

## RÉUNION DU 4 FÉVRIER 2023

Nouvelle réunion du *Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)* programmée un peu plus tôt qu'à l'accoutumée car la semaine prochaine débutent les vacances scolaires de la zone B dans laquelle Rouen se trouve. Espérons que cela motivera les gens pour venir aujourd'hui.

Et mes espoirs sont comblés...

### Sont présents :

- |                     |               |
|---------------------|---------------|
| 1 : Patrice         | 2 : Éric      |
| 3 : Thierry R       | 4 : Thierry M |
| 5 : Fabien "Bidule" | 6 : Philippe  |
| 7 : Christophe      | 8 : Denis     |
| 9 : Paillette       | 10 : Nolan    |



Clic clac... une petite photo souvenir et nous pouvons démarrer cette seconde réunion de l'année civile 2023 mais qui est en fait la sixième de l'année magique 2022 – 2023...

### Les informations magiques :

Retour sur la conférence de **Luc Apers** qui a laissé un bon souvenir. Un membre signale que l'artiste se produira en [spectacle le 15 mars 2023 au Havre à la Fabrique Atrium](#).



**Thierry M** est allé voir **Messmer** en [spectacle au Zenith de Rouen le 2 février](#)... Il n'a pas du tout aimé et n'avoir qu'une envie... s'en aller.



**Christophe** relance l'idée d'un atelier "*anneaux chinois*", petits et grands et cela pourrait se faire lors de la prochaine réunion pendant une heure environ...

Vous avez peut-être remarqué un nouveau prénom dans la liste des membres présents : **Nolan**. C'est un jeune garçon de 10 ans fan de Magie. En principe, notre club n'accepte les nouveaux membres qu'à partir de 13 ans... Cruel dilemme... Nous voilà avec un enfant passionné de Magie et la question est "*est-ce qu'on l'accepte ou pas*". Au niveau du bureau du club, les avis étaient mitigés, jusqu'à ce que je diffuse la vidéo de **Nolan** dans ses œuvres transmises par sa maman. Et là, nous avons vraiment été surpris de sa maîtrise technique. D'où sa présence ici avec nous. Pas facile pour lui car le plus jeune du club a dépassé les 40 ans... Nous allons tâcher d'être gentil avec lui et d'éviter de dire des grossièretés... ☺

### La Magie :

C'est moi qui me lance pour présenter la première routine de cette réunion.

Je rappelle que la plupart d'entre nous connaissent les routines de type *Oil and Water (Huile et Eau)* où on dit traditionnellement que les cartes rouges et les cartes noires refusent de se mélanger. J'explique que c'est totalement faux : elles refusent de se séparer... Nuance.

Du coup, depuis que je le sais, j'essaie de les aider à rester ensemble.



La routine se déroule en deux phases. Dans la première, les cartes rouges et noires sont alternées et se séparent. Dans la seconde, les rouges et les noires forment chacune un tas et les cartes vont voyager de sorte que les cartes restent groupées par couleur. Tout cela est rendu possible grâce à mon étagère invisible sur laquelle je dépose les cartes pour les reprendre ensuite quand j'en ai besoin...

Une routine inspirée de la routine *Invisible Space* de **Giacomo Bigliardi**. L'idée m'a plu et je l'ai adaptée car il y a des incohérences dans la routine originale qu'un spectateur attentif peut noter. Du coup, j'appelle ma version "[L'Étagère Invisible](#)".

**Thierry R** prend la suite en déclarant qu'en préparant ce tour il a eu une pensée pour mon ancien travail... et il commence à sniffer son marqueur... ce qui semble lui procurer un bien fou. Comprenez qui pourra mais je tiens – quand même – à préciser que je n'étais ni un trafiquant de drogue, ni un vendeur de stylo feutre... Qu'on se le dise.



**Thierry** nous indique qu'il est désormais déchaîné et se met à dessiner sur son bloc notes puis il arrache la feuille et la roule en boule.

**Thierry** invite à présent **Nolan** à le rejoindre près de la table et il lui montre un jeu de cartes en lui faisant constater qu'un mot différent est inscrit sur chaque carte. **Thierry** pose le jeu face en bas sur la table et il demande à **Nolan** de la couper et de compléter la coupe.

