

RÉUNION DU 22 MARS 2025

Samedi 22 mars 2025, nouvelle réunion du **Magicos Circus Rouennais** (**ALD Magicos Circus**).

Nous gagnons la salle et j'en profite pour prendre la traditionnelle photo de groupe.



Sont présents : (de gauche à droite – sauf moi)

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

Informations magiques :

Lors de la réunion précédente, **Christophe** a utilisé une "*mystérieuse petite boîte noire*"... J'ai le même accessoire mais l'aspect plastique en fait un objet plutôt banal et bas de gamme. Du coup, j'ai cherché et j'ai trouvé pour un prix assez raisonnable une boîte en bois avec les mêmes particularités. Si ce n'est que le dispositif qui maintient la partie secrète manque de puissance et limite par la même l'épaisseur de l'objet (ou des objets), genre carte à joueur, qu'on peut mettre dans la boîte.





Paillette avait montré une routine avec laquelle il utilisait de vrais billets de banque. Je montre ici mon acquisition auprès du site playmoviemoney.com : un [set de 120 billets avec toutes les valeurs en euros](#). Cela m'a coûté 17,03 euros frais de port compris...

Théo 1 (puisque'il faut bien distinguer nos deux **Théo**) indique avoir assisté à une conférence de **Guilhem Julia** intitulé [Créer et protéger l'invisible](#) où il explique le problème de la protection artistique dans le domaine de la Magie.

On retiendra notamment qu'un secret ne peut pas être protégé juridiquement... Seule la présentation pour faire l'objet d'une protection. Et **Guilhem** (ex-membre du **MCR** faut-il le rappeler) aborde de nombreux aspects juridiques liés à la création magique.



Philippe signale que **Scorpène** se produira [le 17 mai à Le Thuit de l'Oison](#) avec un spectacle intitulé Quand l'illusion devient réalité.

La Magie :

Éric m'a contacté récemment pour me demander de montrer à nouveau la fabrication du "petit chien gentil"... Ce petit caniche est fabriqué à partir d'un morceau de guirlande de perles et est destiné à être offert à vos spectateurs.

C'est [David Steel](#) qui avait appris à **Maximus** comment fabriquer ce petit animal coloré.



Il y a deux façons de fabriquer ce petit chien : la méthode basique où vous façonnez votre guirlande devant vos spectateurs... et la méthode magique où la guirlande se transforme en un clin d'œil en petit chien... C'est cette seconde méthode que je décide de montrer.

Je tiens en main un morceau de guirlande de perles et je demande à **Denis** s'il sait ce que c'est. Il répond que c'est un bracelet...

Je lui réponds que c'est un animal... et je précise "un animal de compagnie" parce qu'on pourrait penser à un ver de terre.

Denis propose "un chat ?"...

Et non....

Je demande à **Denis** de tendre sa main paume en l'air.

Je réunis mes deux mains et, en les ouvrant, je dépose dans la paume de **Denis** un petit caniche en perles...

J'entends quelqu'un dans la salle siffler et dire "Joli..." en guise d'approbation... Et c'est vrai que la transformation est très flash.



Thierry R mélange le jeu de cartes après avoir mis de côté deux Valets et il invite **Denis** à le rejoindre et à choisir une carte librement. Cette carte est ensuite perdue dans le jeu et **Thierry** explique que les deux Valets sont des chercheurs et qu'ils doivent aller chercher la carte de **Denis** dans le jeu. Les cartes sont laissées tombées en cascade sur la table et **Thierry** y insère rapidement les deux Valets qui réapparaissent avec une carte prise en sandwich. C'est la carte de **Denis**.



Sandwich #3 de **Larry Jennings**, DVD *Daryl's Card Revelations volume 2*. La méthode utilisée est quelque peu compliquée (à mon sens, et je ne suis pas le seul à le penser...) et je montre une méthode beaucoup plus simple pour préparer le sandwich et dont l'auteur serait **Edward Marlo**. Pour l'anecdote, cette méthode alternative est décrite dans le *Card College volume 4* de **Roberto Giobbi**... et sans qu'on comprenne pourquoi, elle est absente de la traduction française de cette série d'ouvrages majeurs dans le domaine de la cartomagie... Les mystères de la traduction magique sont impénétrables.

