

## RÉUNION DU 8 OCTOBRE 2022

Seconde réunion de l'année magique septembre 2022 – juin 2023 et second compte-rendu édulcoré, le précédent n'ayant pas suscité de cris de désespoirs ni de manifestations visant à réclamer un compte-rendu plus étoffé. ☺



### Sont présents :

- |             |                |
|-------------|----------------|
| 1 : Patrice | 2 : Éric       |
| 3 : Toff    | 4 : Thierry R  |
| 5 : José    | 6 : Christophe |
| 7 : Denis   |                |

### Les infos magiques :

- [Festival des Jeux](#) à Déville-Lès-Rouen les 1 et 2 octobre : L'**ALD Magicos Circus** participait à cette manifestation. Le samedi, début du festival, nous étions cinq magiciens (**Christophe, Thierry R, José, Stéphane** et moi-même, **Patrice**). Le dimanche, seuls **Christophe** et **Thierry** ont pu venir. Alors que le samedi avait été très calme en termes de "contacts", le dimanche a semble-t-il été plus fructueux, des personnes s'étant intéressé à notre club. À voir, si cela se concrétisera par de nouvelles adhésions.
- Conférence de **Scorpène** : Elle devrait finalement avoir lieu le samedi 19 novembre prochain. Nous devrions être une dizaine.

- Spectacle de **Léo Brière** : **Christophe** et **Philippe** ont assisté à son spectacle à Maromme (76) le 17 septembre dernier. Au programme, du mentalisme avec quelques bons effets. C'est dynamique mais... très bavard... et un effet qui a choqué nos deux amis où il est question d'évoquer (pas invoquer) quelqu'un qui était cher et qui est décédé... et en plus l'officiant s'est bien gaufré car il n'a pas trouvé le prénom de la personne défunte...
- Congrès FFAP au Futuroscope de Poitiers du 27 au 30 octobre. **Philippe** et **Christophe** (ou "**Christophe** et **Philippe**", ça marche dans les deux sens) y assisteront.

### La Magie :

C'est **Éric** qui se lance pour un tour qui cloche selon ses propos et comme en atteste la sonnette de comptoir posée devant lui.



D'un côté des cartes rouges (9C) et de l'autre des cartes noires (6P) et une carte noire est insérée dans le paquet des rouges. La carte noire disparaît... il y a toujours quatre cartes rouges.

Un second 6P vient remplacer un des 9C qui est posé sur la table. À nouveau le 6P disparaît. D'où la réflexion d'**Éric**: "*il y a quelque chose qui cloche*", accompagnée du tintement de la sonnette.

On essaie avec deux 6P dans le paquet où il ne reste plus que deux rouges. Et là encore, il n'y a plus que des rouges.

Et là où ça cloche vraiment, c'est qu'au final, les quatre cartes sur la table sont les quatre As.



**Éric** a l'air particulièrement content de lui... et il peut car le climax de ce tour est surprenant.

Cette routine est une variante de la routine présentée par **Jack Tighe** lors de la jam session du *London Underground*.

Dans la routine originale, **Jack Tighe** utilise le paquet de cartes noires où il met au fur et à mesure les cartes rouges. Pour les deux premières cartes, les rouges disparaissent du paquet mais lors de la phase avec deux cartes rouges et deux cartes noires, ce sont – cette fois-ci – les cartes noires qui disparaissent, il n'y a plus que des cartes rouges. Sur la table, il y a les quatre As.

**José** prend la suite et comme à son habitude il nous propose une adaptation avec amélioration d'une routine existante. Il a jeté son dévolu sur une routine de **Gérald Mainart** publiée sous le titre *La Belle Captive* dans la petite anthologie des tours de cartes automatiques – volume de **Richard Vollmer** (et qui dans un cas précis ne fonctionnait pas...).

**José** utilise six enveloppes et il les mélange après avoir inséré un billet de 20 euros dans deux enveloppes.

Deux spectateurs vont essayer de gagner en trouvant l'une des enveloppes avec l'argent voire les deux.

Pour éviter toute suspicion **José** invite également les spectateurs à mélanger les enveloppes à tour de rôle.

