le jeu de cartes dont tu vas être le héros*"



Éric tend un feuillet à **Stéphane** et lui demande de lui l'histoire...

Ici pas de dé, mais des cartes magiques pour retrouver un talisman qui donne la vie éternelle...

Comme on peut commencer l'histoire où bon nous semble, **Stéphane** est invité à couper le jeu et à compléter la coupe. Il peut le faire plusieurs fois.

Cinq cartes doivent être distribuées à partir du dessus du jeu pour former un tas. Un second tas est formé avec dix cartes. Un troisième de quinze cartes vient enfin à côté des deux précédents. Le reste des cartes est mis sur l'étui.

Stéphane est invité à prendre connaissance de la première carte du tas de cinq. C'est cette carte qui aidera **Stéphane** dans sa quête.



Le nom de la carte est noté sur un papier par **Stéphane** et remise dans son paquet qui est ensuite mélangé.

Après avoir franchi les portes de l'enfer, **Stéphane** devra se battre contre...

Et c'est la première carte du second paquet que **Stéphane** prend et dont il note le nom avant de la remettre dans son paquet et de le mélanger...



Pour en sortir vivant, **Stéphane** aura besoin de ses pouvoirs de haute magie ainsi que de l'aide de...

Là, c'est la première carte du troisième tas qui est notée avant d'être perdue dans son paquet d'origine.

Ceci étant fait **Éric** prend le premier paquet, le parcourt et en sort une carte qu'il met face en bas sur la table. Il fait de même avec le second paquet en faisant la moue et en disant "*Ah oui, t'as bien mélangé quand même...*"

Hum... bien "*coupé*" je dirais... D'ailleurs **José** en fait la remarque...

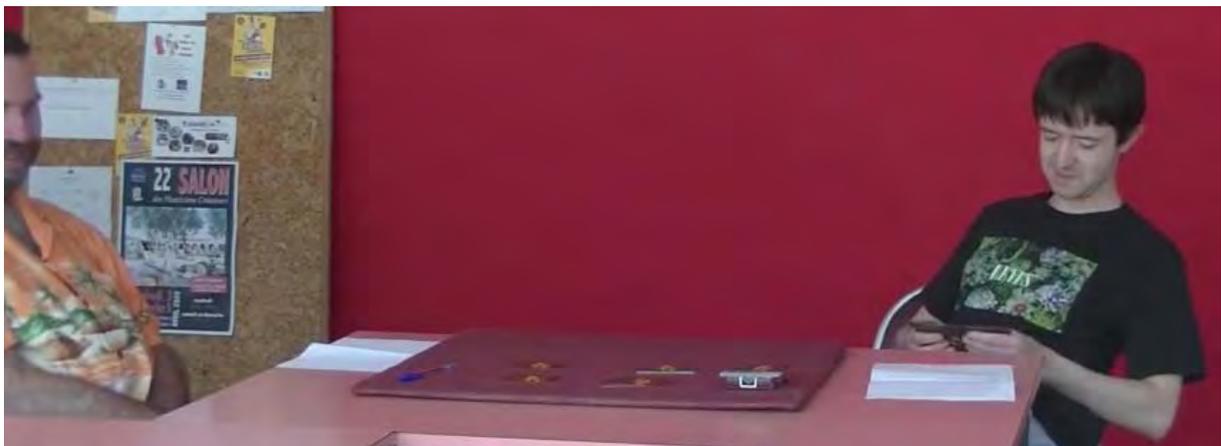
Éric prend le troisième paquet et là... Il cherche et il sèche...



Je propose de prêter mon pendule...

À nouveau **Éric** dit que **Stéphane** a vraiment mélangé...

Non, non... coupé. D'ailleurs **Éric** en convient en disant "*Ah vraiment, t'as pas coupé au bon endroit...*". Il triture ses cartes espérant sûrement que la solution va jaillir et il nous propose de chanter une petite chanson en attendant...



J'adore quand un plan se déroule sans accro... (*Colonel John "Hannibal" Smith de la A-Team – L'Agence Tous Risques*).

Après de longues minutes à parcourir ses cartes dans tous les sens, **Éric** annonce "*Là, ça risque de foirer...*" – ce qui en soit n'est pas très grave car cela arrive même aux meilleurs – j'en suis l'exemple vivant (toute modestie mise à part...).

Finalement **Éric** renonce et continue l'histoire... "*Vous serez aidé par...*" **Stéphane** annonce le nom de sa carte... Mais **Éric** attendait le nom du dragon dessiné sur la carte...
Ah mais ça, tu ne l'avais pas dit...

Bon, c'est le *Dragon de l'Est*...

Pour la seconde carte le 3P est le *Dragon de la Mer*...

Éric reprend le troisième paquet et le parcourt à nouveau.



Je me dis que c'est peut-être le moment pour moi d'aller faire pipi...

Éric demande "*C'est une figure ?*" – Non.

Éric cette fois-ci prend les deux autres tas et regarde les cartes... et finalement il renonce définitivement.

Stéphane annonce sa carte – le 5K – qui est en fait le *Dragon de Pierre*.