Éric remet un paquet de cartes à **Denis**, un autre à **Thierry** et un dernier à **Christophe** afin qu'ils les mélangent.

Puis **Denis** est invité à poser face en bas sur la table les sept cartes d'un paquet dans l'ordre qu'il veut, chaque tas ne comportant qu'une seule carte.

Denis doit ensuite déposer les six cartes d'un second paquet, mais cette fois, face en l'air.

Pour le dernier paquet, **Denis** doit distribuer les treize cartes face en bas sur les cartes déjà sur la table pour former des tas de deux cartes.



Les différents tas sont à présent rassemblés dans n'importe quel ordre et **Denis** doit décider de retourner ou non les tas au fur et à mesure de leur collecte.

Le paquet composé des différents tas est coupé par **Denis** et la coupe est complétée.

Éric prend le paquet en main et prend deux cartes. Il demande à **Denis** s'il doit poser ces cartes telles quelles ou s'il doit les retourner. Il poursuit avec quatre cartes et distribue ainsi la totalité du paquet en retournant ou non les cartes selon les instructions de **Denis**.

Le paquet est ensuite à nouveau coupé avant d'être distribué en deux tas. Un des deux tas en à présent retourné. C'est **Denis** qui décide lequel des deux et ce tas est posé sur l'autre.

Éric demande à **Denis** s'il sait combien il y a de cartes face en l'air et annonce qu'il y en a sept. Les cartes face en bas en face en l'air sont réparées et il y a bien sept cartes face en l'air.

Éric propose de faire un test de personnalité et il décide de faire ce test avec moi. Pour cela, **Éric** me montre les cartes face en l'air. Ces cartes représentent divers objets : une clé plaque pour bricoler, une trompette, un feu tricolore, etc.

Éric me demande si ces cartes évoquent quelque chose en moi... et il les dispose en ligne sur le tapis qu'il soulève légèrement pour montrer que les cartes forment le prénom **PATRICE**...



Un effet réalisé avec les [cartes Snaps](#) de **Dan Harlan** et **David Jonathan** – La routine utilise un principe développé par **Bob Hummer** et elle peut être adaptée pour utiliser des cartes standard ou des cartes "lettres" ou "chiffres" ou encore des cartes de visite.

José invite **Christophe** à le rejoindre et il lui montre un petit paquet de cartes "chiffres" qui est ensuite étalé face en bas sur la table.

José s'assoit de sorte qu'il ne puisse pas voir ce qui se passe et indique qu'il va donner des instructions. La première étant que **Christophe** doit choisir une des cartes "chiffres"



Christophe doit ensuite prendre le jeu de cartes posé sur la table et il doit distribuer un nombre de cartes correspondant à sa carte "*chiffres*" (5) puis mémoriser la carte du dessus (10K).

Les cartes restantes du jeu doivent à présent être retournées face en l'air et **Christophe** doit choisir une autre carte "*chiffres*" ou conserver la même et distribuer autant de cartes face en l'air à côté de celles déjà distribuées face en bas. Ce paquet doit maintenant être mis face en bas et posé sur le premier paquet. Ce paquet combiné doit ensuite être mis sur le reste du jeu ou sous le reste du jeu.

José fait face et demande si on lui donne deux chances de retrouver la carte mémorisée et tout le monde répond par la négative...

Ben oui, à question con, réponse con... ☺

José indique que la première chose qu'il va faire, c'est couper sur la carte de **Christophe**... Il coupe et reconstitue le jeu puis montre la carte du dessus : ce n'est pas la carte de **Christophe**.

José fait remarquer que son jeu est un jeu de 32 cartes et qu'en mathématique, c'est 2 puissance 5...et qu'il va donc distribuer cinq tas. Lors de la distribution, un dos rouge apparaît parmi les cartes à dos bleu et José s'en étonne...

Jouerait-il la comédie ?



Un deuxième dos rouge apparaît... dans le même tas.

C'est louche... D'autant que **José** demande à **Christophe** s'il a une petite idée du tas où pourrait se trouver sa carte : il répond qu'il pense à celui avec les deux cartes à dos rouge.

