

RÉUNION DU 16 SEPTEMBRE 2023 – RENTRÉE DU MCR

Le *Magicos Circus Rouennais* (ou *ALD Magicos Circus*) effectue toujours sa rentrée en décalage avec nos petits chérubins... Et cette année, notre rentrée magique pour l'année 2023-2024 s'effectue en ce samedi ensoleillé, seizième jour du mois de septembre.

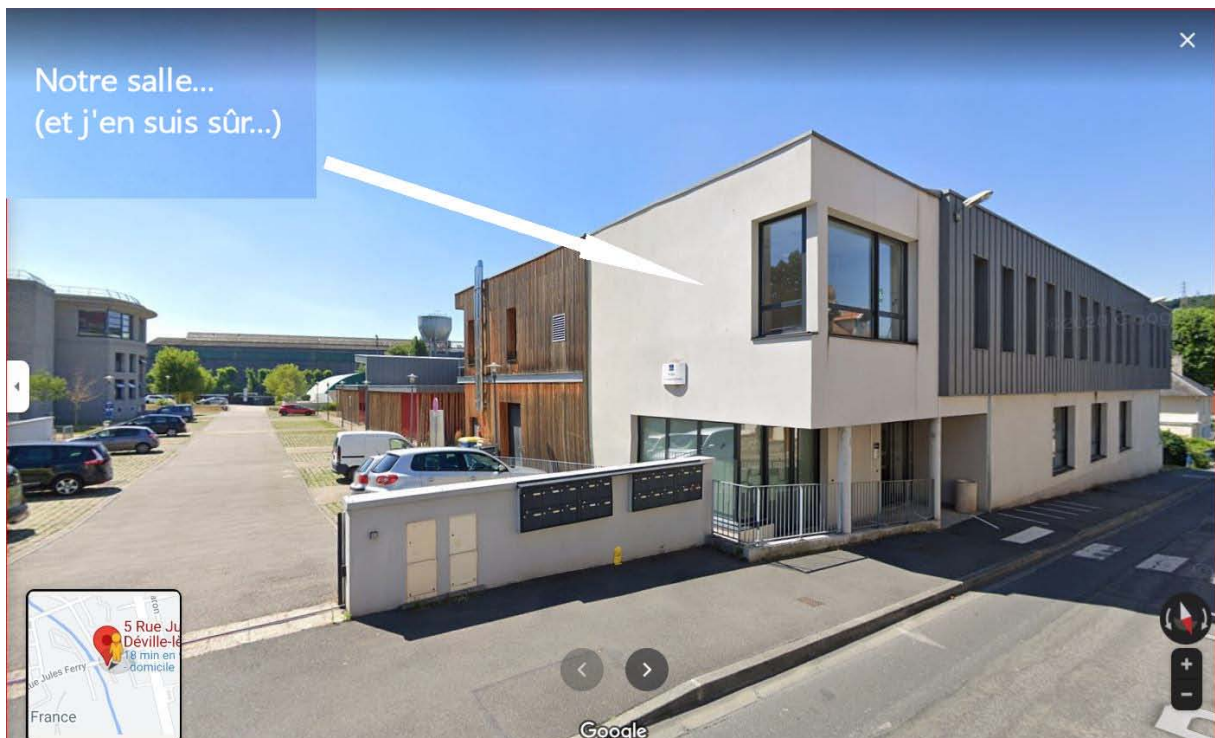
Une rentrée qui n'a pas franchement déplacé les foules puisque nous ne sommes que cinq...

Sont présents :

- | | |
|-----------------------|------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Nolan |
| 3 : José | 4 : Éric |
| 5 : Christophe | |

Bon, ben espérons que chacun aura prévu la dose de tours sinon la réunion va vite se terminer sauf à sortir de notre cabas magique des tours anciens...

Une fois encore j'ai involontairement zappé la traditionnelle photo car depuis que je ne prends que mon caméscope, je n'ai pas encore le réflexe "*téléphone mobile*" pour prendre des photos... du moins, pas lors de nos réunions. C'est pourquoi, pour ceux qui envisageraient de venir nous rendre visite, je mets – à nouveau – la photo de notre lieu de réunion.



Christophe débute cette réunion en nous informant que cette année la cotisation restera inchangée... 13 euros pour les adultes et 6 euros pour les mineurs (c'est-à-dire pour **Nolan**...).

Une autre information concerne la conférence d'**Henry Mayol** qui est programmée le samedi 18 novembre 2023.



Enfin, on signale à tous les amateurs de Magie qu'**Hugues Protat** devrait faire un spectacle en janvier prochain à Déville-lès-Rouen, ville d'où il est originaire. Nous n'en savons pas plus pour le moment. L'info vient du maire de Déville en personne...

