

RÉUNION DU 1^{ER} FÉVRIER 2025

Une date de réunion assez inhabituelle mais il faut savoir s'adapter à toutes les circonstances en Magie... C'est à ça qu'on reconnaît les grands magiciens.

Christophe nous avait dit ne pas pouvoir être présent pour cette nouvelle réunion... Finalement, la grippe en a décidé autrement et elle a eu raison de certains membres de la famille de notre président avec lesquels il devait partir en week-end.

Le malheur des uns fait le bonheur des autres (Voltaire)

Nous gagnons notre salle de réunion puisque tout le monde est arrivé (enfin presque... **Paillette** n'a toujours pas modifié le réglage de sa montre pour la mettre à l'heure...☺).

Avant de commencer... Une petite photo souvenir (sans **Paillette**)...
Clic clac *Xiaomi* !



Sont présents :

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| 1 : Denis | 2 : Thierry M |
| 3 : José | 4 : Théo |
| 5 : Nolan | 6 : Christophe |
| 7 : Philippe | 8 : Thierry R |
| 9 : Éric | 10 : Patrice |
| 11 : Paillette | |

Vous avez vu le prénom "**Théo**" mais ce n'est pas le **Théo** que nous connaissons tous... ou alors il a pris un sérieux coup de jeune. Le "**Théo**" dont il est question ici est un nouveau membre (potentiel) qui aura l'occasion lors de cette réunion de nous montrer sa pratique de la Magie.

Christophe commence par les informations magiques :

- **Viktor Vincent** sera présent à l'[Espace de Forges les Eaux](#) le samedi 15 novembre 2025 pour y présenter son spectacle *Fantastik*.
- Le [prochain congrès FFAP](#) se déroulera à Troyes du 25 au 28 septembre 2025.
- [Nicolas Audouze](#) animera un atelier magique le 26 avril pour le **Magicos Circus Rouennais**.
- La réunion de mars prévue initialement le 8 mars se déroulera le samedi 22 mars 2025.

Nous pouvons à présent passer à la partie *Magie* de la réunion.

Je vais essayer d'être concis dans mes descriptions ce qui me fera gagner du temps en écriture et vous fera gagner du temps en lecture...

Donc c'est du gagnant-gagnant. ☺

Philippe

[Choice](#) de **Jérôme Sauloup**.

Un tour qui interroge sur le libre arbitre de chacun.

Deux volontaires sont invités à rejoindre **Philippe** qui a devant lui deux jeux de cartes – l'un à dos bleu et l'autre à dos rouge.

Éric choisit le jeu à dos rouge et **Thierry M** se voit remettre le jeu à dos bleu.

Chacun doit distribuer une à une les cartes de son jeu et s'arrêter quand il veut.



Une fois les distributions effectuées, **Philippe** demande à ses assistants si on prend la carte du dessus du tas distribué ou si on prend la carte du dessus du restant du jeu. Chacun décide librement pour son propre jeu.

Sans que ces cartes soient regardées, elles sont perdues dans leur jeu respectif... au grand étonnement d'**Éric** et **Thierry** (?).

Philippe étale les deux jeux partiellement et sort du jeu à dos rouge une carte à dos bleu et sort du jeu à dos bleu une carte à dos rouge (!).

Philippe regarde la carte à dos rouge et déclare "*Putain ! C'est raté...*".

Christophe se met à entonner "*Il est des nôtres...*" car il est très solidaire se ses petits camarades quand ils se plantent.

Christophe avait présenté cette routine – avec succès – lors de la [réunion du 13 novembre 2021](#) (page 11 du compte rendu) qui s'était déroulée exceptionnellement chez lui suite à un problème de clé.

Éric

[Cheater Chips](#) de **Craig Petty**.

Éric s'installe à la table et pose devant lui cinq jetons comportant des numéros sur la face en contact avec la table. Il nous montre une petite enveloppe qu'il dit contenir une "*petite prédiction*". Il nous montre enfin une carte comportant, explique-t-il, des instructions.

C'est **Théo** qui va jouer et la première carte lui demande de choisir un nombre entre 0 et 50. Il choisit 21 et **Éric** lui donne l'instruction suivante inscrite sur une seconde carte "*multiplier ce nombre par 2*" ce qui donne 42.

Éric indique qu'il va compter et demande s'il doit partir à droite ou à gauche des jetons : **Théo** choisit "*par là...*" et **Éric** vu le geste effectué en déduit que c'est à partir de la droite.

Éric compte jusqu'à 42 à partir de la droite en changeant de jeton à chaque unité supplémentaire.



Une fois le compte effectué, **Éric** retourne un à un les quatre autres jetons pour montrer des nombres tous différents.

Éric fait glisser hors de l'enveloppe de prédiction un jeton sur lequel est gravé le nombre "100"

Le jeton correspondant à "42" est retourné : il comporte le nombre "100" au dos.

Basé sur le *Quinta Principle* et sur une subtilité...

C'est le moment de tester **Théo** et ses connaissances en Magie.

Théo présent la routine *Mini Poker* de **Nick Trost**, extraite du livre [*The Very Best Of Le Grec à la Table de Jeu*](#) de **Richard Vollmer**.

Théo prend quelques cartes dans un jeu et propose à **Thierry R** de jouer au poker.

Théo remet quelques cartes à **Thierry** qui est invité à les mélanger et **Théo** fait de même avec les cartes qu'il a prises pour lui.

Les deux paquets sont mis l'un sur l'autre selon l'ordre décidé par **Thierry**.

Thierry doit ensuite distribuer les cartes alternativement afin qu'il y ait deux tas de cinq cartes.

Théo annonce qu'il est certain de gagner. **Thierry** a une *paire de "5"* mais **Théo** a *deux paires*.

Théo propose de recommencer, il rassemble les deux paquets et met par-dessus les cartes restantes. Deux mains sont à nouveau distribuées.

Théo annonce qu'il est encore certain de gagner : **Thierry** a un *Brelan de "9"* (trois "9") mais **Théo** a un *Full* (3 cartes identiques et deux cartes identiques).

Théo propose à présent de montrer comment perdre...et cette fois-ci c'est lui qui va distribuer les cartes. Il distribue une carte pour chaque joueur et propose à **Thierry** de les regarder. Puis il indique qu'il va montrer les cartes suivantes et que c'est **Thierry** qui décidera à qui iront les cartes. Une fois le choix de **Thierry** effectué, **Théo** complète sa propre main de poker avec les cartes restantes.



Thierry a une *double paire* et **Théo** a un *Brelan de Dames*. Il a encore gagné.

Nolan va nous montrer un de ses cadeaux (de Noël ou d'anniversaire)...

[*Tic Tac Box*](#) de **Mickaël Chatelain**.

Nolan sort de sa grande mallette... une boîte de *Tic Tac* contenant deux bonbons *Tic Tac* : un pour **Christophe** qui joue le rôle du spectateur et un pour **Nolan**.

Nolan remet la boîte à **Christophe** et lui demande de la vider et de prendre un des deux *Tic Tac*, puis il range la boîte désormais vide dans sa grande mallette d'où il sort un jeu de cartes ainsi que quatre cartes pliées en quatre.

Christophe est invité à prendre une des cartes.



Nolan range les trois autres cartes dans sa grande mallette d'où il ressort sa boîte de *Tic Tac* et un stylo feutre *Sharpie* qui démontre à l'évidence que **Nolan** est bien un magicien.

Christophe est invité à signer sa carte et **Nolan** pose celle-ci sur le jeu de cartes et il claque dessus la boîte de *Tic Tac*. Instantanément la carte se retrouve dans la boîte.



Cette routine suscite quelques remarques : Pourquoi mettre la boîte de *Tic Tac* dans la mallette pour la ressortir ensuite ? Quelle justification pour l'utilisation du jeu de cartes ?

Ceux qui connaissent le fonctionnement de ce tour ont bien évidemment les réponses...

Mais à titre personnel, je ne trouve pas cette routine clean.

Dans sa vidéo de présentation, **Mickael Chatelain** utilise le jeu pour y faire choisir librement une carte et cela justifie sa présence... ce que ne fait pas **Nolan** qui, en plus du jeu *Bicycle*, a utilisé des cartes à pas cher pour éviter de gaspiller une carte *Bicycle* (Ah ben, on a les moyens ou on ne les a pas...)

Par contre, **Chatelain** fait l'impasse sur la boîte de *Tic Tac* entre le choix de la carte et son arrivée dans la boîte.

Pas très honnête comme présentation car elle occulte un point important sans lequel le tour est impossible à réaliser.

Et au final, on ne peut pas sortir la carte de la boîte.

Et quant à dire qu'on peut faire ce tour avec des objets (billet de banque, bague) empruntés, c'est pour le moins gonflé car on ne peut pas restituer – immédiatement – les objets.

Paillette propose de montrer un tour qu'il a vu lors du *congrès FFAP* au Touquet et qu'il a remonté...

Il montre plusieurs papiers recto verso qui vont ensuite se transformer en billets de banque.



Paillette a monté sa version – qu'il est en train de roder - avec de vrais billets et cela prouve que lui, il y a les moyens... sachant que sur le site [PlayMovieMoney](https://www.playmoviemoney.com/), on peut acheter des billets de banque factices de très bonne qualité et pour un prix très abordable. Mais c'est comme pour *Bordeau-Chesnel*... [Nous n'avons pas les mêmes valeurs.](#)

Christophe propose une routine avec des cartes ESP intitulée *Réunion de Famille*. C'est l'adaptation par **Armand Porcell** d'un tour de **Roy Walton** qu'on peut retrouver sous la même appellation dans *The Very Best Of Roy Walton* de **Richard Vollmer**. **Armand Porcell** décrit cette routine ainsi qu'une seconde appelée *Réunion de Famille II* dans son ouvrage *Les Cartes E.S.P.* (une [version augmentée du livre](#) de 1983 est disponible depuis novembre 2023).

Christophe montre un jeu de cartes *E.S.P* (*Extra Sensory Perception*) autrement appelées [Cartes de Zener](#) en les faisant défiler devant nos yeux pour montrer les différents symboles. Là, les symboles sont classés par cinq l'un derrière l'autre et pas alternés. **Christophe** précise qu'il souhaite tester notre intuition.

Christophe retourne son paquet et indique qu'il dépose les cinq Ronds, puis il dépose à côté les cinq Croix et ainsi de suite avec les Vagues, les Carrés et les Étoiles pour former cinq tas.

Puis **Christophe** retourne la carte supérieure de chaque tas pour qu'on se rappelle le symbole concerné. Ces cartes seront des cartes "*témoin*".



Christophe prend le premier tas et le mélange et prend deux cartes en disant "ce sont des Ronds...". Il ajoute en retournant les deux cartes face en l'air que c'est facile puisqu'il n'y a que des Ronds dans le paquet.

Ces deux cartes sont mises sur la carte "témoin" avec le symbole "Rond" et **Christophe** prend deux cartes du tas des Croix et il les mélange avec les cartes restantes du tas des Ronds. Puis il met les cartes en éventail face en bas et demande à **Denis** de désigner selon lui les deux *Croix*.

Christophe dépose les deux cartes désignées sur la carte témoin "Croix" et prend deux cartes du tas des Vagues qu'il mélange avec les cartes restantes du tas des Croix. Nouveau choix, cette fois-ci par **Éric**. Les deux cartes désignées sont posées sur la carte témoin "Vague".

La procédure se poursuit de la même façon avec les *Carrés* et les *Étoiles* et ce sont les deux **Thierry (R et M)** et **Philippe** qui effectuent leur choix.

La révélation finale : Les deux cartes sur la carte *Rond* sont bien des *Ronds*. Les deux cartes suivantes sont bien des *Croix*... Idem pour les autres cartes. Chacun a eu la bonne intuition et a effectué un choix judicieux.

Thierry M

[Ton choix sera le Mien](#) (acheté dans une boutique de magie qui ne précise pas l'auteur de cet effet ☺).

Éric est invité à couper le jeu et à prendre la carte de coupe. Il doit prendre connaissance de la carte et compléter la coupe. Puis **Thierry** lui demande de nommer un chiffre entre 1 et 10 et c'est le chiffre 9 qui est choisi par **Éric**.

Thierry distribue neuf cartes face en bas et demande à **Éric** s'il veut la 9^{ème} carte qui se trouve sur le tas distribué ou la carte suivante restée sur le jeu, en précisant "Ton choix sera le mien...". **Éric** choisit la 9^{ème} carte. Cette carte est retournée et c'est un "6".

Thierry distribue 6 cartes et demande à nouveau si **Éric** veut la 6^{ème} carte ou la suivante en disant "Ton choix sera le mien...".

La procédure se poursuit et à chaque fois, la carte choisie détermine le nombre de cartes distribuées. Pour les figures, c'est **Éric** qui détermine la valeur de 1 à 10.

À un moment donné, **Thierry** met la carte comptée à l'écart et distribue autant de cartes que la valeur de cette carte et il remet à **Éric** la dernière carte du comptage : c'est la carte choisie au début de la routine.



Une routine qui me fait penser à *Add-Acadabra* d'**Aldo Colombini** et à [Butterfly Effect](#) de **Peter Nardi**.

Denis

Les Manches Magiques – ABC de la Magie – **Philippe Molina** qui a déclaré que selon lui, le nom initial est les *As à la Manche* et que la routine serait de **Al Leech**.

Ce n'est pas tombé loin...

En fait, la routine *Sleeve Aces* (*Les As à la Manche*) est de **Earl Nelson** (voir son livre *New Wave Close-up* appellation française de la traduction de l'ouvrage *Variations*) et la routine qui a inspiré *Sleeve Aces* s'appelle *Two Hands: Four Aces* (autrement appelée *Discovery of Aces*) et elle, elle est de **Al Leech** et elle est parue dans son livre *Super Card Man Stuff*.

Al Leech, **Earl Nelson** et **Ed Marlo** ont publié une variation intitulée [Aces Off The Cuff](#) et on peut la découvrir dans le *Card College* volume 2 de **Roberto Giobbi**... qui crédite également **Richard Vollmer**...

Cela dit, même **Mickael Ammar** dit que [Sleeve Aces est de Al Leech dans le DVD Easy To Master Card Miracles](#) (volume 6). L'erreur est humaine.

Voilà, voilà... ☺

D'emblée, **Denis** précise qu'il devrait rater... Bon, ben au moins, nous sommes prévenus.

Denis montre les cartes de dos puis de face et en retourne une face en bas en refermant l'étalement (?).

Puis il enchaîne sur une double coupe quelque peu laborieuse en disant "*ça j'ai un peu de mal à le faire...mais j'y arrive...*"

Denis coupe ensuite le jeu pour nous montrer le 10K et reconstitue le jeu en disant aussitôt : "*Ah, c'est mort déjà...*"

Puis, il reprend un paquet de cartes et le frotte sur sa manche pour montrer l'AK. Bon, c'est vrai que ça bricole beaucoup au niveau des manipulations...



La suite est à l'identique en termes de manipulations. Bon... **Denis** nous avait prévenus... Il semble s'être attaqué à une routine un peu trop compliquée pour lui. Pour l'effet, regardez les vidéos dont j'ai mis les liens ci-dessus.

Thierry R

*Torn Corner de **Juan Pablo**.*

Thierry fait choisir une carte en demandant à **Éric** de dire "stop" à l'effeuillage du jeu.

Au moment du *stop*, **Thierry** pose les deux portions de jeu sur la table en mettant celle du dessus perpendiculaire à la première.

Puis, il reprend la portion inférieure et montre la carte du dessus. Il reconstitue ensuite le jeu et déchire un coin de la carte choisie... La carte déchirée est posée sur la table et **Thierry** montre qu'il y a un coin de carte sous la cellophane de l'étui du jeu.

Éric est invité à récupérer ce coin de carte et à vérifier s'il correspond au coin déchiré de sa carte. C'est le cas.



Thierry conclut en disant "*Bon ben je l'ai pas foiré de trop...*"... S'il le dit... 😊

José

La carte déplacée, The Very Best of des Tours de Cartes Automatiques de Richard Vollmer.

José montre dans un premier temps ce qu'il faut faire à **Thierry R.**

Il doit imaginer qu'il a un dé, qu'il le lance et il doit nommer un chiffre de 1 à 6. **Thierry** choisit 6 et **José** explique que **Thierry** devra faire deux tas de six cartes et prendre connaissance de la carte du dessous de n'importe lequel des deux paquets et poser ce paquet sur l'autre. **Thierry** devra ensuite "*relancer le dé*" et choisir un chiffre et poser sur le paquet autant de cartes. **Thierry** choisit "4" et **José** rajoute quatre cartes sur le tas de 12.

José se retourne et demande à **Thierry** de mélanger le jeu et de suivre la procédure décrite. Premier lancer du dé virtuel : 3. Second lancer : 5.



José fait à nouveau face et prend le paquet. Il effectue une manœuvre secrète en mettant le paquet sous la table et annonce qu'il pense avoir placé la carte de **Thierry** à la position correspondant à la valeur du second lancer de dé (5).

Thierry compte quatre cartes en les retournant et prend connaissance de la cinquième carte : c'est sa carte.

Patrice

Fingertip Mindreading, Jim Steinmeyer Subsequent Impuzzibilities.

Je propose un tour participatif se réalisant sans aucun accessoire et je pose sur la table une enveloppe marquée "*Prédiction*".

Chaque participant doit mettre sa main droite paume en l'air devant lui.

L'index de la main gauche doit être pointé sur le petit doigt de la main droite.

J'explique, démonstration à l'appui, qu'on va d'abord compter "*UN*" en déplaçant l'index gauche sur le doigt se trouvant immédiatement à côté du petit doigt droit.

Donc, il s'agit de l'annulaire. Pour le compte de DEUX, on peut soit aller sur le majeur ou revenir sur le petit doigt.

Sur les comptes suivants TROIS, QUATRE et CINQ, on multiplie les possibilités puisqu'on peut aller en avant ou en arrière selon notre bon vouloir... Et je précise de ne pas oublier que le pouce est un doigt...

Cette démonstration étant faite, je me retourne et je demande à mes participants de chacun choisir s'ils vont avancer ou reculer tandis que je compte de 1 à 5.



Après le compte de CINQ, j'indique que je ne sais pas quels mouvements ont été réalisés par chaque participant, mais que j'ai une intuition et je demande de replier le pouce et le petit doigt de la main droite.

Je demande à présent de déplacer l'index gauche sur le doigt à côté de celui qu'il pointe actuellement.

J'indique que j'ai encore une intuition... L'index gauche des participants n'est pas sur leur annulaire et je demande qu'ils replient également ce doigt.

Il reste à présent deux doigts... L'index et le majeur... Et l'index gauche peut se trouver sur l'un ou l'autre... Je demande de déplacer à nouveau l'index gauche sur le doigt d'à côté. L'index gauche pointe donc sur un doigt et je rappelle que j'ai une prédiction : Il s'agit d'une photo de moi avec l'index pointé... 😊

Nolan

[Caméléon](#), *Magicpro Collection (ex OID Magic)*.

Nolan invite **Denis** à le rejoindre et demande à l'auditoire si nous connaissons l'histoire de la *Petite Baguette Magique*... Personne ne la connaît... et **Nolan** dit que c'est normal puisqu'il l'a inventée ce matin. Aucun jeu de cartes ne voulait intégrer cette baguette magique dans le jeu mais **Nolan** a trouvé une méthode...

Nolan prend son jeu de cartes et distribue les cartes une à une face en l'air en demandant à **Denis** de dire "stop !". Le "stop !" intervient et **Nolan** demande si **Denis** choisit la carte distribuée (2T) ou la suivante. **Denis** choisit le 2T et cette carte est mise à l'écart.

Nolan étale le jeu face en l'air et insère à moitié le 2T dans l'étalement sous l'œil attentif de **Denis**.



Nolan rassemble le jeu et il demande à **Denis** d'enfoncer le 2T dans le jeu.

Nolan fait semblant d'aller chercher sa baguette magique dans sa poche et il fait semblant de l'insérer dans le jeu de carte en précisant qu'on ne la voit pas parce qu'elle s'est cachée.

Nolan reprend le jeu et distribue une à une les cartes face en bas. Tout à coup, on voit une carte avec au dos une baguette magique imprimée : C'est le 2T.

Christophe sort de son sac à malices, un jeu de cartes Jumbo, une quêteuse et une mystérieuse petite boîte noire (je sais ce que c'est, mais c'est pour le suspense...).

Nolan le rejoint et **Christophe** lui fait choisir une carte (5T) qui est posée face en l'air sur la table.



Christophe reprend la carte et il déchire un coin de celle-ci qui est placé dans la mystérieuse boîte noire qui est ensuite confiée aux bons soins de **Denis**...

Christophe prend à présent la quêteuse et montre qu'elle est vide en retournant la poche.

Nolan est invité à déchirer sa carte et les morceaux sont mis à l'intérieur de la quêteuse tenue par **Christophe**. Une passe magique et **Nolan** sort de la poche des morceaux de cartes déchirées.

Moment de solitude et **Christophe** lui demande de les remettre dans la poche de la quêteuse.

Nouvelle passe magique et **Nolan** ressort de la quêteuse un 5T dont il manque un coin...

La mystérieuse boîte noire est ouverte et le coin qu'elle contient est bien celui qui correspond à la carte 5T.



Une carte déchirée et restaurée maison.

Éric prend la suite avec *Know Way* (voir infra quelques précisions)

Éric propose une routine basée sur le vin et il nous montre douze cartes au format A5 (c'est un demi A4... ☺) supportant la photo de hauts lieux du vin français... Tandis qu'**Éric** a le dos tourné, **Paillette** doit inverser les cartes deux à deux et les retourner face en bas.



Éric demande ensuite à **Paillette** de prendre deux cartes et les inverser. Il doit également mémoriser l'une des cartes et nommer à haute voix la seconde.

Éric fait face et retourne une des cartes face en l'air... puis il prend une autre carte et demande à **Paillette** de nommer la carte qu'il a mémorisée.

C'est la carte qu'**Éric** tient dans sa main.

Éric explique que c'est une adaptation du tour de **Gabriel Werlen** intitulé *Know Way*. Il s'agit de l'appellation anglaise du tour *Le Sixième Sens* qui est expliquée dans les notes de conférence 2023.

Théo nous avait montré sa version lors de la [journée magique du 22 juin 2024](#) et **Paillette** nous avait montré une variante lors de la [réunion du 28 septembre 2024](#).

Éric a vu cette adaptation sur un groupe *facebook* auquel il participe.

Lors de la réunion du [11 janvier 2025](#), **Mika** nous a montré une routine que j'ai intitulée *Souvenir de Voyage*, et qui est basée sur une idée de **John Guastafarro**, utilisant le même principe qu'une routine présentée par **Toff** lors de la [réunion du 19 novembre 2011](#), et lors de la [réunion du 16 septembre 2017](#). J'avais intitulé cette routine *La banque gagne*, faute d'en connaître l'auteur.

Quand je ne sais pas, je cherche afin de trouver...

Et j'ai trouvé l'origine de la routine de **Toff**. Il s'agit de l'adaptation d'une routine d'**Allan Ackerman** appelée [My Favorite Gemini](#) extraite du livre *Las Vegas Kardma* (dans la vidéo YouTube – la méthode de placement est différente de celle décrite dans le livre),. Une version légèrement différente s'appelle [The Gem-Money Cards](#) également dans l'ouvrage *Las Vegas Kardma* (dans la vidéo YouTube, la méthode de placement est celle décrite dans le livre).

Je propose donc de montrer les deux versions.

Le principe est que les cartes sont distribuées une à une.

Au "stop !" du spectateur, un billet de banque est posé sur la dernière carte distribuée et le reste du jeu est posé dessus.



La procédure est renouvelée trois autres fois.

Lorsqu'on étale le jeu et qu'on sort les quatre cartes se trouvant immédiatement à côté des billets de banque, on trouve les quatre As.

Philippe va nous montrer un tour de petit paquet.

[Joker Orchestra](#) de **Yoan Tanuji**

Dans ce tour, **Philippe** explique que les jokers, frustrés de ne pas être utilisés souvent, ont décidé de monter un orchestre et de se mettre à la musique.

Christophe est invité à prendre le paquet face en l'air et à distribuer le nombre de cartes qu'il veut. Il en distribue deux et **Philippe** met ces deux cartes à l'écart.



Philippe demande à **Christophe** de continuer. Une seule carte est distribuée, également mise à l'écart. Trois autres cartes sont ensuite distribuées... que **Philippe** met aussi à l'écart. Les cartes restantes sont éliminées et disposées face en l'air en alternance sur la table.

Philippe reprend les cartes mises à l'écart et dispose ces six cartes en deux colonnes et sur trois lignes puis il demande à **Christophe** de désigner deux cartes en précisant qu'il va en éliminer une. C'est ensuite au tour de **Philippe** de désigner deux cartes et à **Christophe** d'en éliminer une... et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une seule carte reste sur la table : le piano. Au dos de cette carte : le signe de la victoire.

Les dos des cartes éliminées sont alternativement noirs et blancs comme les touches d'un piano...



Théo à nouveau

Oh ça rime... Je fais des vers... Des vers... Quelle horreur, vite un vermifuge !
Proximity de **John Bannon** – DVD Move Zero volume 4.

Théo donne le jeu à mélanger à **Éric** puis il indique qu'il va sortir deux cartes qui sont censées se rapprocher le plus possible de la carte qu'**Éric** va être amené à choisir. Les deux cartes sont posées face en bas sur la table et **Éric** est à présent invité à nommer n'importe quelle carte. Il choisit l'As de Pique.

Théo reprend le jeu et il cherche et retourne l'AP face en l'air puis il étale le jeu.



Théo montre ses cartes : Dame de Pique et Trois de Trèfle... et il indique que son but est d'être le plus proche de la carte choisie par **Éric**. Il sort de l'étalement l'As de Pique face en l'air ainsi que les deux cartes face en bas se trouvant de chaque côté : La Dame de Trèfle et le Trois de Pique...

Pause crêpes et cidre (sauf pour **Nolan** qui tourne au *Coca*) – Je croyais avoir pris des photos... mais non, je devais être trop occupé à me goinfrer... comme les autres, d'ailleurs. 😊

Je prends la suite avec, à nouveau, une routine de **John Bannon**.
Fours Majeure de **John Bannon** extraite de son livre *Barrage*.

Dans la vie il y a des leaders et tout le monde les suit. Dans les jeux de cartes des magiciens, il y a un phénomène un peu comparable.

Je montre un jeu et je précise qu'il a été préparé. Il y a un bloc de cartes face en l'air. Dans ce bloc, les cartes sont réparties par carré (4 cartes identiques en valeur). Il y a les 4 As, les 4 Rois, les 4 Dames et les 4 Valets. Au fur et à mesure que je présente les carrés, je retourne les cartes afin de les mettre sous le paquet.

Je remets le paquet face en bas et je distribue quatre cartes et je retourne la dernière pour montrer qu'il s'agit du paquet des As. La même chose est faite avec les trois autres paquets et une carte face en l'air identifie la valeur des cartes des trois autres tas formés.

Éric est invité à couper le restant du jeu et je marque l'endroit de la coupe en mettant les deux paquets en décalé. Puis, je lui demande de désigner deux tas l'un à côté de l'autre et il choisit les Valets et les Dames.

J'inverse le Valet face en l'air avec la Dame face en l'air et je montre que les trois Dames ont suivi leur leader.



Je demande à **Éric** de désigner deux autres tas contigus et il choisit les Valets et les Rois. Suite à ce choix, j'inverse le Roi face en l'air avec le Valet face en l'air puis je montre que les trois autres Rois ont suivi leur leader.

Il reste sur la table les Valets et les As et j'inverse les deux cartes témoin face en l'air. Les trois autres As ont suivi leur leader. Il reste donc le tas des Valets.

J'attire l'attention sur le jeu coupé précédemment et je demande à **Éric** de distribuer 4 cartes et de retourner la dernière carte : il s'agit d'un Deux et j'inverse ce Deux avec le Valet face en l'air...

Je montre que les trois Valets ont suivi leur leader... Sous le Deux face en l'air : les trois autres Deux.

Nolan explique que grâce à des coupes de sa part et de la part de **Thierry R**, on va créer un effet magique.



J'adore quand un plan se déroule sans accroc... et là, ben il y en a eu plusieurs...

Nolan prend le jeu et effectue plusieurs coupes pivot puis en me regardant avec un petit sourire (car il sait que j'aime bien cette triple coupe), il veut effectuer une coupe en trois paquets mais il se plante... Il essaie à nouveau avec le même résultat... et il finit par réussir sa triple coupe. Là-dessus, il enchaîne sur une coupe acrobatique... Il fait – enfin – choisir une carte à **Thierry** en effeuillant le jeu. La carte choisie (5K) est ensuite posée sur le dessus du jeu et **Thierry** est invité à couper le jeu et compléter la coupe autant de fois qu'il veut.

Nolan prend le jeu et déclare qu'il pense que la carte de **Thierry** est en huitième position à partir du dessus du jeu. Mais ce n'est pas la bonne carte...

Christophe entonne le chant désormais célèbre "*Il est des nôtres... Il a fairé son tour comme les autres...*" et il ajoute "*Ouais, t'as fait le malin, pirouette cacahuète...*"... Ce qui n'est pas faux.

Nolan réorganise son jeu et propose de recommencer... mais il se rend compte que là encore il y a un problème...

Nouvelle tentative... Cette fois-ci il veut effectuer la quadruple coupe... et se plante à deux reprises...



Et à l'issue, une fois encore la carte nommée n'est pas celle de **Thierry**.

Christophe entonne à nouveau son chant emblématique en concluant par un "*Dégage !*". Tout en rigolant bien sûr.

Il est vrai que cette brillante tentative a quand même duré 8 minutes 27 secondes.

Moralité : excès de confiance et mauvaises manipulations vont souvent de paire... Et il faut éviter de manger un clown au petit déjeuner. ☺

Éric pour un tour de petit paquet.

[*A Toy Prediction*](#) de **Nikolas Mavresis**.

Éric dispose devant lui une petite boîte en bois et il invite **Christophe** à le rejoindre. Il nous propose de retourner en enfance l'espace d'un instant.

À cet effet il montre des cartes supportant des images de jouet du passé, comme par exemple une console game-boy, une petite voiture, des soldats de plomb, etc.

Éric remet le paquet de cartes à **Christophe** afin qu'il le mélange.

Puis il le récupère et fait défiler les cartes face en bas en demandant à **Christophe** de dire "*stop !*". La carte choisie est perdue dans le jeu après que **Christophe** en ait pris connaissance.

Éric demande à **Christophe** d'imaginer une boîte et d'y mettre le jouet représenté sur la carte.

Éric indique qu'il va tenter de lire dans les pensées de **Christophe** et après plusieurs suggestions, il annonce qu'il pense que c'est un petit ressort arc-en-ciel.

C'est ce [jouet – qu'on trouve encore aujourd'hui – qui descend les marches d'escalier tout seul...](#)

Christophe confirme qu'il s'agit bien de ce jouet.

Éric tend le paquet de cartes à **Christophe** et lui demande de distribuer les cartes une à une. **Christophe** demande s'il peut le mélanger et obtient pour réponse "*Distribue les cartes...*" avec un sourire entendu.

Si **Christophe** avait été joueur (ça lui arrive) il aurait pu insister pour mélanger les cartes mais il n'a pas eu envie de carboniser le final du tour...

Finalement après la distribution de quelques cartes, **Éric** se ravise et demande à **Christophe** de mélanger mais ce dernier refuse en disant : "*Elle est passée déjà...*". **Éric** lui prend les cartes restantes des mains et les mélange...

Toutes les cartes sont ainsi distribuées... et ne me demandez pas pourquoi.

Éric demande à présent à **Christophe** de distribuer les cartes en deux tas. Puis il lui demande de mettre ses index sur chaque tas et de lever un index.

Éric demande à **Christophe** de retourner la carte se trouvant sous l'index resté sur un des tas : Elle représente une petite boîte à musique.

Dans la boîte en bois, **Éric** sort une petite boîte à musique. Il tourne la manivelle mais la boîte ne produit aucun son.

Éric demande à **Christophe** de retourner la carte de l'autre tas : Elle représente la *Panthère Rose*. **Éric** tourne à nouveau la manivelle de la boîte à musique et elle se met à jouer la musique du générique du dessin animé.



Et c'est avec cette routine que se termine notre réunion. La prochaine est prévue le samedi 22 mars 2025.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Ouf, j'ai enfin terminé ce compte rendu à trois jours de la date butoir du 22 mars. Il va falloir que je me remotive sérieusement...