

**Le magazine du Cercle Belge d'Illusionnisme**

Octobre 2018

# Informagic<sup>n° 211</sup>



**La visite  
du musée  
de la carte  
à jouer**

**La journée  
BME,  
le Tabasco  
day, ...**





# Le mot du président

Belle journée BMF, ce dimanche 7 octobre 2018 : quatre candidats CBI, pas moins !, se sont présentés au concours de close-up ! Même si les résultats n'étaient sans doute pas ceux escomptés, je les félicite très cordialement pour le travail sérieux de mise au point du numéro, leur volonté de bien faire, leur audace aussi de s'y être présentés ...et les applaudissements bien mérités qu'ils ont récoltés !

Merci donc à Patrick, Alain, Simon et Thibaud d'avoir représenté notre club lors de cette journée !

Nul doute qu'ils feront encore mieux la prochaine fois ! Et, qui sait ?, je savoure à l'avance le plaisir de revoir leur prestation lors de notre...  
« Soirée CBI » du 8 décembre à Ganshoren !

Et puis, la journée BMF, en plus des concours de close-up, c'était aussi une série de conférences avec de grands noms comme Paul Richards, Luke Jermay, Jon Allen et Bernard Bilis...des « dealers » aussi, où trucs anciens et nouveaux côtoyaient livres et dvd's...sans oublier le gala du soir où nous avons eu le plaisir de revoir nos amis Mc Gregor et Kazoo entourés d'autres vedettes telles que Jon Allen, Joshua, Paul Richards, Bernard Bilis et même Bill Cheung, le champion du monde de cartomagie à la FISM 2018!

## BMF 2018 – EVENING GALA SHOW



+ The prize winners of the Belgian Championship "Close-up Magic 2018".



Et puis, **faut que je vous dise** aussi... : un tout grand merci à **Eric, Sébastien, Daniel, Guy**, ...pour leur contribution à notre revue !

(Sans eux, cet *Informagic* que vous êtes en train lire ...n'aurait pas le même aspect, héhé !)

...Ne l'oublions pas : l'**Informagic**, c'est notre responsabilité à tous !

Dès à présent, pensons déjà au prochain numéro : un spectacle auquel vous avez participé ou que vous avez apprécié, un livre ou une conférence qui vous ont intéressé, un nouveau truc que vous avez appris...et juste un peu de votre temps pour nous les faire partager... !

...à bientôt...pour de nouvelles aventures !

Raymond



# Le saviez-vous?

**G**arcimore est un illusionniste et humoriste espagnol, dont le vrai nom est José Garcia Moreno. Il est né le 16 novembre 1940 à Albacete et mort le 18 avril 2000 à Le Gué-de-Longroi (Eure-et-Loir) d'une attaque cérébrale.

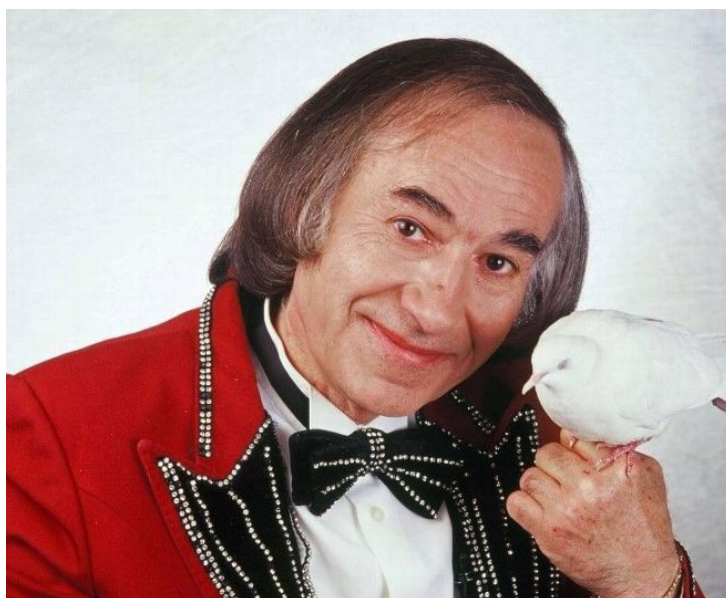
Au début de sa carrière, il reçoit le premier prix du conservatoire de Madrid et endosse le rôle de chef d'orchestre. Son instrument de prédilection est le tuba, mais il jouait également de la plupart des cuivres.