Comme il n'y a plus rien à dire du point de vue des informations magiques, nous passons à la partie "*Magie*" à proprement parler de cette réunion.

Charité bien ordonnée commence par soi-même...

Raison pour laquelle je débute avec un tour pour lequel je sollicite un spectateur et c'est **José** qui s'y colle.

Une carte est choisie (le 2P) et perdue dans le jeu (mais on aurait pu la laisser sur la table...).

J'attire l'attention sur une grande enveloppe et j'indique qu'elle contient une prédiction... Une carte jumbo : le 10P... Tadaaaa !!!!
Sauf que ce n'est pas la bonne carte.



Je demande à **José** si sa carte est plus grande ou plus petite... Il répond plus petite.

Comme j'avais prévu éventuellement de me planter (ça arrive même aux meilleurs...), je sors de l'enveloppe une seconde carte jumbo de prédiction, et c'est le 8P... Donc, plus petite que la précédente...

Mais ce n'est pas encore la carte choisie...

"Ah ? Euh ta carte, elle est plus grande ou plus petite ?" : Plus petite.

Je mets les deux cartes l'une sur l'autre et je leur fais effectuer un demi-tour... Une carte au format poker apparaît : le 5P... Je fais remarquer que cette carte est plus petite en taille et en valeur ... Mais ce n'est pas encore la bonne carte.

Je demande à **José** de m'ôter un doute "*J'ai bon pour la famille ?*" : Oui.

Je mets la carte jumbo 8P et la carte normale 5P l'une sur l'autre et je leur fais effectuer un demi-tour... et je demande à **José** de nommer sa carte : Il nomme le 2P... Une carte miniature glisse sur la table : le 2P...

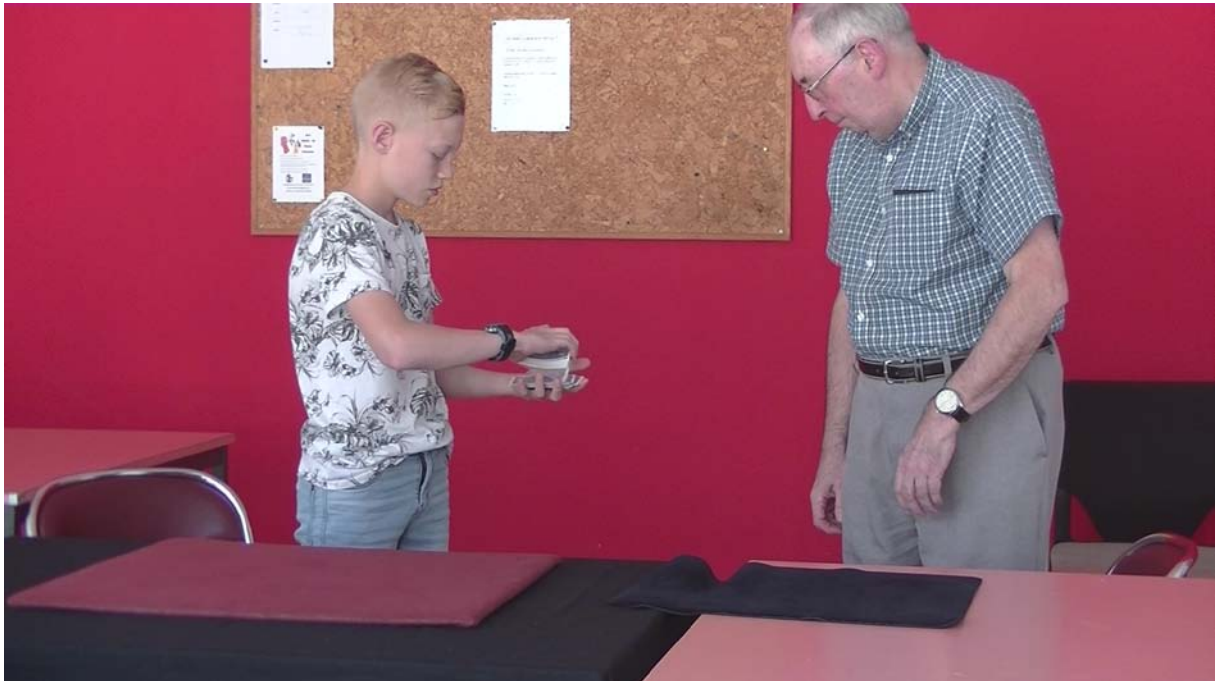


Diminishing Prediction, d'**Aldo Colombini**... Un tour qui ne va bien sûr pas révolutionner la Magie mais qui apporte une note d'humour.

Après cette admirable prestation, je laisse la place à **Nolan** qui, aux dires de **Christophe**, est impatient...