**Thierry** étale le jeu et demande à **Nolan** de poser le doigt sur le dos d'une des cartes. La carte est sortie de l'étalement et retournée : c'est le 6K.

**Thierry** compte six cartes à gauche de l'emplacement initial de la carte choisie et tombe sur un Roi sur lequel est inscrit le mot "*Chapelle*".

**Thierry** déclare : "*C'est quand il fait froid... Chapelle...*"

**Thierry** demande à **Nolan** de prendre la boule de papier posée à l'écart, de la déplier. Et de montrer à tout le monde ce qui est dessiné : un genre d'église.



Le *Sniff*, une routine de **Philippe de Perthuis** tirée d'un des [trois DVD l'École de la Magie consacrés au Mentalisme](#).

La tradition veut que nous n'acceptons aucun "*complet débutant*" dans le club... et nous "*testons*" les postulants. Je sais pour avoir vu sa vidéo que **Nolan** n'est pas un complet débutant... Mais la tradition... c'est la tradition et nous invitons donc **Nolan** à nous présenter un premier tour.

**Nolan** vient derrière la table sur laquelle il pose sa mallette... d'où il sort un jeu de cartes de couleur bleue.



**Nolan** met les cartes face en l'air et fait défiler les cartes à la recherche des deux jokers, ce qui permet de montrer que le jeu est bien mélangé.

Le jeu étant remis face en bas, **Nolan** demande que quelqu'un lui dise "*stop !*" quand il veut... (c'est la précision à ne pas utiliser car certains spectateurs très joueurs attendent le dernier moment et il est – à mon sens – préférable de demander tout simplement qu'on vous dise "*stop !*" ce qui incite psychologiquement le spectateur à vous arrêter rapidement...).

Au "*stop !*" la carte sélectionnée est le Roi de Carreau que **Nolan** met dans l'étui.

Un tapotement de l'index sur l'étui... et... il tombe sur la table...

**Nolan** se saisit d'un des Jokers en disant "*Je sais pourquoi...*" et il s'en sert pour frotter l'étui... Nouveau coup porté avec l'index sur l'étui qui, instantanément devient rouge... C'est très flash.



**Nolan** ouvre l'étui et sort la carte qu'il contient... Le Roi de Carreau qui désormais a un dos rouge.

**Nolan** nous dit "*C'est pas terminé hein...*" et il prend la carte et la met face en bas sur les cartes du jeu... **Nolan** étale les cartes et nous montre que désormais toutes les cartes du jeu ont un dos rouge...

Aussitôt **Nolan** ajoute "*Et c'est pas terminé...*"

**Nolan** ramasse les deux jokers et montre que leur dos est également devenu rouge.

[Boxing Match](#) de *Katsuya Masuda*.

Bravo **Nolan** !

**Christophe** prend la suite pour une routine de pièces.

**Christophe** sort une petite bouteille et trois pièces. Les pièces sont prises en main gauche... la bouteille est tenue, ouverture vers le haut, en main droite.

Un geste magique et une pièce tombe dans la bouteille. **Christophe** montre qu'il n'a plus que deux pièces dans la main gauche.

Dans la foulée, une seconde pièce va voyager de la main gauche vers la bouteille tenue en main droite.

Il reste à présent une seule pièce.

Pour cette dernière pièce, **Christophe** propose de faire différemment. Il prend un bouchon en liège qu'il met sur l'ouverture de la bouteille. Il prend la pièce en main gauche et vient la frapper sous la bouteille... La pièce traverse la matière et se retrouve dans la bouteille.



**Christophe** sort la pièce de la bouteille et fait examiner celle-ci, ainsi que le bouchon en liège.

[Bottle](#) de **Mickael Chatelain**.

C'est à présent **Paillette** qui prend place et c'est **Nolan** qui va l'assister.

**Paillette** sort de jeu de son étui et l'étale face en l'air sur la table pour montrer des cartes différentes et mélangées.

Le jeu étant remis face en bas, **Nolan** est invité à couper les cartes et à recommencer plusieurs fois s'il le souhaite.



**Paillette** montre un second jeu posé sur la table et demande à **Nolan** de sortir les cartes de l'étui et d'étaler les cartes face en l'air... ce qui nous permet de constater que **Nolan** maîtrise sans problème l'étalement.

Il y a une carte face en bas : le 7 de Carreau.