Les enveloppes sont marquées des lettres A-B C pour trois d'entre elles et A-B-C pour les trois autres. **Éric** est invité à choisir une enveloppe marquée A, une marquée B et une marquée C. **Toff** est invité à prendre les trois enveloppes restantes.

**Éric** doit maintenant disposer ses enveloppes sur la table dans l'ordre qu'il veut... **Toff** doit faire de même mais en variant la configuration pour ne pas avoir la même disposition d'enveloppes que celle d'**Éric**.



Pour pouvoir gagner, il va falloir suivre les instructions de **José** notées sur un feuillet de papier replié sur lui-même.



Ces instructions au nombre de 4 demandent d'effectuer des permutations d'enveloppes par rapport aux lettres imprimées dessus.

La 5<sup>ème</sup> ligne indique "*vous gagnez le contenu des enveloppes situées à gauche et à droite...*" et une 6<sup>ème</sup> ligne indique "*je garde les enveloppes restantes*".

Et on s'en doute les enveloppes des extrémités sont vides... Celles qui restent pour **José** contiennent les deux billets.

**José** a appelé sa routine "*Bonneteau aux billets*".

C'est maintenant **Toff** qui se lance.

**Toff** a deux jeux de cartes – un rouge et un bleu.

Il sort les cartes rouges de leur étui et invite quelqu'un à l'assister et c'est **José** qui le rejoint.

**Toff** explique qu'il va présenter un *ACAAN (Any Card At Any Number)* et c'est **José** qui va déterminer un nombre et une carte.

Au dos des cartes, sont inscrits des chiffres, tous différents et José est invité à couper le jeu une première fois, puis une seconde

**Toff** sort les cartes de l'étui bleu et les pose à l'écart.

**José** doit à présent couper, à peu près au milieu le jeu rouge, et il doit choisir un nombre entre 1 et 20 (il choisit "14") et il doit retourner face en l'air l'une des moitiés de jeu.

**Toff** montre à présent comment **José** va pouvoir éliminer des cartes pour arriver au nombre 14 en prélevant des cartes dans l'un ou l'autre des paquets ou dans les deux. Puis, c'est à **José** de procéder.



La carte du dessus du paquet face en l'air est le 2T et le chiffre "42" est inscrit sur le dos de celle du paquet face en bas.

**Toff** prend les cartes à dos bleu et distribue les cartes en les retournant face en l'air au fur et à mesure. La 42<sup>ème</sup> carte est le 2T.

Une routine issue d'une conférence dont **Toff** préfère que je ne donne pas les références... Qu'il en soit ainsi.

**Toff** enchaîne avec, dit-il, une connerie qu'il a achetée voici plusieurs années.

Trois cartes à jouer percées en leur centre et immobilisées par une attache parisienne.



Malgré cela, **Toff** réussit sans problème à libérer la carte du dessous et il laisse ensuite le matériel à l'examen.

**Christophe** prend la suite pour une routine en musique (*Andante* de **Sung Eun Choi**) avec deux anneaux chinois puis trois.





Ah, c'est du boulot...

Place à **Thierry** pour une routine de cartes avec la participation de **Denis**.

Une carte est choisie au "stop !" puis elle perdue dans le jeu (☺)... Et tout le monde se marre parce que **Thierry** a vraiment bidouillé avant de mettre sa main dans sa poche et il semble éprouver quelques difficultés... Ah ben un survêtement n'est pas vraiment le vêtement adapté à cette manipulation...



**Thierry** réussit finalement à sortir un briquet de sa poche, d'où une carte tombe sur le sol. **Thierry** ramasse aussitôt la carte et la remet dans sa poche...

**Denis** est invité à couper le jeu en deux et à compléter la coupe puis **Thierry** lui demande de prendre le jeu face en bas et de passer la flamme du briquet sur la face de la carte du dessous.

**Thierry** récupère le jeu et l'étale face en bas – il y a une carte dont le noir est complètement noirci et les bords brûlés : Il s'agit de la carte de **Denis**...



*Burnt Card*, une routine apprise dans un DVD de **Daryl** intitulé Card Revelations volume 5.

**Denis** se transforme... de spectateur, il devient magicien... pour un tour avec des revues et un jeu de cartes.





Quatre magazines sont disposés en ligne sur la table et **Denis** inscrit une prédiction sur un feuillet de papier.