Pour ceux (et celles) qui auraient loupé la saison précédemment, **Nolan** a... dix ans. Et en principe, on ne prend les jeunes qu'à partir de 13 ans dans le club. Sauf qu'un principe est une chose admise jusqu'à ce qu'un évènement vienne démontrer le contraire... C'est pourquoi **Nolan** du haut de ses 10 ans a pu être admis dans notre club.

Nolan montre un jeu et effectue une série de mélanges. Il nous propose même de mélanger le jeu et en principe (☺) quand un magicien vous propose de mélanger son jeu, c'est qu'il n'a rien à craindre pour la suite... **José** mélange néanmoins le jeu et **Nolan** lui demande ensuite de choisir une carte en effeuillant les cartes en cascade (la carte choisie est l'AT).



La carte est ensuite perdue dans le jeu au moyen d'une coupe suivie d'un mélange et d'une nouvelle coupe... **Nolan** passe ensuite sa main sur le jeu avant d'annoncer qu'il ne sait pas où elle est... Il met les cartes face à lui et parcourt le jeu... Puis **Nolan** déclare *"je pense que c'est une carte noire, une carte à trèfle mais je n'ai pas encore réussi à déterminer la valeur..."*

Nolan étale le jeu faces des cartes en l'air et il sort l'AT de l'étalement.

Simple mais efficace...

Comme **Nolan** avait une "énorme" brisure lors de son contrôle de carte, je lui montre un mouvement vraiment très efficace appelé par **Allan Ackerman** "Automatic Jog Control" (DVD *Advanced Card Control series – volume 3 : Controls*) qui en plus permet de poser le jeu sur la table et on peut même se permettre de laisser tomber les cartes en un genre de cascade pour ensuite les reprendre....

José prend la place laissée vacante par **Nolan** et indique qu'il va commencer la nouvelle saison "*en douceur*".

Ah, un peu de douceur dans ce monde de brutes ne devrait pas nous faire de mal.

José sort un jeu de cartes de son étui et le pose sur la table en déclarant "*je pose le jeu mais je n'y touche plus...*"

Christophe (que nous avons reconnu malgré son masque) vient rejoindre **José** qui lui demande de couper le jeu à peu près en deux ... Puis de couper à nouveau en deux sa portion et de prendre connaissance de la carte se trouvant sur la dernière portion coupée (VC).



José demande à **Christophe** de mélanger le paquet contenant cette carte et de compter les cartes de l'autre portion de jeu (15).

À présent, la seconde moitié du jeu est posée sur la portion avec le VC et ce paquet combiné est posé sur le paquet restant (de 15 cartes).

José demande à présent à **Christophe** de prendre le jeu, faces en bas, et de commencer à distribuer les cartes et de s'arrêter lorsqu'il constatera une anomalie... **Christophe** s'exécute et à un moment, un dos rouge apparaît.

José demande à **Christophe** de poser cette carte sur celles distribuées et de prendre ce paquet pour compter jusqu'à la 15^{ème} carte : C'est le VC.

Une routine vue sur Internet sur une chaîne *YouTube* et dont les sources n'étaient pas données. **José** l'a intitulée *l'ACAAN du spectateur*. (ne pas confondre avec *la canne du spectateur...* ou *la cane du Spectateur...*)

Éric va nous faire voyager dans l'espace et dans le temps; Il nous emmène en Égypte ancienne du temps de *Cléopâtre*.

On apprend ainsi que cette grande reine (1,75 cm sous la toise) était un peu parano et n'avait absolument pas confiance dans son petit personnel chargé de s'occuper de ses bijoux... Pour détecter toute personne qui aurait posé la main sur son collier préféré, elle avait mis au point une méthode infallible qui a dû permettre de nourrir les crocodiles royaux avec les esclaves indécents pendant de nombreuses années. Et oui, la chair est faible... et celle des esclaves plait particulièrement aux sauriens.

Éric nous montre un collier qui aurait appartenu à *Cléopâtre*. Il est agrémenté de dix [cartouches](#) (Non, ce n'est pas un truc avec de la poudre à canon dedans...).



Nolan va jouer le rôle de l'esclave... Certes il est un peu maigrelet mais il devrait toutefois convenir aux crocos pour un petit déjeuner...

Tandis qu'**Éric** alias *Cléopâtre* tourne le dos, **Nolan** doit sélectionner un certain nombre de pierres – qui sont toutes identiques - et les faire tourner autour du cerceau en métal faisant tour de cou. Il en fait tourner 9.

Éric fait face, examine le collier et fait basculer sur sa face opposée l'une des pierres au dos de laquelle est inscrit : 9.

Éric propose de réitérer l'expérience mais **Nolan** devra mettre sur le collier un tissu pour le cacher à la vue d'**Éric**. **Nolan** en fait tourner 4.