José ramasse le paquet désigné et le distribue en deux tas : les deux cartes à dos rouge se retrouvent dans le même tas avec une carte prise en sandwich qui n'est autre que la carte de **Christophe**. Applaudissements.

José déclare : "*Mais ce n'est pas fini...*". Il retourne la carte du dessus de chaque tas : que des cartes du 7 au Valet.

José retourne ensuite les cinq paquets : les cartes du dessous forment une quinte flush royale à Pique.

Une routine inspirée d'une routine de **Joseph B** intitulée [*Not Here Location*](#).

Dans la routine originale, **Joseph B** utilise un jeu de 52 cartes et quatre paquets et il termine avec les quatre As et la carte du spectateur prise en sandwich entre deux cartes blanches (le reste du jeu étant normal).

Nolan prend place. Il nous montre un feuillet plié qui est une prédiction et **Théo 2** le rejoint.

Nolan étale le jeu face en l'air pour montrer des cartes différentes et un jeu mélangé. Puis, il rassemble le jeu et le sépare en deux paquets : un pour lui et le second pour **Théo**.

Nolan demande à **Théo** de faire comme lui : couper le paquet en deux portions – en retourner une face en l'air et mélanger la portion face en l'air avec celle face en bas.



Le paquet ainsi mélangé doit être à nouveau coupé et l'une des portions doit être retournée. Les deux portions doivent ensuite être mélangées ensemble.

Nolan prend à présent le paquet de **Théo**, il le retourne et le mélange avec le sien. Puis, il montre qu'il y a des cartes face en l'air et des cartes face en bas.

Nolan lit à présent sa première prédiction : "*Il y aura vingt cinq cartes face en bas...*"... **Nolan** vérifie et annonce "*J'ai un problème...*" car le nombre de cartes face en bas ne correspond pas à celui annoncé, il en manque une.

Christophe entonne le désormais célèbre "*Il est des nôtres...*" et je surenchéris avec le non moins célèbre "*ça arrive même aux meilleurs...*"

Nolan recompte les cartes, mais la triste réalité reste immuable... C'est loupé.

Interrogé sur les sources de ce tour, **Nolan** ne les connaît pas.

En fait, ce tour ressemble furieusement à *Mixed-up Prediction* d'**Ali Bongo** (**Nolan** s'est planté dans le déroulement en oubliant d'intervertir les paquets...).

Ce tour a une histoire... Dans un article paru en 2003 dans *Magic Magazine*, **Simon Aronson** revendique le principe du mélange utilisé qu'il a appelé "*Shuffle Bored*". Il précise que c'est **Ali Bongo** qui lui avait suggéré l'idée des prédictions multiples avec le pliage.

Aldo Colombini a créé une variante intitulée *Pre-Deck-Ability* (*Serial Prediction* pour la version commerciale française) où il crédite **Simon Aronson**, oubliant – apparemment délibérément – **Ali Bongo**. Il ajoute que le principe de base repose sur un principe de **Bob Hummer** – celui-là même évoqué précédemment avec la routine présentée par **Éric**.

Théo 1 nous propose une de ses créations. Il distribue à quatre spectateurs une petite ardoise et une craie.

L'idée est que chaque participant dessine sa propre tête... et **Théo** devra identifier l'auteur du dessin... Pour cela **Théo** demande de dessiner des éléments d'identification comme, par exemple, des lunettes, une barbe, etc. des éléments en rapport avec le spectateur lui-même.

Simple ?

Non, car, **Théo** montre un paquet d'enveloppes et celles-ci sont distribuées à chaque spectateur – à charge pour chacun de mettre son ardoise dans une enveloppe – puis les quatre enveloppes sont ensuite mélangées. De plus, **Théo** indique qu'il va se bander les yeux pendant que chaque participant dessine.



Théo essaie à présent de lire par la pensée le dessin de chaque enveloppe...

J'adore quand un plan se déroule sans accroc...

Hélas, **Théo** n'a réussi à attribuer le bon dessin qu'à deux des participants. Il a apparemment été trahi par le matériel...

Mika prend la suite et nous pose une question à laquelle il n'est pas aisé de répondre "*Que feriez-vous si vous trouviez un lingot d'or par terre ?*".

Mika raconte [l'histoire de deux égoutiers en Belgique qui avait trouvé deux lingots d'or](#) et qui avaient prévenu les autorités et il propose de nous expliquer le déroulement de l'enquête.

Nolan rejoint **Mika** qui lui explique que les policiers ont visionné les images des caméras de surveillance afin de tenter d'identifier qui avait déposé ces lingots à cet endroit. Il lui demande d'examiner le jeu de cartes qui représente les personnes filmées.

Mika sort du jeu deux "*gardes du corps*" et montre un post-it sur lequel est dessiné un lingot. Il inscrit au dos ce qu'il pense être le numéro d'identification du lingot.

Le post-it est mis entre les deux gardes du corps...

Nolan est invité à mélanger le jeu et **Mika** récupère les cartes et distribue une dizaine de cartes face en l'air qui représentent des personnes repérées par la vidéo surveillance.



Nolan doit choisir librement quatre cartes parmi celles distribuées.

Les autres cartes sont éliminées et les quatre cartes sont disposées pour former une ligne.

Nolan doit mener l'enquête et trouver des indices... ou plutôt un dix... il doit en effet compléter avec les cartes du jeu pour obtenir la valeur DIX... UN DIX (*indice*... Jeu de mot subtil aurait dit [maître Capello](#)), pour chaque carte.

Ceci ayant été fait... **Mika** regroupe les cartes ajoutées sur chaque carte et les met sous le jeu. Puis, il demande à **Nolan** d'additionner la valeur des quatre cartes qu'il a sélectionnées (21).

Mika demande à **Nolan** de distribuer 21 cartes à partir du jeu. La 21ème carte est le Roi de Cœur.

Mika demande à **Nolan** de vérifier ce qui est inscrit sur le post-it... Mais ce n'est pas la bonne valeur... Loupé. Et c'est normal car **Mika** a demandé à **Nolan** de mélanger le jeu – après avoir noté sa prédiction...

Ah, ça arrive même aux meilleurs... Et **Christophe** entonne "*Il est des nôtres*..."

D'après la routine *Prédiction* tiré du livre *The Magic Book* (édition française) de **Harry Lorayne**.

Bravo à **Mika** pour son boniment qui est, en plus, relate une histoire vraie.

Philippe souhaitait présenter une grande illusion... Ce genre de tour où on a une partenaire féminine... Mais il n'y a que des mecs dans la salle...

Philippe nous donne ses critères en termes de partenaires féminines : des formes généreuses et plutôt des grandes jambes...

Oui, je sais c'est une vision que vont désavouer toutes les ligues de protection de la femme... Mais comme dit *l'Autre* (ce célèbre philosophe), "*c'est pas moi qui l'a dit*"... C'est **Philippe**... Je ne balance pas... J'évoque.

Philippe sort de sa poche une cuillère à soupe... qui sera sa partenaire.

Hum... Une cuillère à soupe... C'est louche... ☺

Philippe précise : "*Elle a des formes généreuses... et elle a des grandes jambes*..."

Ouais... mais elle est unijambiste...

Philippe nous montre "*la boîte*" dans laquelle il va mettre sa partenaire (sans aucune connotation sexuelle, je le précise – à *Québec*, il paraît que ça pourrait prêter à confusion...) : il s'agit d'une petite enveloppe sur laquelle est dessiné le bol de la cuillère.

Puis, il glisse la cuillère dans cette enveloppe et se saisit d'un couteau car cette petite "*grande illusion*" consiste à transpercer sa partenaire à l'aide d'une épée, ici remplacée par le couteau.

Contre toute attente, le couteau transperce l'enveloppe... et donc la cuillère.



Philippe fait glisser le couteau vers le haut pour déchirer complètement l'enveloppe puis il nous montre que la cuillère s'est transformée en fourchette.

[Spoonaround](#) de **Axel Hecklau**

Théo 1 veut rentabiliser son déplacement depuis son domicile de *Ferrières-en-Bray* et il propose de montrer une seconde routine.

Pour cela, il propose une expérience de transmission de pensée. **Christophe** doit penser à un dessin simple puis il devra le dessiner sur un grand bloc. **Théo** va tenter de percevoir ce à quoi **Christophe** pense. Il va commencer à dessiner avant **Christophe** sur un autre grand bloc et les deux dessins seront ensuite comparés.