**Paillette** demande à **Nolan** de retourner la carte se trouvant sur le premier jeu : le 7 de Carreau. Ça matche !

Une routine sans nom pour laquelle **Paillette** s'est inspirée d'une astuce très intéressante révélée par **Luc Apers** lors de sa conférence... L'expérience qui s'est déroulée devant nos soins aujourd'hui montre qu'il faut à tout prix éviter de laisser le spectateur retourner la carte car **Nolan** nous indique qu'il avait "*senti*" quelque chose. On l'a d'ailleurs vu examiner attentivement la carte après coup...

Et c'est maintenant **Thierry M** qui s'y colle pour un tour de petit paquet.

**Thierry** nous déclare "*Bon, tout le monde connaît le Twisting des As*" donc ça va aller vite..."

**Thierry** tient en main un petit paquet de cartes et nous les montre une à une ainsi que leur dos bleu. Il s'agit des quatre As.



**Thierry** met les cartes face en bas et effectue une petite passe magique puis il montre que l'As de Pique s'est retourné face en l'air.

Nouvelle passe magique et **Thierry** montre que deux As sont désormais face en l'air.

Nouvelle passe magique et c'est maintenant trois As qui sont face en l'air. Il manque l'As de Carreau. **Thierry** retourne le paquet pour faire apparaître l'As de Carreau face en l'air mais l'As de Pique a disparu.

La carte du dessus est retournée face en l'air et c'est bien évidemment l'As de Pique... Tous les As sont face en l'air.

[\*Twisting\*](#) de **Dominique Duvivier**... Pas de manipulation ardue mais des cartes qui ne peuvent être laissées à l'examen...

**Thierry** laisse la place à **Philippe**.

**Philippe** nous précise qu'il a décidé de nous faire des tours de **Verlaine**... Ah, j'ignorais qu'il fût magicien...

**Philippe** ajoute "*Pas Paul... Gabriel...*"

Ah j'ignorais que **Paul Verlaine** avait un frère magicien prénommé **Gabriel**...

**Philippe** poursuit "*Même si j'ai le rein beau et que j'ai mal vers l'aine...*" On entend des "Oh..." dans la salle. Ce qui vaut mieux que des bas...

Bon... Plus sérieusement, **Philippe** veut parler de **Gabriel Werlen**...

**Philippe** invite **Éric** à la rejoindre. **Philippe** souhaite parler d'intuition... de ce qui fait qu'on prend une décision plutôt qu'une autre et il sort de sa sacoche une pièce de 2 euros, une carte bancaire dans son étui, un portefeuille et une feuille de papier qui est mise à l'écart. Cette feuille comporte la dernière réplique de la pièce de théâtre que **Philippe** et **Éric** vont jouer devant nous.



**Philippe** remet la feuille à **Éric** pour qu'il la mette dans sa poche jusqu'au final et précise qu'il aura trois choix à faire.

**Éric** est invité à choisir librement la destination des objets : la pièce reste sur la table – il prend le portefeuille – **Philippe** prend la carte bancaire.

**Philippe** demande à **Éric** qu'il veut échanger avec lui son objet : Non.

**Philippe** demande à **Éric** s'il veut échanger son objet avec celui sur la table et la réponse est : oui.

**Philippe** demande à **Éric** de sortir la feuille et de lire ce qui est écrit dessus.

Bon là, ça merdouille un peu mais **Philippe** se rattrape... et la feuille indique : "*J'ai gagné ! J'ai gardé la pièce de 2 euros. Le portefeuille reste sur la table. Vous avez la CB bien en vue dans la main*".  
Et au dos du document **Philippe** a inscrit : "*Non, non, rien ici*".

*Ultimate Free Will (Libre Arbitre Ultime)* de **Gabriel Werlen**.

Pour nous détendre un peu, **Éric** propose de faire un jeu qui consiste pour lui à conserver en main une pièce de un euro.

En fait, il a enfilé un genre de gant... sans aucun doigt (une moufle ? bien qu'il n'y ait aucun emplacement pour le pouce...) qui possède un trou par lequel **Éric** a passé son index. Sur son index, il dépose une pièce de un euro et explique qu'il va taper sur la paume ouverte d'un concurrent qui devra tenter de capturer la pièce en refermant sa main.