Éric fait face à nouveau, passe sa main sous le tissu qui est ensuite retiré. **Éric** a retourné une pierre sur laquelle est inscrit : 4.

Une dernière phase consiste pour **Éric** à noter une prédiction sur un papier (et oui, le prix du papyrus est devenu exorbitant...). Il tourne ensuite le dos et **Nolan** sélectionne un nombre de pierre (3) qu'il fait tourner.

Éric fait face et demande à **Nolan** de lire la prédiction "*Tu retourneras la huitième à partir de ta gauche et elle indiquera le nombre de bijoux que tu as déplacés...*". Et au dos de cette huitième pierre : le chiffre 3.

[Cleopatra Necklace](#). La version par **Martin Burger** alias **Buma**, du tour [The Burmese Bangle](#) (Le Bracelet Birman) inventé par **George Blake** et commercialisé par **Ken Brooke**.

Comme le souligne fort justement **José**, on peut réaliser cet effet avec des cartes à jouer – il s'agit d'un tour désigné comme étant un *Ten Card Effect*, décrit par le **Professeur Hoffmann** dans son ouvrage *Modern Magic*. Le problème étant, qu'avec des cartes, le spectateur peut en modifier l'ordre par inadvertance (ou volontairement s'il est Français...). Là, les pierres étant attachées, l'ordre ne peut être perturbé.

Christophe vient s'installer à la table et sort un jeu de cartes à dos rouge... en faisant remarquer qu'apparemment d'après les statistiques, les magiciens utilisent majoritairement des cartes rouges...

Le jeu est divisé en deux paquets à peu près égaux et **Christophe** prend une des portions, la met face en l'air et demande à **Nolan** s'il y a une carte qui lui plaît plus qu'une autre dans les cartes présentées : le VT.



José est invité à faire de même dans la seconde moitié de jeu : le 7K.

Les deux portions de jeu sont face en l'air sur la table avec dans chacune la carte désignée par **Nolan** et par **José**.

Christophe claque des doigts et étale les deux moitiés de jeu en les mettant face en bas. Tous les dos des cartes sont devenus bleus à l'exception d'une carte dans chaque étalement qui a conservé un dos rouge. Ce sont les deux cartes choisies. Elles sont posées face en l'air sur la table et **Christophe** fait remarquer que c'est embêtant d'avoir deux cartes avec une couleur de dos différente dans un jeu... Chaque carte est passée au dessus de sa portion d'origine... puis les deux cartes sont retournées : leur dos est redevenu bleu... Euh... et l'étui ?

Selon **Christophe**, ce tour serait d'**Aldo Colombini**... à moins qu'il ne soit de **Harry Loraine**... Ah ben on est bien avancé avec ça vu le nombre de tours *pharaonique* que ces deux magiciens ont publié... "*Pharaonique*..."...Eh *Cléopâtre*, une idée ?

Allez, je me lance à nouveau et je demande si quelqu'un dans la salle joue au poker. **Nolan** répond par l'affirmative.
Quoi ??? !!! Dix ans et il joue au poker ??? !!! Dans quel monde on vit ?

Je mélange le jeu et l'étales sur la table et j'explique que dans un jeu de poker, les probabilités d'avoir des cartes intéressantes est faible et repose en partie sur la chance. À titre d'exemple, je sors de l'étalement cinq cartes au hasard et il y a une paire de Roi... Ah... Ben c'est pas si mal finalement.

Je rassemble les cartes et je les mets à droite de l'étalement et je sors cinq autres cartes au hasard : une paire de Six. Ah c'est moins bien.

Je rassemble les cartes et j'explique que plus il y a de joueurs plus les probabilités sont faibles d'avoir une "*main*" intéressante.

Je mélange à nouveau les cartes et j'explique que les tricheurs sont en mesure de conserver l'emplacement des cartes importantes.

Je demande d'imaginer que cinq personnes jouent au poker et je distribue cinq mains.



J'explique qu'un tricheur est capable de conserver la place de certaines cartes, comme par exemple, pour faire simple, la troisième carte de la troisième main : Sept de Carreau...

Ah merd...credi, je me suis gauféré... Il aurait du y avoir une Dame de Pique.

Personne dans la salle ne dit que cela arrive même aux meilleurs et je suis doublement vexé... Par cet échec et par l'absence de compassion de mes camarades.

Du coup, je passe à l'explication de ce qui aurait du se passer dans cette routine de **Joseph K Schmidt** intitulée *Subconscious Poker II* qui est inspirée de *Subconscious Poker* de **Bob Fisher**.

J'ai visionné depuis la vidéo et en fait, j'ai mal positionné les cartes de la seconde main de poker lors de la démonstration... Ça arrive même aux meilleurs... Non ?...