Le jeu de cartes est étalé face en l'air sur la table puis coupé. Des petits paquets sont ensuite constitués et rassemblés deux à deux pour perturber encore plus l'ordre des cartes. **Éric** est invité à couper le jeu en deux parties à peu près égales puis il doit désigner un des paquets, et celui-ci est éliminé. À partir de la portion de jeu conservée, des paquets de six cartes sont constitués. Le nombre de cartes de cette moitié de jeu permet de constituer quatre paquets de 6 cartes.

**Éric** doit désigner les quatre paquets un à un et **Denis** les ramasse au fur et à mesure pour reconstituer la portion de jeu qui est ensuite mélangée.

**Éric** doit sélectionner six cartes, soit dessus, soit dessous, soit en coupant le paquet. **Éric** choisit de couper le paquet et ensuite en choisir les six cartes du dessous.

**Éric** prend ce petit paquet et il doit choisir une des cartes et communiquer sa valeur à **Denis** (un 3). Cela permet de désigner le troisième magazine à partir de la gauche d'**Éric**.

**Éric** est à présent invité à faire la somme de la valeur des six cartes (39). La page 39 du magazine montre la Corse.

La prédiction de **Denis** indique "*La bonne adresse : la Corse*".



Un tour inspiré de la routine "*les ardoises spirites et les magazines*" de **George Kaplan**. **Denis** a remplacé les ardoises par des cartes à jouer.

Je vais tenter de présenter à nouveau une routine que j'avais foirée le mois dernier... et je sollicite un spectateur sachant – de préférence – faire un mélange à l'américaine et c'est **Toff** qui se joint à moi.

Un jeu à dos bleu et un jeu à dos rouge sont utilisés. **Toff** choisit le jeu à dos bleu et je le fais glisser devant lui.

Je sors les cartes à dos rouge de l'étui et je coupe le jeu en deux tas à peu près égaux et je demande à **Toff** de mélanger ces deux paquets à l'américaine et il me fait un superbe mélange... en queue d'aronde, ce qui, en termes de résultats est identique.



J'explique que dans un jeu de poker, les mains de chaque joueur sont composées de cinq doigts mais également de cinq cartes et je demande à **Toff** de prendre les cinq premières cartes du jeu que le mélange a placé sur le dessus du paquet.

**Toff** doit à présent regarder ses cartes et en choisir une sans me la montrer. Cette carte est posée sur le tapis et **Toff** doit à présent faire la somme des valeurs des quatre cartes restantes (29).

Je demande à **Toff** de prendre le jeu à dos bleu qui est devant lui et de distribuer 28 cartes et de mettre à l'écart la 29<sup>ème</sup>.

J'indique qu'avant le tour, j'ai placé l'As de Carreau en 29<sup>ème</sup> position dans ce jeu. La carte est retournée, c'est bien l'As de Carreau. **Toff** retourne sa carte, c'est également un As de Carreau.



*Stealth 2.0* de **Lars La Ville**.

Retour d'**Éric** qui tient dans sa main une carte (RP) qui a été perforée en deux endroits dans sa partie supérieure (qui devient la partie inférieure si on fait pivoter la carte... ☺). Il fait passer un anneau de trousseau de clé dans l'un des trous.



Claquement de doigts et... le trousseau de clés passe sur le second trou.

Et bien sur, tout est examinable... Euh... Non, non...

[Jump, de Mickael Chatelain.](#)

Retour également de **Christophe**, mais sans ses anneaux chinois pour une routine de cordes d'un genre un peu spécial.

**Denis** a ramené du cidre et du coup, on en profite pour boire un verre ce qui arrange bien **Christophe** qui a besoin de réviser...

Au bout de cinq bonnes minutes, **Christophe** se lance en précisant qu'il fait ça un peu à l'arrache...

Houlà, ça ne sent pas trop la confiance...

**Christophe** explique qu'il a eu envie de faire de la magie vers 12-13 ans lors d'une fête foraine où il a vu un magicien faire un tour avec des cordes... et **Christophe** nous montre trois grandes cartes à jouer représentant des morceaux de corde...