Il commence son jeu avec **Nolan** et lui met un handicap sur la paume... une grosse pièce en métal qui fait que notre concurrent va avoir beaucoup de mal à refermer sa main et voler la pièce d'**Éric**.



Première tentative... fructueuse. **Éric** parvient à conserver sa pièce.

Seconde tentative, cette fois-ci avec **Christophe** qui bénéficie d'un handicap moins important – à savoir que la pièce en métal mise dans sa main est plus petite que celle que tenait **Nolan**. Même résultat final, **Éric** parvient à conserver sa pièce.

**Philippe** propose de tenter également sa chance et récupère dans sa main une pièce en métal encore plus petite que les précédentes.

Mais là encore, **Éric** parvient à conserver sa pièce de un euro.

**Thierry M** tente lui aussi sa chance avec une pièce encore plus petite...  
Peine perdue, **Éric** conserve une fois de plus sa pièce.

Et au final **Éric** propose à **Thierry** d'examiner le matériel... y compris son doigt... un faux doigt... mais en précisant que celui utilisé lors de l'expérience était bien réel.



[Finger de Leo Smetsers](#)... une escroquerie subtile et amusante.

**Fabien** en profite pour montrer "*un truc de fou*" selon **Éric**.  
Là encore il s'agit d'un jeu... ou d'un défi.

**Fabien** dispose une pièce sur sa paume près de son poignet. Il dispose une seconde pièce, différente de la première sur la paume d'**Éric**, également près de son poignet.

Un geste rapide et les deux mains se rencontrent... et les pièces changent de main... **Éric** a dans sa main la pièce que tenait **Fabien** et **Fabien** a dans sa main la pièce initialement tenue par **Éric**.

**Fabien** propose à **Christophe** d'essayer... Et hop !, le changement de main d'effectue à nouveau...



Un truc de fou...

Revoilà **Nolan** pour une seconde routine...

**Nolan** montre un jeu de cartes qui, affirme-t-il, n'est "*pas truqué du tout*"...

Ah ? Parce que ça existe les jeux truqués ? Ah ben va falloir que je me renseigne sur le sujet alors... 😊

**Nolan** sort les cartes de l'étui et montre que les dos sont "*vraiment rouges*".



Puis **Nolan** montre la face des cartes pour montrer que le jeu est bien mélangé.

Et pour ôter tous les doutes qui pourraient encore subsister, **Nolan** mélange les cartes très honnêtement à deux reprises.



**Nolan** jette à présent le jeu de sa main droite vers sa main gauche puis avec la main gauche, il jette le jeu sur la table.

**Nolan** tient deux cartes en main droite et deux cartes en main gauche : les 4 As.



Une production d'As acrobatique très bien réalisée. Cette routine figure dans l'ouvrage de **Ken de Courcy** intitulé *Four Ace Intro's* sous le nom *Two Handed Catch* (ouvrage traduit en français sous le nom *Introduction pour les routines de 4 As* – la routine s'appelant *Voltige des deux mains*)

**Denis** a récemment posé une question par courriel sur un effet de **Paul Curry** et son principe. Du coup, je me suis penché – en prenant soin de ne pas tomber – sur les applications faites par certains magiciens.

Je présente neuf enveloppes numérotées de 1 à 9 rangées par ordre croissant. Je propose dans un premier temps d'expliquer ce qui va se passer et je montre que si on inverse certaines enveloppes en les distribuant sur la table, on perturbe l'ordre des numéros. Ceci étant acquis, je mélange le paquet et le coupe avant de demander à un membre de l'assistance de me donner les instructions : *pose ou échange* et en fonction, je poserai l'enveloppe sur la table ou je l'inverserai avec la suivante avant de poser les deux enveloppes.

C'est **Nolan** qui me donne les instructions. Une fois toutes les enveloppes sur la table, je propose que quelqu'un d'autre participe également et c'est **Christophe** qui s'y colle.

**Christophe** donne ses instructions et je m'y conforme à la lettre... enfin, à l'enveloppe... plutôt.



**Thierry M** participe ensuite et donne ses instructions et comme précédemment les enveloppes atterrissent sur la table avec ou sans inversion.

Je dispose les enveloppes sur la table pour former une ligne et on peut constater qu'elles ne sont plus dans l'ordre chronologique de départ. La preuve que les différentes instructions ont bien eu un effet sur la disposition finale des enveloppes.