Ce n'est qu'en 1976 qu'il arrive à Paris où il se fait peu après remarquer dans l'émission de Roger Pradines "TV Music Hall".

La notoriété de Garcimore arrive d'une manière inhabituelle : une publicité pour la chaîne de fast-food Quick où sa célèbre phrase : « Hi ! hi ! 10 francs le hamburger... » marque (relativement) les esprits de l'époque.

Garcimore devient les plus caractéristiques. Il faisait rire son public en faisant semblant de de magie. Il promet de sortir un lapin d'un trompait » et en sortait différent, provoquant leurs.

Il eut son heure aux années 1970. Il se spectacles toujours que les autres, et il public qui lui restait



Le rire si particulier de Garcia Moren

lic, surtout lorsqu'il rater un de ses tours tait ainsi, par exemple, chapeau mais il se « tait quelque chose de l'hilarité des specta-

de gloire durant les livrait sans cesse à des plus amusants les uns avait su conquérir un fidèle.

Complice de Denise Golay dans l'émission

la fin des années 1970 et au début des années 1980 sur TF1, il fut le plus célèbre des magiciens de la télévision française avec sa célèbre formule : « Décontrasté ».

Fabre et de Bernard "Samedi est à vous", à

Ses tours ratés, avec ses complices les "petites souris", Tac et Tactac, son rire inénarrable qui déclenchait les fous-rires de Denise Fabre, ses maladresses, et ses mimiques ont fait de lui l'un des animateurs favoris du public français.

Garcimore se produisait régulièrement au Caveau de la République à Paris et dans diverses manifestations publiques et privées dans la France entière.

Sa dernière apparition télévisée a été dans l'émission pré-enregistrée "Le Plus Grand Cabaret du monde", animée par Patrick Sébastien et diffusée après le décès.

Garcimore nous a quitté en l'an 2000 à l'âge de 59 ans, des suites d'une attaque cérébrale. Il demeure aujourd'hui dans l'imaginaire collectif de plusieurs générations pour son rire célèbre et au delà, pour l'éclat de vie qu'il incarnait aussi bien à la télévision qu'en spectacle. Il était père de deux enfants.

# Le C.B.I. bouge... même durant les vacances !

Eh oui, c'est durant le mois de juillet que certains d'entre nous se sont retrouvés pour une visite guidée du *musée de la carte à jouer*...

Visite guidée intéressante, entourés que nous étions par de nombreuses machineries impressionnantes servant à la fabrication du papier et carton, l'impression, la découpe, l'amélioration des cartes à jouer...et qui s'est terminée dans la bonne humeur à la terrasse ensoleillée d'un excellent restaurant.

Le **Musée national de la carte à jouer** de Turnhout, a été fondé en octobre 1965 et s'est installé en 1988 dans une ancienne fabrique à Turnhout, en Belgique. Ce musée traite de l'histoire, de l'utilisation et de la fabrication des cartes à jouer.

**Adresse** : Druivenstraat 18, 2300 Turnhout

**Téléphone** : 014 41 56 21



**Quelques extraits puisés dans Wikipédia**: –ben, oui : je suis encore en vacances, moi aussi... pas envie de trop me fouler.

Ce musée traite de l'histoire, de l'utilisation et de la fabrication des cartes à jouer.

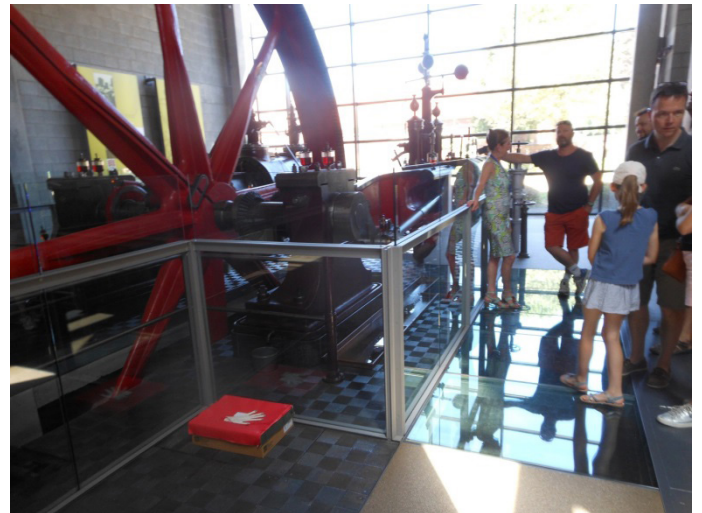
Les collections permanentes se composent d'une importante collection de jeux de cartes fabriqués à Turnhout et aux Pays-bas. Les pièces les plus anciennes datent du début du XVI<sup>e</sup> siècle, mais l'accent est mis principalement sur la période industrielle. Le musée présente également des presses à imprimer et du matériel de conception graphique.