En rapprochant les cartes, on voit qu'il y a une petite corde, une corde moyenne et une grande corde...

**Christophe** mélange ses cartes et en remettant les cartes sur la table, il montre qu'il n'y a désormais plus qu'une grande corde.



**Christophe** nous explique que c'est ça qui lui a fait débiter la magie... Un applaudissement se fait entendre et **Christophe** dit aussitôt "*Non, je me suis gauféré...*" – Ah, ça arrive même aux meilleurs... Bon, c'est vrai que c'était un peu court comme effet...

**Christophe** propose de recommencer. Il tente de remettre ses cartes en place et finalement annonce "*Je vais réviser... Je vais laisser quelqu'un passer...*"

Et c'est donc le grand retour de **Toff**...

Un jeu, mélangé et **Toff** demande à **José** de prélever un petit paquet de cartes et de le plaquer sur sa poitrine afin que **Toff** ne puisse pas voir la carte du dessous (4P).



**Toff** écarte le reste du jeu et demande à **José** de couper son petit paquet.

**Toff** annonce qu'en principe il ne peut pas connaître la carte de **José**... en ajoutant "*sauf si c'est un jeu marqué*" et il explique qu'il aurait pu voir la carte du dessus du paquet et qu'avec la coupe, cette carte est désormais en contact avec celle de **José**... [\*C'est pas faux\*](#) (*Karadoc – Kaamelott*)

**Toff** demande donc à **José** de faire un mélange à la française (**Bilis** – K7 n°1).

**Toff** indique que ce mélange n'a pas forcément séparé ces deux cartes... et il demande à **José** s'il sait faire un mélange américain... "*Pas vraiment*" répond **José**... **Toff** lui demande alors de distribuer les cartes en deux tas et de mélanger ces deux tas ensemble.

**Toff** indique qu'il aurait pu également repérer la carte sur le paquet restant et mis à l'écart... et il demande à **José** de rassembler l'ensemble des cartes et de mélanger le tout.

**Toff** marque une pause... Il réfléchit intensément avant de déclarer qu'il voit une carte noire... une carte à Pique... une petite carte à point... le 4P. Tout à fait exact !

**Toff** explique le principe – tout con mais il fallait y penser – et indique que cette routine provient de la même conférence dont il ne souhaite pas que je donne les références...

Qu'il en soit ainsi...

Et c'est à nouveau **Éric** qui prend la place laissée libre pour un tour avec des cartes dont le dos supporte un motif original : un papillon. **Éric** dit avoir acheté ce jeu chez *Nature et Découvertes*...

**Thierry** le rejoint pour jouer le rôle du spectateur.



**Éric** déclare que pour lui, le bonheur, c'est l'accord entre un homme et son jeu de cartes...

Le jeu est mélangé à l'américaine puis à la française (**Bilis** – K7 n°1) avant d'être coupé.

**Éric** demande à **Thierry** de nommer une valeur de carte et une famille : 10T.

**Éric** coupe le jeu et retourne la carte du dessus : 3T. Il laisse la carte face en l'air et met sa main opposée sur le jeu... Le 3T se transforme en 10T. Cette carte est insérée dans le milieu du jeu et avec une passe magique remonte aussitôt sur le dessus du paquet.

Nouveau mélange du jeu et **Éric** fait choisir une carte à **Thierry** (3P). **Thierry** remet la carte à l'emplacement de son choix dans le jeu. Le jeu est coupé à deux reprises par **Thierry** avant d'être mélangé par **Éric**.

**Éric** demande si la carte de **Thierry** est un 3... noir... Le 3P.

S'en suit de nouvelles identifications de cartes... plus ou moins heureuses... avec des méthodes différentes.

[Le jeu Butterfly](#) (papillon)... qui, de mon point de vue (et cela n'engage que moi) est une sacrée usine à gaz qui oblige le magicien à scruter en quasi permanence une partie des cartes... et très honnêtement, dans la démonstration effectuée par **Éric**, ça se voit un peu (beaucoup ?)... Selon **Éric**, les difficultés rencontrées sont dues à un problème de lumière dans la salle... Mais, on ne choisit pas vraiment les conditions d'éclairage des endroits où on est susceptible de faire usage de ce jeu. ☹

Je prends la suite et je demande si tout le monde a vu les films *Retour Vers Le Futur...* Le tour de cartes que je propose de montrer est en quelque sorte un hommage à cette saga.