Trois personnes... trois choix différents...  
Aurais-je pu influencer leur choix ? Impossible... a priori.

Le doute est permis... Je sors de chaque enveloppe une carte que je laisse dans un premier temps face en bas. Les neufs cartes ayant été sorties, je les retourne une à une pour montrer une lettre sur chacune des cartes et elles forment le mot INFLUENCE.



Certains pourraient dire que c'est de la chance, qu'on peut former d'autres mots avec ces lettres... Je sors d'une enveloppe un feuillet supportant des informations trouvées sur l'Internet concernant les anagrammes : il n'y a aucun mot de neuf lettres qu'on puisse former avec ces mêmes lettres.

*Influence*, [une routine de Julien Losa](#) inspirée de la routine de **Bruce Bernstein** intitulée *EAT AT JOE'S* qui applique dans une large mesure en ajoutant une subtilité un principe de **Paul Curry** qu'on peut trouver dans la routine *Swindle Of Sort* (*Marché de Dupes* dans le *Very Best Of Paul Curry* de **Richard Vollmer**) reprise par **Bernard Bilis** dans sa routine *Les Cartes Inversées*.

**Nick Trost** utilise deux principes de **Paul Curry** dont celui utilisé ici pour construire sa routine *A Coincidence Combination* (à lire dans *Subtle Card Creations – vol 2*).

**Nick Trost** utilise également ce principe dans l'excellente routine *Ultimate Cidentaquin* (voir **Aldo Colombini** – DVD *ESP Card Magic vol1 : Nick Trost's Routines*).

**Nick Trost**, toujours, utilise ce principe dans sa routine *Swindle Suits* (*The Card Magic Of Nick Trost*).

**Aldo Colombini** utilise également une version de ce principe dans une routine également excellente intitulée *Twists Of Fate*.

Et pour terminer cette page, signalons que ce principe est utilisé dans la routine *Sympathetic Thirteen* de **Nate Leipzig** et **Herbert Milton** (décrite dans l'ouvrage de **James Swain** – *21st Century Card Magic*).

**Paillette** invite **Logan** à le rejoindre et mélange un jeu de cartes devant lui avant de lui demander de prendre les deux premières cartes et de les perdre dans le jeu.

**Paillette** demande à **Logan** "*Tu te rappelles de tes deux cartes ?*", puis il jette le jeu sur la table et montre qu'il tient deux cartes dans sa main...

Sans rien dire, **Paillette** pose les deux cartes face en l'air sur la table et sourit.

**Logan** regarde les cartes et là, il semble avoir un bug car il ne bouge plus et regarde fixement les deux cartes... Il semble analyser la situation et se demander comment c'est possible...



**Paillette** déclare en se marrant" : *C'est le premier tour que j'ai appris...*"  
Finalement **Logan** comprend où est la supercherie...

**Fabien "Bidule"** prend la suite en précisant d'emblée "*je n'ai pas le nom ni les références...*".

Bon ben on verra bien...

**Fabien** pose une carte de prédiction puis il sort le 4K et le pose devant **Thierry R** et l'AC qu'il pose devant **Denis**.

**Fabien** demande à **Thierry** un nombre entre 10 et 20 : 12. Les cartes sont distribuées face en bas, une à une et lorsque douze cartes ont été distribuées **Fabien** prend le 4K de **Thierry** et le pose face en l'air sur les cartes distribuées et reconstitue le jeu.



Même procédure pour **Denis** qui choisit le nombre 16.

**Fabien** va chercher dans le jeu les deux cartes face en l'air et sort également la carte se trouvant à côté de ces deux cartes. **Fabien** retourne ensuite les deux cartes face en bas. **Thierry** a associé son 4K au 4C et **Denis** a associé son AC à l'AK. Ces deux cartes ont donc trouvé leur jumelle.

**Fabien** demande à nouveau les deux nombres choisis par **Thierry** (12) et **Denis** (16) et additionne les deux valeurs (28). Il distribue 28 cartes face en l'air et la carte correspondante est le 10T.

**Fabien** montre sa carte de prédiction : le 10P.



Une routine impromptue utilisant une procédure ingénieuse de placement qu'on retrouve dans différents tours... pas tous impromptus d'ailleurs.