On fait semblant qu'**Éric** a eu un sans faute et **Stéphane** peut terminer la lecture de l'histoire : "*et sa carte jumelle qui sera présente dans le 23^{ème} souterrain des catacombes...*" – **Éric** demande à **Stéphane** de prendre le jeu et de compter jusqu'à la 23^{ème} carte du jeu : 5C.

Après recherches, la routine de **Joseph B** est [*Best Of The Best*](#) une routine très forte... comme le plan se déroule sans accro. Après, comme la solution trouvée par **Éric** n'était pas la bonne... ceci peut expliquer les difficultés rencontrées...

Bon, je m'étais retenu le plus possible... Mais les lois de la nature et celles imposées par ma vessie font que j'ai du effectuer un passage aux toilettes et, à mon retour, je me rends compte que **Christophe** est en train de présenter une routine... et que le caméscope n'enregistre pas puisque je l'avais arrêté... Voyons si je peux "*remonter*" ce qui vient de se passer...

D'après ce que je peux voir, **Philippe** tient un petit paquet de cartes entre ses deux mains. Comme y ont-elles atterri : mystère... Mais je ne désespère pas de résoudre ce mystère... notamment grâce à l'explication qui sera donnée.



Christophe récupère les cartes tenues par **Philippe** et, accessoirement, il les fait tomber, mais il les remet dans le bon ordre... ☺

Christophe demande à **Philippe** s'il se rappelle bien de sa carte et il fait à présent tomber les cartes une à une, face en l'air sur la table : il y a quatre cartes et **Philippe** ne voit pas sa carte parmi elles.

Christophe demande à **Philippe** de nommer sa carte (9C) et il la sort de sa poche de chemise.

Christophe explique que cette routine a été réalisée avec des cartes du jeu *UltraGaff* qu'il a acheté et j'en déduis qu'il y avait cinq cartes au début de la routine...



Ce voyage de carte me fait penser à cette excellente routine de **Jean-Pierre Vallarino** appelée [*Dream Wonder*](#).

Il va bientôt être l'heure de se quitter après cet après-midi de magie bien rempli. (on peut aussi écrire *une après-midi* si vous préférez... ☺)

Je propose une dernière routine en indiquant qu'elle est de [Joseph B](#), le magicien qu'on se doit de connaître en ce moment.

Je montre un jeu de cartes que je mélange... en queue d'aronde, pour ceux qui sont curieux, puis j'invite **Philippe** à couper le jeu en trois tas à peu près égaux... C'est là qu'il convient d'être attentif...



Comme la coupe de **Philippe** me plait moyennement, je lui demande de recommencer pour avoir des tas à peu près égaux... C'est là que j'aurais du être attentif...



Philippe s'applique et je dis qu'on va considérer que c'est bon... Je n'aurais pas du.

Je résume : un jeu, mélangé, coupé... et j'invite **Philippe** à prendre connaissance de la carte se trouvant sur le tas du milieu puis à remettre la carte et à mélanger ce tas qui doit ensuite être mélangé avec celui le premier tas à gauche qui a également été mélangé au préalable.

José est invité à couper le dernier paquet et à compléter la coupe. Il doit prendre connaissance de la carte se trouvant désormais sur ce paquet et mettre cette carte dans l'autre paquet – celui constitué du tas du milieu et du tas de gauche – et mélanger ce paquet.

José est invité à couper ce gros paquet en deux et à y insérer d'un bloc toutes les cartes restantes du troisième paquet.



Mon rôle est bien évidemment de retrouver les deux cartes ce qui paraît à priori impossible. Put☹️🍀 de coupe !

Pour la première carte, ça se passe pile poil comme prévu... Je retrouve sans difficulté la carte de **Philippe**, la DP. Et là, ça aurait du m'alerter... Put☹️🍀 de coupe !

Pour la seconde carte, je me suis planté lamentablement alors même que malgré cette put☹️🍀 de coupe ! j'aurais du identifier cette carte si j'avais réfléchi un peu...

Décidément, **Joseph B** n'aura porté chance ni à **Éric**, ni à moi. Bon, **Éric** a des circonstances atténuantes car il pensait avoir trouvé la solution... Mais, je n'ai aucune excuse _ à part cette put☹️🍀 de coupe ! – car je connaissais la solution mais je n'ai pas réfléchi suffisamment.

Quoiqu'il en soit, cette routine, intitulée [MMF \(Magician's Magician Fooler\)](#) est vraiment une tuerie (... quand elle est bien exécutée) et on ne peut que saluer le génie inventif de **Joseph B**.

Voilà, c'est sur ce demi-succès que se termine cette réunion... **Christophe** et **Éric** disent avoir encore des routines à présenter... moi aussi, mais il est plus de dix huit heures et il faut savoir être raisonnable sinon on sera encore là à vingt heures.

Notre prochaine rencontre est fixée au samedi 14 mai. Une réunion particulière car elle permettra d'accueillir le magicien mentaliste **Scorpène** en conférence.

Je suis content d'avoir terminé dans les temps les 46 pages de ce compte-rendu. D'ici le 14 mai, prenez soin de vous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