Et c'est **Nolan** qui prend la suite et c'est **José** qui va de nouveau faire le spectateur.

Un jeu de cartes, étalé face en l'air et face en bas puis mélangé avant d'être à nouveau étalé face en bas. **José** est invité à toucher le dos d'une carte et à la sortir de l'étalement (7P).



La carte est perdue dans le jeu...

Le jeu est de nouveau étalé et **José** est invité à choisir une seconde carte (10K), qui est elle aussi perdue dans le jeu.

José doit à présent choisir un nombre entre 1 et 52. Il choisit "38".

Nolan prend le jeu et transfère les cartes une à une de la main gauche vers la droite en comptant... La 38^{ème} carte est retournée, c'est la première carte choisie, le 7P.

Un autre nombre est choisi (15) et la même procédure permet de retrouver la seconde carte choisie, le 10K.



José semble dubitatif...

Une double carte au nombre imprévue...

C'est **Éric** qui propose de prendre la suite avec un tour de *Tenyo*... Il faut préciser qu'**Éric** est un grand fan de *Tenyo*... Et il est vrai que les tours proposés sont bons, parfois même très bons... mais je trouve qu'ils font vraiment "*plastique*" et donc pas crédibles...

Là, **Éric** nous apprend qu'il a amélioré le tour, grâce à une imprimante 3D... Ah ben ça rigole pas...

Ce tour est intitulé [*Mister Danger*](#) et consiste à transpercer une boîte contenant une figurine, à l'aide de plusieurs aiguilles *en plastique* (Ben oui, c'est *Tenyo*...). Ensuite, on ouvre la boîte et on fait tomber le personnage sur la table pour montrer qu'il était impossible de transpercer la boîte...

Sauf que dans le cas d'**Éric**, il était très galère de sortir la figurine de la boîte car elle restait coincée. Peut-être un défaut de conception.



D'où la solution trouvée : reproduire la figurine mais légèrement plus petite pour qu'elle sorte sans problème... Et comme **Éric** trouvait que la couleur de la figurine était nulle, il l'a modifiée. Certes il a fallu acheter une imprimante 3D ce qui fait singulièrement monter le prix du tour... sachant qu'**Éric** en a acheté deux... Deux tours... pas deux imprimantes.... Bon, personnellement, j'aurais utilisé une petite lime de précision, mais bon... C'est comme pour les *Rillettes Bordeaux-Chesnel*... Nous n'avons pas les mêmes valeurs... ☺ Et **Éric** a poussé le vice à mettre de vrais clous pour remplacer les aiguilles en... plastique (Ben oui... Rappelez-vous, c'est du *Tenyo*... ☺)



Il fait reconnaître que ces améliorations sont appréciables d'un point de vue pratique et esthétique.

Retour de **José**... qui a un petit paquet de cartes qu'il remet à **Christophe** en lui demandant de distribuer les cartes une à une pour former trois tas.

José rassemble les tas et indique à **Christophe** qu'il peut refaire cette répartition en trois tas autant de fois qu'il veut.

À dix huit heures, nous décidons de mettre fin à la réunion alors que **Christophe** effectue sa 87^{ème} distribution...

Non, je déconne, il a fait trois distributions seulement... en demandant quand même s'il pouvait ramasser les tas lui-même...

Le spectateur chiant quoi...

Bon, à sa décharge, il n'a pas demandé s'il pouvait mélanger les cartes...

José demande à présent à **Christophe** de lire ce qui est inscrit sur un petit feuillet "*le paquet reconstitué, sélectionner les deuxième, troisième, cinquième et sixième cartes...*" – **José** distribue en même temps les cartes nommées.

Les quatre cartes sont retournées, il s'agit des quatre As. Les cartes restantes sont retournées, elles sont toutes blanches.



Une routine basée sur un principe décrit dans un livre de **Gérard Bakner** intitulé "[Nulle Part Ailleurs](#)".

Ma prestation précédente n'ayant pas été très bonne, je décide de me racheter avec une nouvelle routine...

Nolan vient me rejoindre.

Je mélange le jeu et **Nolan** le coupe en deux parties à peu près égales. L'une est remise à **Nolan** et je conserve la seconde. **Nolan** va devoir faire comme moi mais seulement quand je lui dirai.

Les cartes étant face en bas, j'en choisis une au hasard et je la pose devant moi. **Nolan** est invité à faire de même avec son paquet.

Je prends la carte de **Nolan** et je la mets face en bas dans mon paquet face en bas. **Nolan** prend ma carte et la met face en bas dans son paquet face en bas.

Je demande à **Nolan** de mélanger son paquet puis de le couper en deux parties à peu près égales et d'en retourner une face en l'air. Je mets cette portion de jeu sous mon paquet mais en décalé vers l'arrière.