**Philippe** s'installe à la place de **Fabien** pour nous refaire un "coup de Werlen"...

**Philippe** sort quatre mini gobelets d'un sac et en dispose trois devant lui, le quatrième étant mis à l'écart. Sur chacun des trois gobelets, il pose un dé de couleur. Le bleu est situé à gauche et sa face supérieure indique "1". Le blanc est situé au milieu et sa face supérieure indique "2". Le rouge est situé à droite et sa face supérieure indique "3".

**Philippe** précise que les dés ne servent qu'à identifier les gobelets 1 – 2 – 3...



**Thierry M** vient jouer le rôle du spectateur et **Philippe** lui remet une petite boulette de papier qu'il devra placer sous un des gobelets puis suivre les instructions de **Philippe** qui lui aura le dos tourné pendant ce temps.

**Thierry** place la boulette mais commence à déplacer les gobelets sans attendre d'instructions... alors forcément le résultat final n'est pas celui attendu.

Nouvelle tentative mais à un moment **Philippe** demande de permuter les gobelets 2 et 3 et là, gros flottement dans sa salle car comment repérer ces gobelets... avec les dés ou d'après leur position actuelle ?

**Philippe** précise alors qu'il faut se repérer par rapport aux dés...

Problème... en permutant les gobelets, **Thierry** a changé la valeur de la face sur trouvant au dessus...

**Éric** qui connaît cette routine vient à la rescousse tandis que **Philippe** attend le dos tourné.

C'est toujours le problème avec les routines où le magicien le dos tourné, il faut avoir été très précis dans ses instructions... et surtout... ne pas choisir **Thierry M** comme spectateur. 😊

Allez, on recommence...

Choix d'un gobelet, permutation des deux autres gobelets et inversion des gobelets 2 et 3 puis on enlève les dés.  
Cette nouvelle tentative est fructueuse, **Philippe** désigne tout de suite le gobelet sous lequel se trouve la boulette.

Nouvelle expérience tentée mais en variant les instructions et nouveau succès pour **Philippe**.

La routine se poursuit ainsi avec une dernière tentative et de nouvelles instructions... **Thierry** fait remarquer une marque sur l'un des gobelets et **Philippe** répond "On s'en fout de ça...". **Thierry** nous adresse un sourire entendu...

Cette troisième expérience est également fructueuse et **Philippe** demande à **Thierry** se déplier la boulette sur laquelle est inscrit "2"... chiffre qui correspond au gobelet où se trouvait la boulette au final.

**Philippe** passe à la phase suivante avec un quatrième gobelet ajouté.



Cette fois-ci **Thierry** doit choisir un des dés et le mettre sous un des quatre gobelets tandis que **Philippe** a le dos tourné.

**Philippe** donne ses instructions et **Thierry** effectue les permutations demandées. **Philippe** fait ensuite face et dit que pour identifier le gobelet avec le dé, il va commencer par identifier les gobelets vides... **Philippe** retire trois gobelets... Ils sont vides. Gagné !

*Devil Cups* (prononcer *Deveul* et pas *Déville*... ©) de **Gabriel Werlen**.

**Éric** prend la place de **Philippe** et met en place...trois gobelets avec un dé sur chaque.... Tiens ça me rappelle quelque chose...

Et c'est à nouveau **Thierry M** qui fait le spectateur...  
Oups !... monsieur aime le risque...



Cette fois-ci, pas de boulette... en papier... je précise parce qu'on ne sait pas si lui, **Thierry**, va faire une boulette. ☺

Là, il doit choisir un gobelet et mettre le dé qui le surmonte en dessous. Il doit ensuite inverser les deux gobelets vides... **Thierry** hésite... Nous jette un œil et devant notre approbation, effectue le mouvement demandé.

**Éric** poursuit ses instructions, **Thierry** s'exécute et au final retire les deux dés restants qu'il doit cacher.

**Éric** fait face et désigne un gobelet en disant "*Je sais que le dé est sous ce gobelet... Mais quel dé as-tu choisi ? Tu as choisi le dé bleu, le dé numéro UN...*". Puis **Éric** soulève le gobelet... Il est vide.

Bon, apparemment **Thierry** s'est gouré dans une des inversions...

Ah je l'avais bien dit que c'était risqué de choisir **Thierry**...