L'idée et la conception sont diaboliques... Hélas, une fois de plus **Théo** est trahi par la technique.

Christophe prend la suite. Il a avec lui un jeu de cartes, dont les cartes sont à moitié sorties de l'étui et un petit calepin... beaucoup plus petit que ceux utilisés par **Théo**...

Cela dit... la taille du calepin n'a apparemment rien à voir dans la réussite... ou pas... d'un tour.

Christophe s'excuse d'emblée en montrant les cartes... Il explique qu'il a abîmé son étui et qu'il en a pris un autre n'ayant rien à voir avec les cartes utilisées...

Les cartes sont remises à **Philippe** afin qu'il les mélange. Il est ensuite invité à distribuer les cartes une à une sur la carte et à s'arrêter quand il veut.

Christophe indique qu'il va noter trois questions sur une page du calepin et également une prédiction sur un *post-it* qui est collé sur l'étui du jeu.



Pendant que **Philippe** nous montre la carte (9T) sur laquelle il s'est arrêté, **Christophe** se retourne pour noter ses questions. Puis, il fait face à nouveau et demande la *couleur de la carte*, sachant que **Philippe** a le droit de mentir.

Philippe dit que sa carte est rouge.

La seconde question porte que la famille et **Philippe** répond : "Carreau".

Christophe demande ensuite la "*hauteur de la carte*"... Je n'entends pas la réponse et je propose "un mètre soixante quinze..." 😊

Christophe pose son bloc sur l'étui et rappelle ce qui vient de se passer... Il reprend le bloc et on voit ce qu'on n'aurait pas du voir... **Christophe** se marre et déclare "*Et c'est foiré...*"... J'entonne de ma plus belle voix le "*Il est des nôtres*"...

Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Une utilisation du [Tool](#) de **David Stone**. C'est inspiré d'une routine de **Guillaume Botta** expliquée dans son livre [Illusions](#).

En principe, les cartes utilisées sont censées correspondre à l'étui... mais **Christophe** n'avait pas le "*jeu qui va bien*" et en a utilisé un autre... mais il avait besoin spécifiquement de cet étui...

Théo 2 s'installe et sort les cartes de l'étui en expliquant qu'il s'agit de tous les Cœurs et tous les Piques de l'As au Neuf. Les cartes sont dans l'ordre dans lequel le mélange les a mises et ne sont donc pas dans un ordre croissant ou décroissant.

Théo a réparti les Cœurs dans un paquet et les Piques dans un autre et les deux paquets sont face en bas l'un à côté de l'autre. Il propose de vérifier si une ou plusieurs cartes d'une valeur semblable occupent le même emplacement dans chaque paquet. Pour cela, il retourne simultanément la carte du dessus de chaque paquet et ainsi de suite. Il y a une seule correspondance.

Théo demande à **José** s'il veut continuer avec les Cœurs ou les Piques et **José** choisit les Cœurs. **Théo** prend le paquet des Cœurs et il indique qu'il va distribuer les cartes une à une, mais que **José** pourra lui demander, quand il veut, de les inverser.



Une fois toutes les cartes distribuées, **Théo** propose de recommencer, toujours sur les instructions de **José**. Puis **Théo** propose de recommencer une dernière fois.

Les deux paquets sont à nouveau placés l'un à côté de l'autre et **Théo** retourne simultanément les cartes de chaque paquet, les une après les autres : Toutes les cartes de la même valeur sont à présent à la même position dans les deux paquets. Applaudissements...

Mais **Théo** indique que ce n'est pas fini...

Comme **José** veut continuer avec les Cœurs, le paquet des Piques est écarté et **Théo** remet le paquet choisi à **José** qui doit choisir un chiffre entre 1 et 9. Il choisit 7. **Théo** lui demande de distribuer sept cartes face en bas. Le reste des cartes doit être retourné et mis sur les cartes distribuées.



La procédure est recommencée avec un autre chiffre... qui peut être le même.

Théo propose à présent à **José** d'imaginer qu'il a deux dés et qu'il les lance et il lui demande la valeur du premier dé. **José** choisit "3" et il doit distribuer trois cartes et mettre par-dessus les cartes restantes en les retournant. Pour la valeur du second dé, **José** choisit "5" et réitère la procédure.

Théo demande d'additionner la valeur des deux dés imaginaires (8) et de refaire la procédure.

Théo demande maintenant à **José** de distribuer les trois premières cartes pour former une ligne. Les trois suivantes sont également distribuées sur cette ligne. pour former une seconde ligne sous la première et une dernière ligne est formée sous les deux premières. **Théo** retourne face en l'air toutes les cartes face en bas et pour chaque ligne, il fait le total des valeurs des cartes : Chaque ligne a un total de 15... Applaudissements...

Mais **Théo** indique que ce n'est pas fini et il montre que sous l'étui du jeu, il y a un petit morceau de papier sur lequel est inscrit "15". Applaudissements.

Mais **Théo** indique que ce n'est pas fini. Il fait glisser les cartes de chaque tas de façon à former un carré de 3 x 3 et fait remarquer que le total des points de chaque colonne donne "15"... et même le total des diagonales donne "15". C'est ce que l'on appelle un carré magique.

José va pour se lever mais se ravise en demandant "C'est fini là ?"... **Théo** confirme.

John Bannon *Psympathetic* extrait du livre *Very Hush Hush*. Un effet obtenu grâce à une procédure de **Paul Curry** et une autre de **Howard Adams**.

Nolan propose un tour basé sur la détection du mensonge.

Nolan a regardé la série télévisée [Lie To Me](#) et il précise que depuis, il arrive à mieux mentir mais aussi à mieux détecter les mensonges. Pour ce tour, il a besoin d'un expert en mensonge et c'est **Thierry** qui le rejoint.

Thierry est invité à mélanger le jeu puis à choisir une carte et à la poser sur la table.

Nolan qui avait tourné le dos au moment du choix de la carte, la ramasse et la perd dans le jeu. Puis il indique qu'il va poser des questions et que **Thierry** a le droit de mentir...



Nolan demande si la carte est rouge ou noire et **Thierry** répond qu'elle est rouge.

Nolan lui dit qu'il a pris son temps pour répondre et que c'est un mensonge.

Nolan demande à présent si la carte est du Pique ou du Trèfle et **Thierry** répond que c'est du Trèfle. À nouveau, **Nolan** dit que là encore **Thierry** a pris son temps pour répondre mais que c'était pour mieux le tromper et que la carte est bien du Trèfle.

En regardant **Christophe** et en se marrant, **Nolan** demande "*C'est quoi la hauteur de la carte ?...*". **Thierry** répond que c'est un "2". **Nolan** lui dit que c'est faux. **Thierry** dit que sa carte est en fait la Dame de Trèfle et à nouveau **Nolan** dit qu'il ment. Puis il nomme les valeurs en commençant pas 1, 2, 3... et s'arrête sur le 6 en disant que la carte est le 6 de Trèfle, ce qui est exact.

Une routine où c'est le jeu qui travaille pour le magicien... Pour l'anecdote, **Christophe** a utilisé le même jeu pour sa routine avec le *Tool*...

Denis a besoin de deux spectateurs, chacun devant choisir un des deux jeux (l'un à dos bleu, l'autre à dos rouge). **Denis** coupe le jeu à dos bleu et mélange le jeu à dos rouge. C'est ce jeu que choisit **Éric**.

Denis demande à **Éric** de couper de dix à quinze cartes – la portion coupée est posée à côté.

Philippe est invité à faire de même avec le jeu à dos bleu.



Le reste des cartes de chaque jeu est mis à l'écart.

Denis trouve que la portion de **Philippe** est trop mince et rajoute des cartes (??) et il la pose sur la portion d'**Éric**. Puis il étale les cartes entre ses mains et demande à **Philippe** de choisir une carte dos bleu et à la poser sur la table sans la regarder. **Éric** est ensuite invité à choisir une carte à dos rouge et à la poser sur la table sans la regarder.

Denis sépare les cartes à dos bleu et les cartes à dos rouges puis il insère la carte à dos bleu de **Philippe** dans le paquet de cartes à dos rouge et coupe le paquet. Il fait de même avec la carte à dos rouge d'**Éric** et le paquet à dos bleu de **Philippe**.

Le paquet à dos rouge est mis sur celui à dos bleu puis il étale les cartes et montre que parmi les cartes à dos rouge il y a une carte à dos bleu et vice et versa dans le paquet à dos bleu il y a une carte à dos rouge.

C'est à ce moment là que **Denis** dit "*Bon...*" car il a un blanc pour la suite...

Je lui propose d'appeler un ami...

Il ajoute "*Voilà.... Voilà, voilà, voilà... Je suis un peu perdu...*".

Éric et **Philippe** attendent stoïquement la suite...

Je propose à **Denis** de demander l'avis du public...



Denis déclare "*Bon, je ne sais plus... On va faire comme ça...*" et il coupe le paquet avant de l'étaler à nouveau entre ses mains pour montrer la carte étrangère dans chaque bloc. **Denis** coupe à nouveau le paquet semblant chercher le moyen de s'en sortir...

Denis étale à nouveau le paquet mais en séparant les blocs de cartes et en les posant sur la table : Il sort la carte à dos rouge et la carte à dos bleu... Il s'agit de deux 9 de Trèfle... **Denis** a posé le reste des cartes sur son jeu respectif et montre qu'il n'y a que des cartes blanches...

Ouf !... Une variante de la routine *Choice* de **Jérôme Sauloup** vue sur la fameuse chaine YouTube que **Denis** affectionne et qui ne cite jamais ses sources et qui ne se gêne pas pour les débiter...

À titre personnel, je trouve qu'il y a beaucoup d'incohérences et de gestes non justifiés... Mais ce n'est que mon avis...

Éric s'assied à la table. Il a posé devant lui une jeu de cartes, un verre transparent et une petite [boite Okito](#) (du nom de son créateur... qui s'appelait en fait [Tobias « Théo » Leendert Bamberg](#))

Éric donne la boîte à examiner ainsi qu'une pièce de monnaie (qui doit être de deux euros, je crois). La pièce est ensuite placée dans la boîte et le couvercle est mis sur la boîte.

Éric place le jeu de carte sur l'ouverture du verre et dépose la *boîte Okito* sur le jeu.



Éric appuie sur la boîte et aussitôt une pièce de monnaie tombe dans le verre. Puis il montre que la boîte est désormais vide.

Éric demande à présent à **Thierry** de mettre lui-même la pièce dans la boîte et de mettre le couvercle dessus. Puis il pose à nouveau la boîte sur le jeu lui-même sur le verre : une nouvelle pièce tombe dans le verre et **Éric** montre que la boîte *Okito* est désormais vide.

Éric prend la pièce dans le verre et la fait disparaître pour ensuite montrer qu'elle a réapparu dans la boîte.

Éric utilise à présent quatre pièces qu'il met distinctement dans la boîte qu'il referme avant de la mettre sur le dessus de sa main elle-même au-dessus du verre. Il appuie sur le couvercle de la boîte... Rien ne se passe. Il soulève le couvercle pour nous montrer que les pièces sont bien dans la boîte et il le remet en place. Il appuie à nouveau sur le couvercle et quatre pièces tombent dans le verre.



Puis **Éric** montre que la boîte *Okito* est vide.

Éric remet les quatre pièces dans la boîte et la pose sur le dessus de sa main qu'il positionne au dessus du verre.

Bon, là, ça merdouille un peu... **Éric** montre que les pièces sont restées sur le dessus de sa main et que la boîte est passée à travers sa main...

Il donne ensuite le matériel à examiner... **Denis** tape la boîte sur la table et **Éric** lui fait remarquer que ce n'est pas le [Dynamic Coins](#)... Mort de rire. ☺

*Le tour de la Boite Okito par **Bernard Bilis** – la Magie par les Pièces. (volume 1)*

Philippe revient avec une routine de cartes et **José** et **Théo 2** le rejoignent.

Philippe remet à chacun de ses assistants 5 cartes représentant au poker une Quinte Flush royale, une à Cœur et une à Trèfle.

José et **Théo** sont invités à mélanger leurs cartes respectives. Chacun doit ensuite mémoriser la carte se troisième en 3^{ème} position dans son paquet.



Philippe récupère les deux paquets et les met l'un sur l'autre avant de mélanger ce paquet combiné.

Le mélange ayant été effectué, **Philippe** distribue les cartes en deux paquets. Dans le premier paquet il y a une double paire (Rois et Dix) et dans le second paquet il y a une autre double paire (Dames et As).

Les deux paquets sont à nouveau réunis...

Philippe claque des doigts et distribue les cartes pour former une nouvelle fois deux paquets : dans le premier paquet, quatre cartes à Trèfle et l'As de Cœur de **José**. Dans le second paquet, quatre cartes à Cœur et le 10 de Trèfle de **Théo**.

*Quinte Flush – **Bernard Bilis** - DVD Tours automatiques*

Je propose une nouvelle routine. Pour ce tour, j'ai un jeu de cartes, un petit paquet de cartes dans une pochette et un stylo feutre (*Sharpie*, bien sûr).

Je mélange le jeu puis je montre que dans ma pochette il y a trois jokers face en l'air. Je fais ensuite choisir une carte à **Thierry** : un 5 de Pique que je perds – face en l'air - entre les trois jokers.

Je fais effectuer une rotation à 180° (demi-tour) au paquet et je montre en comptant les cartes que le 5P est désormais face en bas.

Nouveau demi-tour du paquet et comptage : le 5P est revenu face en l'air.

Je prends mon stylo feutre et je dessine un grand X au dos du 5P avant de le perdre à nouveau dans le petit paquet.

Nouveau demi-tour du paquet et comptage pour montrer que le X est désormais sur la face du 5P et je montre qu'il n'y a plus rien au dos.



Je prends le paquet dans une main et je le secoue... Le X disparaît de la face en 5P.

La croix n'est pas retournée au dos de la carte... En comptant les trois jokers ont s'aperçoit que chacun a désormais une croix sur sa face.

Twists & Turns de **Cameron Francis**.

José a apparemment décidé de suivre le chemin obscur... Il est allé sur la chaîne *YouTube* préférée de **Denis** et en ramène une routine sans pouvoir en donner le nom bien évidemment...

Thierry le rejoint et il est invité à mélanger le jeu dont, curieusement, tous les dos sont blancs.

Pour les malvoyants sûrement, **José** précise : "*c'est un jeu à dos blancs...*"☺

Thierry doit à présent distribuer entre 15 et 20 cartes. Une fois que c'est fait, José lui explique ce qu'il va devoir faire : Un nombre de 10 à 15, distribuer les cartes une à une et mettre par-dessus les cartes non distribuées. **José** assortit ses instructions d'une démonstration en utilisant le chiffre "11" puis il tourne le dos.

Thierry nous fait signe qu'il choisit "11" à nouveau et procède selon les instructions de **José**.



José se retourne et déclare en se marrant "*J'ai oublié quelque chose...*" – ce qui arrive même aux meilleurs. Il ajoute qu'au départ, il faut regarder et mémoriser la carte du dessous du paquet de cartes distribuées.

Alors que **Thierry** va pour recommencer... **José** lui prend le paquet des mains et lui dit qu'il va lui montrer à nouveau ce qu'il faut faire, ce qui fait marrer tout le monde...

Nouvelle démonstration puis **José** tourne le dos et **Thierry** suit les instructions. Cette fois-ci, **Thierry** a choisi de distribuer 12 cartes.

José fait face et s'assied à la table. Il prend le paquet et le cache à notre vue en indiquant qu'il y a une manœuvre secrète.



José est super concentré...

Au bout d'une heure... Non, je déconne, ça a été assez rapide, **José** dépose une carte sur la table et c'est la carte mémorisée par **Thierry**.



Cette routine est apparemment basée sur le principe *Triple Dealing* de [Colm Mulcahy](#) que **Nick Prost** explique dans son ouvrage *Subtle Card Creations volume 6*. Le principe a été décrit avec le tour *Low Down Triple Dealing* de **Colm Mulcahy** publié pour la première fois en octobre 2004 par *The Mathematical Association Of America Online*.

Et c'est sur cette routine que se termine notre réunion. La prochaine rencontre est prévue le samedi 26 avril à 10h00... un horaire inhabituel mais nous recevons [Nicolas Audouze](#) pour un atelier magique qui sera entrecoupé d'un déjeuner avec notre conférencier.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