Nolan est invité à retourner la portion de paquet restant et je la mets sur mon paquet en décalé vers l'avant.



J'explique que ma carte est quelque part face en l'air dans les cartes face en l'air de **Nolan** et que sa carte est quelque part face en bas dans mes cartes face en bas.

Le jeu est égalisé... Un geste magique et j'étale les cartes : toutes les cartes sont désormais face en l'air à l'exception de deux cartes.

J'annonce que ma carte est le 5K et je demande à **Nolan** de nommer sa carte et là, **Nolan** hausse les épaules dans le style "*Je sais pas...*" et me dit qu'il ne l'a pas regardée.

Ah merd... credi ! J'ai oublié de lui demander de prendre connaissance de sa carte... tout comme d'ailleurs, je n'avais pas pris connaissance de la mienne (mais chuttt !!!)... Mince, c'est bête parce que techniquement, ça avait marché...

Bon ben c'est foiré. Décidemment, **Nolan** me porte la poisse. (Ben oui, faut bien trouver un bouc émissaire...)

The Upside Down Deck de **Francis Carlyle**, un tour que j'ai redécouvert dans une très vieille vidéo de *Penguin Magic* où il était intitulé *Do As I Do...* alors que l'effet est plutôt basé sur un "*triomphe*".

Éric revient pour nous montrer un tour avec 21 cartes choisies au hasard, dit-il, et qu'il étale face en l'air.

Il propose qu'on en change quelques unes et **Christophe** lui dit d'en changer six avec les cartes restantes du jeu et il choisit la position des cartes à changer.

Éric fait à présent trois tas de sept cartes et demande que quelqu'un vienne mélanger chaque tas. **Nolan** se lève et je l'encourage mentalement en lui disant "*Vas-y, vas lui carboniser son tour...*"

Nolan doit ensuite couper le premier tas et mémoriser la carte de coupe. Le second paquet doit ensuite être coupé et les cartes prélevées doivent être posées sur le paquet contenant la carte mémorisée.

La carte de coupe du second paquet doit également être mémorisée.

Le troisième paquet doit être posé en totalité sur le paquet contenant la seconde carte mémorisée. Les paquets sont ensuite ramassés de la gauche vers la droite pour reconstituer le paquet initial de 21 cartes.

Éric fait la démonstration pour que les choses soient claires (plus claires que mon explication...).



Cette démonstration ayant été effectuée, **Éric** distribue à nouveau les cartes en trois paquets et mélange chaque paquet. **Nolan** est maintenant invité à faire la procédure décrite pour mémoriser deux cartes (10P – 2C).

Éric prend le paquet et distribue les cartes en deux tas et demande à **Nolan** de désigner le paquet où se trouvent les deux cartes selon lui. L'autre paquet est éliminé.

Éric distribue les cartes du paquet désigné en deux tas, dont l'un va être conservé et l'autre éliminé comme précédemment sur décision de **Nolan** et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un paquet de deux cartes. Puis, il prend la main de **Nolan**, se concentre et annonce : "*carte rouge – cœur – 2C*". Il enchaîne "*Carte noire – Pique – 10P*".

Les deux cartes sur la table sont retournées pour montrer qu'il s'agit bien des deux cartes nommées... celles mémorisées par **Nolan**.

Éric déclare avec un grand sourire que "*ça ne pouvait pas mieux se passer...*" et c'est vrai que sur ce coup là, les choix de **Nolan** lui ont singulièrement facilité le tour...

Un tour proposé par **Jean-Pierre Vallarino** intitulé *Odd Chance* tiré du DVD2 de la série [Tours Automatiks](#) et basé sur une technique d'**Ed Marlo**. L'exercice de lecture de pensée est facultatif et nécessite un jeu particulier...

Éric, décidément très en forme, demande à **José** de le rejoindre.

José est invité à mélanger le jeu et à prendre un tiers ou un quart des cartes et il doit compter secrètement le paquet prélevé et le cacher.



Les cartes restantes sont à nouveau mélangées par **José** qui va devoir ensuite mémoriser la carte dont la position dans le paquet correspondait au nombre de cartes prélevées précédemment (6P).

Éric récupère le paquet et le tient hors de notre vue sous la table et après avoir fait on ne sait quoi... il demande à **José** de choisir un nombre entre 1 et 15 : 4.

Éric après avoir fait encore on ne sait quoi sous la table (et on n'ose pas l'imaginer...) sort les cartes et demande à **José** de compter quatre cartes : les quatre As ? Non... Faut pas rêver... **Éric** demande à **José** si sa carte était noire (oui), un Pique (oui) et il finit par annoncer le 6P. La quatrième carte est retournée, c'est le 6P.