Je sors d'une pochette une carte à dos bleu face en bas – on s'y intéressera plus tard. Je sors également de cette pochette quatre cartes à dos bleu et faces blanche que j'étale légèrement face en bas.

**Christophe** est invité à choisir une carte au "Stop !" et à identifier cette carte à l'aide d'une gommette collée sur sa face et sur laquelle il appose un signe distinctif au stylo.

Je prends la carte face en l'air et je la fais glisser d'un geste rapide sous les quatre cartes étalées en imprimant un mouvement de retournement de ces cartes.



Alors qu'il devrait en toute logique y avoir cinq cartes, il n'y en a que quatre... Et je montre que ces cartes sont des cartes à face blanche. La carte de **Christophe** s'est volatilisée.

J'attire l'attention sur la carte mise à l'écart au début du tour et je demande d'imaginer que cette carte revient du futur... par conséquent, elle est bouillante du fait des frictions dans l'espace temps.

Je me sers de deux des cartes à face blanche comme d'une pince pour retourner cette carte : c'est la carte signée par **Christophe**.



*Dream Wonder*, un tour déjà assez ancien de **Jean-Pierre Vallarino**.

**Toff** a beaucoup bossé pour cette réunion car il nous propose une nouvelle routine de cartes avec **Christophe** qui est invité à mélanger le jeu.

**Toff** explique que les Chinois n'utilisent pas les mêmes cartes à jouer que nous (leurs jeux comportent seulement 24 cartes et trois familles) et ils ont pour nombre porte bonheur le 8. (rappelez-vous les jeux olympiques en Chine... le 8 août (8) 2008..).

**Toff** distribue 24 cartes face en l'air et met le reste du jeu à l'écart.

**Toff** parcourt les cartes et montre sa carte fétiche : la *Dame de Carreau*, et cette carte est mise face en l'air dans le paquet.

Le paquet est réparti en trois tas en le coupant et **Christophe** est invité à mélanger le premier paquet et à mémoriser la carte du dessous (3T). Ce paquet est osé sur le tas de droite et celui du milieu est mis par-dessus puis le paquet ainsi reconstitué est coupé à plusieurs reprises.

**Toff** indique qu'il va distribuer le paquet en deux tas égaux de 12 cartes.

**Toff** fait ensuite défiler simultanément les cartes de chaque paquet et s'arrête lorsque la DK face en l'air apparaît.



Cette routine est également tirée de la conférence dont il ne faut pas parler et que **Toff** est en train de rentabiliser... Qu'il en soit ainsi.

**Christophe** a finalement renoncé à présenter son tour de cartes basé sur la routine des trois cordes indiquant qu'il le présentera lors d'une réunion ultérieure le temps pour lui de comprendre ce qui ne va pas... Mais il ne renonce pas pour tout autant à la Magie et il nous propose une routine de cartes avec l'assistance d'**Éric**.



Un jeu de cartes mélangé par **Éric**.

**Christophe** prend le jeu, il parcourt les cartes et sort une carte qu'il met face en bas sur la table. Il hésite et déclare : "*Je ne suis pas sûr...*"

**Éric** est invité à couper le jeu vert sa moitié et à prendre la moitié supérieure. Il doit maintenant éliminer les cartes de la façon suivante : une carte est posée face en bas sur la moitié de jeu restante et la suivante est mise face en l'air pour commencer un nouveau tas près des autres cartes et ainsi de suite.



Le tas face en l'air est mis face en bas et la procédure d'élimination est recommencée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte face en l'air : la Dame de Trèfle.

**Christophe** montre la carte mise à l'écart : La Dame de Pique.

*The Great Thirstin*, une routine de **Marty Kane** présentée par **Aldo Colombini** dans son DVD *Impromptu Card Magic volume 1*.

Et c'est sur cette routine que se termine notre seconde réunion de l'année magique 2022-2023. Rendez-vous le 19 novembre pour la suite des aventures de l'**ALD Magicos Circus**.

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*