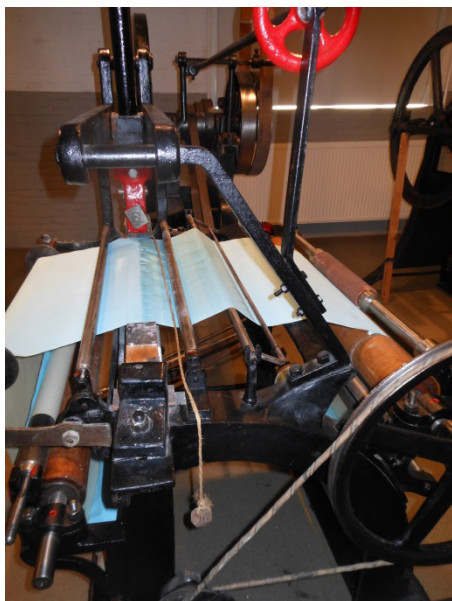
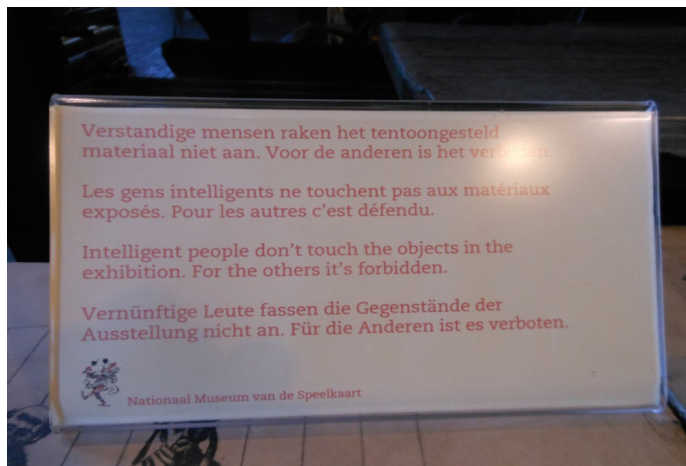
Certaines machines sont encore fonctionnelles et des bénévoles proposent deux fois par mois des démonstrations d'impression et de fabrication de cartes à jouer. Le personnel fait aussi fonctionner la machine à vapeur du XIXe siècle qui est le clou de la collection du musée.

Au printemps 2017, le Musée a inauguré une nouvelle mise en scène de l'histoire de la carte à jouer.

**Quelques photos de notre visite :**







Durant la pause, des sous-bocks nous ont donné quelques idées magiques  
–d'ailleurs certains me semblent bien avoir disparus à notre départ !