**Thierry** se lève et regagne sa place et nous invitons **Nolan** à le remplacer.

**Éric** reprend ses explications en insistant sur l'identification des gobelets par rapport à leur position et au dé se trouvant dessus...

Au final, **Éric** désigne le gobelet du milieu en précisant que le dé rouge – le dé numéro TROIS se trouve en dessous – Gagné !

Je demande à **Thierry** de nous rappeler son âge en précisant que **Nolan** a dix ans...

**Paillette** prend la suite et lui aussi va utiliser des dés (pas *Dédé*... [Il est où Dédé ?](#)...) mais d'un genre particulier.

**Paillette** demande l'aide de **Nolan** et lui demande par quel chiffre on commence à compter quand on apprend... Réponse : 1.

**Paillette** pose un dé numéro 1 tourné vers nous et continue ainsi avec le 2, le 3... jusqu'au 6 en empilant les dés.



**Paillette** soulève une "*cheminée*" située à l'autre bout de la table et montre un empilement de dés dans le même ordre. Mouais... facile !

**Paillette** remet en place la cheminée et inverse la pile de dé à l'autre extrémité de la table pour mettre le 6 en bas et terminer par le 1 en haut. Il soulève à nouveau la cheminée et on constate que les dés sont désormais rangés dans le même ordre. Ah... C'est déjà mieux...

**Paillette** inverse alors la pile de dés qui se trouvait sous la cheminée et remet celle-ci en place. Claquement des doigts, **Paillette** soulève la cheminée, l'ordre est à nouveau changé.

**Paillette** dispose à présent les dés de gauche en ne laissant apparents que les chiffres 2 – 4 et 6. Puis il recouvre les dés de droite avec la cheminée...

La cheminée est soulevée et... ça a foiré car les dés sont dans l'ordre 1 à 6 toutes les faces visibles. **Paillette** explique que ça fait longtemps qu'il n'a pas présenté ce tour...

**Paillette** décide de faire pivoter la tour de dés de gauche pour ne montrer que les faces 1-3 et 5... avant d'inverser l'ordre des dés en 5-3 et 1... Il met la cheminée sur l'autre colonne de dés puis la soulève aussitôt. On aperçoit un "2"... Ah, ça a presque marché...



Du coup, **Paillette** fait à nouveau pivoter la colonne de gauche et enlève complètement la cheminée pour montrer que les dés sont dans le même ordre...



Patience et longueur de temps (*Jean de la Fontaine*)... **Paillette** range son matériel et dit qu'il le refera la fois prochaine...

[Cubus](#)... un tour assez intrigant. Existe en version 1... et en [version 2](#).

Allez, nouveau passage de **Nolan** pour une troisième routine.

**Nolan** revient en précisant "c'est le même jeu que tout à l'heure, je n'ai pas changé..." – il tient dans ses mains son jeu de cartes à dos rouges... et il précise avoir fait une petite préparation en mettant l'AP, le 2P, le 3P et le 4P sur le jeu. Il en profite pour mettre ces quatre cartes face en l'air en ligne sur la table. Puis il mélange le jeu.



**Nolan** hésite car il ne se rappelle manifestement plus la suite de la routine... Finalement il nous tourne le dos et vérifie ses cartes... Comme il ne trouve pas la solution, **Christophe** lui suggère de retourner à sa place pour réviser le temps de laisser passer quelqu'un d'autre. Et du coup, **Nolan** ramasse ses cartes et retourne s'asseoir.

**Nolan** est vexé contre lui-même de ne pas s'être rappelé la marche à suivre et on le rassure avec le traditionnel "Ah ben ça arrive même aux meilleurs...".

Je décide de prendre la place de **Nolan** avec un tour très simple qui va peut être permettre à un spectateur de gagner un peu d'argent...

**Philippe** me rejoint... J'entends **Thierry M** dire "J'ai failli me lever et puis je me suis dit que j'allais encore faire des conneries..."... Dans ma Ford intérieure (cuir), je pousse un ouf de soulagement. Merci **Thierry**... ☺

Je montre à **Philippe** que j'ai deux enveloppes identiques et que dans l'une d'elles il y a un billet de 5 euros (c'est la crise...). Dans la seconde enveloppe, il y a un petit morceau de papier de couleur jaune pour simuler l'épaisseur du billet.