Vallarino, "*La grenade*"... (DVD *Tours Automatiks* – inspiré d'une tour de **Peter Duffie**). On peut se dispenser de la lecture de pensée finale...

Nolan a de la ressource et propose de montrer un "*petit truc*", ce à quoi **Christophe** répond : "*Il n'y a pas de petits trucs*"...

Un jeu... que **Nolan** mélange devant nous en disant "*Je mélange le jeu...*". **Christophe** lui fait – à nouveau la remarque – que ce n'est pas la peine de décrire chacune de ses actions "*je mélange, je coupe, etc.*" car les spectateurs voient bien ce qu'il est en train de faire. C'est pas faux...

Nolan indique que maintenant, il réfléchit pour éviter de dire le mot "*mélange*" et déclare qu'il n'y a aucune possibilité pour lui de connaître l'ordre des cartes.

Christophe, décidément très taquin, demande s'il peut lui aussi mélanger le jeu... Le spectateur français par excellence...

José indique qu'un de ses cousins veut toujours mélanger le jeu, sinon ça ne l'intéresse pas... Ouais... encore un spectateur typiquement français.

Draco face à ce genre de personnage avait une astuce, il donnait le jeu à mélanger au spectateur chiant – en sortait un autre de sa poche et faisait un tour aux autres spectateurs...

Nolan jette alors le jeu de ma main gauche vers la droite puis de la main droite sur la table... Il tient deux cartes dans chaque main qui forment un carré d'As.



Un effet que **Nolan** nous avait montré lors de la réunion du 4 février 2023. C'est un effet intitulé *Voltige des Deux Mains* (*Two Handed Catch*) par **Ken de Courcy** utilisant un mouvement de **Johann Nepomuk Hofzinsler** (*Hofzinsler's Two Card Catch*).

Christophe propose de nous montrer un tour qu'il faisait quand il présentait des spectateurs pour enfants. Un tour qui peut aussi être fait avec des adultes mais avec une présentation différente.

Nolan est appelé mon seconder **Christophe** et ce dernier le fait saluer la foule en délire...



Christophe explique qu'en principe, il a une baguette et une petite bouteille de confettis pour transformer l'enfant en magicien avant de lui demander de faire un tour pendant qu'il prépare son matériel...
Contre toute attente, **Nolan** reste planté là sans savoir quoi faire...

Christophe sort un foulard rouge de sa poche et le met sur son poing fermé.



S'en suit une série d'effets interactifs avec un petit accessoire qui est, paraît-il, l'ami préféré du magicien... Ah !?...

Cela permet de faire apparaître et disparaître un petit foulard blanc... Tout cela n'était bien évidemment rendu possible que grâce aux pouvoirs magiques de **Nolan**.



Christophe utilise également une feuille de papier roulée sur elle-même pour faire voyager ce foulard blanc de sa main dans le rouleau improvisé.



Applaudissements pour **Nolan**.

Classique mais efficace...Quelques subtilités intéressantes au niveau de la tenue de l'accessoire dont une "*piquée*" au grand **Salvano**. L'objet aurait été conçu en 1885 par **Professor Herwinn (William Humpage)**.

Il ne faut jamais rester sur un échec et c'est la raison pour laquelle je décide de tenter de nouveau ma chance. Cette fois-ci c'est **José** qui va faire le spectateur. J'ai décidé de présenter un tour que j'ai déjà présenté par le passé. ... Je l'avais présenté le [30 avril 2022](#) en "*magie de masse*" car il peut se faire avec une salle entière de spectateurs... à condition que ceux-ci respectent les consignes... ce qui n'avait pas vraiment été le coup... Je l'ai présenté à nouveau avec un seul spectateur et tout s'est toujours bien passé. Euh **José**... Je compte sur toi.

Le tour est basé sur les coïncidences, le hasard... à moins que la Magie intervienne.

Un jeu... mélangé par **José** qui doit prélever un petit paquet de cartes, moins d'une vingtaine et les compter secrètement avant de cacher ce paquet.

Je demande à **José** s'il a bien moins de 20 cartes car on va avoir besoin du reste des cartes et je fais défiler devant lui une à une vingt cartes. Il doit mémoriser celle dont la position correspond au nombre de cartes en sa possession.



Ceci étant fait, je sors de ma poche "*un peu de monnaie*"... qui est sensée me permettre de retrouver la carte de **José**... Sauf que le plan ne s'est pas déroulé sans accro... Quand ça veut pas, ça veut pas... Désolé **Nolan** d'avoir douté de toi et de mauvaises ondes qui auraient expliqué mes foirages...

Bon pour le déroulement de ce tour, je vous renvoie à la lecture du compte rendu de la réunion du [30 avril 2022](#) (page 8 et suivantes)

Le tour est de **John Bannon** et s'appelle *Talking Sense*... et je vous assure que quand ça marche, les gens sont scotchés...

Quand je vous disais qu'**Éric** est très en forme... La preuve : le voilà de nouveau devant nous pour une nouvelle routine. Il demande qui veut jouer de l'argent avec lui et c'est **Christophe** qui se désigne.

Éric déclare qu'il va lui montrer une entourloupe et ensuite lui montrer comment elle marche pour qu'ensuite **Christophe** puisse entourlouper **Éric**.... Espérons que ce ne sera pas – comme pour moi – un tour loupé. ☺

Éric dispose en ligne sur la table six tas de l'As au Six. Chaque tas comporte les quatre cartes correspondantes (quatre As, quatre Deux, etc.) et le but du jeu est de poser des cartes choisies les unes sur les autres pour atteindre – au final – un total de 31.



Première phase : **Christophe** commence par un "6", **Éric** pose un "4" par-dessus pour arriver à "10". Les cartes se superposent au fur et à mesure en fonction des choix des deux concurrents et au final **Éric** gagne.

Éric explique que pour gagner il faut atteindre des nombres "*cibles*" qui sont "3", "10", "17" et "24". En fonction du choix d'un des joueurs, celui qui veut gagner doit donc faire en sorte de choisir une carte permettant d'atteindre un nombre cible et ainsi de suite...

Seconde phase : **Christophe** commence et **Éric** lui dit de prendre un "3". La manche se déroule et en suivant les instructions d'**Éric**, il parvient à "31".

Troisième phase : **Christophe** commence à nouveau... sauf qu'à un moment il se rend compte qu'il va perdre alors même qu'il a suivi à la lettre (ou plutôt au chiffre) les instructions... Oh il y aurait bien une arnaque là-dessous...

Quatrième phase : **Éric** commence et ...**Christophe** gagne parce qu'**Éric** s'est planté...

Automatic 31. **Éric** ne sait plus de qui c'est...

Christophe a encore des choses à montrer et il demande à **Éric** de penser à une carte... Puis de nommer cette carte : le 7P.

Christophe sort alors un jeu de cartes de sa poche gauche de pantalon... puis se ravise et range le jeu avant d'en sortir un autre de sa poche droite...

Ah ben il semble que je me sente moins seul... Ya pas que moi qui se plante....

Christophe montre que toutes les faces et le dos du jeu sont blancs mais il nous déclare que ces cartes sont toutes des 7P. Il en sort quatre, prises ici et là dans le jeu et il demande à **Éric** de poser ses mains sur deux cartes.



Les deux cartes restantes sont éliminées.

Éric doit ensuite poser une main sur une carte... La carte restante est éliminée. Il reste une carte sur la table. Cette carte est retournée : la carte est un 7P.

Aldo Colombini, *Draw A Blank...*

Ne jamais rester sur un échec... Allez, j'y retourne pour montrer ou plutôt montrer de nouveau une routine que j'avais présentée lors d'une réunion en petit comité chez **Christophe** en sortie de confinement post-Covid ([réunion du 29 mai 2021](#)).

C'est une routine façon *Huile et Eau (Oil and Water)* mais également de type *Carte Ascenseur (Elevator Card)* que j'ai adaptée cette fois-ci en *Suivez le Chef (Follow The Leader)*. J'utilise ici des cartes E.S.P : quatre avec le symbole de la vague, pour représenter l'*Eau* et quatre avec le cercle pour représenter le "O" de *Oil...* l'Huile.

Je montre les cartes Eau... une à une. Puis je montre les cartes Huile, une à une et la dernière est désignée comme carte leader est mise face en l'air tandis que les trois autres cartes Huile sont placées face en bas en ligne à côté.

Le principe est de mettre une carte Eau face en bas sur la carte leader Huile et de mettre une carte Huile dans le paquet des cartes Eau...

Bon, là j'ai un peu hésité parce que j'ai modifié la routine originale qui est en type "*carte ascenseur*" en une version "*suivez le chef*"... et cette hésitation m'a valu un "*Oh non... Patrice...*" de la part de **Christophe**.

Rappelez-vous, l'Huile et l'Eau ne se mélangent jamais et en plus, les cartes d'une même famille suivent toujours leur chef...



Ainsi, une à une, les cartes Huile vont se regrouper avec leur chef.

[New Wave Oil And Water](#) de **Val Le Val**, une routine qui change de la traditionnelle routine Huile et Eau.

Disponible en vidéo dans l'un des [double DVD d'Aldo Colombini](#) consacrés au thème *Oil and Water*.

Voilà qui clos la réunion d'aujourd'hui. La prochaine sera le 14 octobre. Espérons qu'on sera plus nombreux...

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