Je demande à **Philippe** de se retourner et je mélange les enveloppes que je dépose ensuite sur la table.

J'invite **Philippe** à faire face et je lui explique qu'il devra suivre mes instructions après que j'aurai claqué des doigts.

Claquement de doigt et je dis "*Prends une enveloppe...*" – **Philippe** prend une enveloppe et je prends la seconde. Je gagne car j'ai l'enveloppe avec le billet et j'explique qu'on va jouer en trois manches et que je veux savoir si je suis capable de prédire les choix de **Philippe** en précisant que la règle du jeu sera la même pour les deux autres manches, à savoir que **Philippe** conservera l'enveloppe prise et que je prendrai l'enveloppe restante. J'ajoute que si je suis capable de prédire les choix de **Philippe** alors je garderai mon billet. Il est d'accord sur le principe.

Je mélange à nouveau les enveloppes tandis que **Philippe** a le dos tourné puis il effectue son choix et je prends l'enveloppe restante.



Dans mon enveloppe : le billet.

Troisième phase, c'est **Philippe** qui a l'enveloppe avec le billet.

Donc, mathématiquement, j'ai gagné. Toutefois, je rappelle que j'avais dit que j'allais tenter d'anticiper les choix de **Philippe**... Je sors le papier de l'enveloppe que je tiens et montre que dans l'enveloppe il y a également une carte de visite sur laquelle est inscrit : "*Patrice a gagné deux manches. Il m'a laissé gagner une fois parce qu'il est sympa*"...

*Influence...* de **Julien Losa** (et oui c'est le même nom de routine par le même mentaliste). Une routine sympa (comme moi) où on gagne à tous les coups grâce à la subtilité du tour.

**Nolan** a apparemment eu le temps de réviser car il est désormais prêt à nous présenter sa troisième routine.

Un jeu... les cartes As – 2 – 3 et 4 de Pique sortis du jeu qui est ensuite mélangé consciencieusement.

Les quatre cartes sont rangées face en bas par ordre croissant pour former une ligne sur la table.

**Nolan** se lance à présent dans la célèbre routine des *Cartes Ascenseurs* immortalisée par **Bernard Bilis** dans la K7 numéro 1 de [La Magie par les Cartes](#)... Et oui... J'ai bien écrit K7... pour *cassette vidéo*... C'est vous dire si ça date. Mais beaucoup de magiciens débutants... comme moi... ont commencé avec ces vidéos d'apprentissage.



Pour ceux qui ne connaîtraient pas... Dans cette routine, l'As de Pique mis sous le jeu remonte dessus. Le 2P mis sur le jeu descend pour se retrouver sous le jeu. Le 3P mis à l'envers dans le jeu face en l'air se retourne instantanément. Le 4P inséré face en bas dans le jeu face en bas se retourne lui-aussi pour apparaître face en l'air.

Ce type de routines est appelé en anglais "*elevator cards*". Il existe désormais beaucoup de variantes et on considère que l'initiateur serait **Edward Marlo** avec sa version à trois cartes intitulée *Penetration* publiée pour la première fois en 1948 dans le magazine *The Sphinx*.

Quelques gestes injustifiés de la part de **Nolan** dans l'exécution de cette routine, mais moi, à dix ans, je ne faisais pas de magie et ça, avec le temps et nos conseils, il progressera très vite.

Comme il y a quelques différences entre la version de **Nolan** et celle historique de **Bernard Bilis**, je montre celle-ci rapidement.



Et c'est sur ce classique que nous terminons notre réunion.  
Encore une fois, une réunion riche en routines de tous genres.

**Nolan** a démontré sans conteste que, malgré son jeune âge, il a largement gagné sa place au sein du **Magicos Circus Rouennais**... ou **ALD Magicos Circus**. Reste à savoir comment, lui, a ressenti cette réunion et s'il a envie de revenir parmi les vieux que nous sommes.

La prochaine réunion aura lieu le 11 mars 2023 et nous savons déjà par sa maman que **Nolan** ne sera pas des nôtres pour cause de sports d'hiver...

**Christophe** a proposé de consacrer une partie de la réunion à un atelier "*anneaux chinois – petits et grands*", donc pensez à amener les vôtres... si vous en avez.

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie