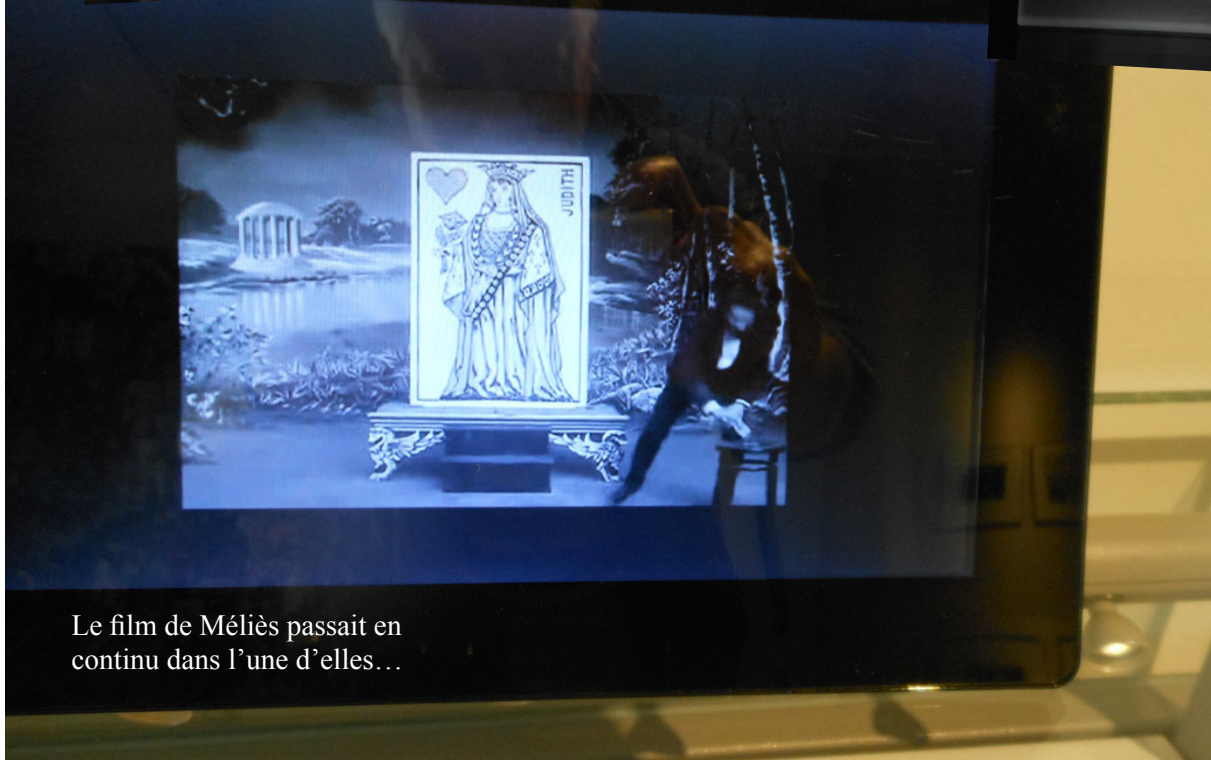
Une presse pour jeux de cartes a aussi fortement intéressé Alain :



Pourtant, nous en avons  
par après vu d'autres...  
encore plus impression-  
nantes :



Une salle entière constellée de vitrines très intéressantes :



Le film de Méliès passait en continu dans l'une d'elles...





Et même pour certains, à la fin de la visite, la possibilité de monter sur scène....

A force de manipuler des cartes à jouer américaines, nous oublions un peu vite que Cartamundi, une entreprise belge, est la première entreprise mondiale du domaine de la production et de la vente de cartes à jouer et de jeux de société.

Grâce à la BMF, certains d'entre nous avaient pu découvrir la COPAG 310, produite en Belgique et digne concurrente de la Bicylce.



Bref, revenons au musée en question, celui-ci est situé dans le fief de Cartamundi et explique l'histoire et l'évolution de fabrication de la carte à jouer. Une partie du musée est aussi consacrée à la magie des cartes.

Ce fut une journée instructive et sympathique qui se clôtura par un moment convivial sur la Grand-Place de Turnhout.



# Encore un tour de prédiction...



## La routine

« Voici un paquet de cartes que je mélange et coupe devant vous. Voici une prédiction. Nous y reviendrons tout à l'heure.

Merci de prendre ce paquet en main et de distribuer sur la table devant vous les cartes, tenues faces cachées, une par une, ou par paquet, ou en les mélangeant, comme vous voulez. Voilà, vous avez fait un paquet ; c'est ce qu'on appelle mélanger les cartes.

Reprenez le jeu en main, toujours faces vers le bas, et, afin d'éviter que quelqu'un ait pu voir quoi que ce soit, prenez la première et la dernière carte du paquet et replacez les à l'intérieur du paquet. A nouveau, je vous invite à distribuer les cartes, une par une ou par paquet, mais cette fois-ci de façon un peu plus énergique et en vous arrêtant lorsque vous pensez être à la moitié du paquet.

Vous êtes à la moitié du paquet ? Ok, toujours pour éviter de tricher, retirez la première et la dernière carte du paquet que vous avez en main. Remettez les dans le paquet.

Etalez dans vos mains les cartes que vous avez en main, faces cachées, et estimez, sans rien me dire, le nombre de cartes que vous avez. C'est fait ? Très bien, regardez la carte du bas du paquet que vous avez en main et retenez là dans votre tête. Maintenant déposez le reste du paquet qui est sur la table et mélangez une dernière fois le tout.

Ok vous avez maintenant un nombre de cartes en tête et une carte.

Je pense que vous avez estimé le nombre de cartes en main à environ 24... est-ce correct ? Presque, vous me dites 23 ; c'est ce que j'allais dire...

Par contre pour la carte à laquelle vous pensez, cela va être un peu plus difficile....

Heureusement, j'avais une prédiction... Ne serait-ce pas magique si la carte à laquelle vous pensiez correspondait à la prédiction...

Effectivement, c'est MAGIQUE... la carte à laquelle vous pensiez est celle indiquée dans la prédiction ! »

## Le truc :

Veillez à ce que la carte de la prédiction soit en troisième position en partant du haut et que les trois premières cartes soient au départ distribuées une par une. Pour le reste, c'est automatique, il suffit de suivre la routine ci-dessus...





# Faut que je vous dise...

## Un peu d'humour!

**C**'est Francis Wuillot, alias Fantomas, qui m'a conseillé les deux tomes « Impossible ! » de Larry Becker, un chouette ouvrage consacré au mentalisme, de la même veine que « The Thirteen Steps to Mentalism » de Tony Corinda, « Mentalisme Pratique » d'Anneman ou « Prisme-les couleurs du Mentalisme » de Max Maven...

Vous y trouverez, dans le premier tome, une bonne cinquantaine de routines diversifiées : peu de chances que vous n'en trouviez pas l'une ou l'autre qui vous conviennent ! Celle que j'ai choisie pour illustrer son ouvrage (la somme d'une vingtaine d'années consacrée au mentalisme, quand même !) est intitulée « jeu de coïncidences ». La première mouture impliquait de simples cartes à jouer...Mais le fait de les remplacer par des blagues en rehausse véritablement l'intérêt !

Résumé de l'effet : des blagues ont été coupées en deux (l'amorce et la chute), chacune écrite donc sur 2 cartons blancs... : 5 blagues en tout, donc 10 cartons (j'utilise des cartes blanches Bicycle) Ces cartons sont mélangés à l'aide de plusieurs spectateurs, puis assemblés 2 à 2...Et lus à voix haute: heureuse coïncidence, les 2 parties de chacune des blagues se sont réunies pour former un tout cohérent –humour garanti...si vous choisissez les blagues en fonction de votre public ! (Dans un congrès de médecins, des blagues sur les docteurs et leurs patients, etc.)

Les blagues ? Voici celles que j'utilise pour un public adulte (j'en ai une autre série pour les enfants)-les deux premières proviennent du livre de Larry Becker :

- J'ai trouvé récemment un emploi dans un hôpital psychiatrique (...) Je sers de la soupe aux légumes.
- J'ai demandé à ma femme de me parler pendant l'amour (...) La nuit dernière, elle m'a appelé d'un hôtel.
- Si parfois tu te sens petit, inutile, démoralisé ou dépressif (...) n'oublie jamais que tu as été un jour le spermatozoïde le plus rapide de la bande !
- Dans le lit, le mec demande à sa femme « Connais-tu la différence entre 1 minute de fellation et 1 minute de sodomie ? » -Euh, non (...) Et le gars, souriant : « T'as deux minutes ? »
- Une pizza brûlée, une bière congelée et une femme enceinte : Quel est le point commun ? (...) Dans les trois cas, y a un gars qui ne l'a pas retirée à temps !

Comment ça marche ? C'est un tour automatique. Il suffit de respecter les consignes...

- Les cartes sont classées dans l'ordre (les 5 amorces, puis les 5 chutes) : a-b-c-d-e-a'-b'-c'-d'-e'
- Faux mélange...et autant de vraies coupes (complètes) qu'on veut : les coupes ne changent rien à l'ordre cyclique des cartes.
- On compte une par une les 5 cartes supérieures (ce qui inverse leur ordre...Pense au jeu-miroir) et on confie chaque petit paquet (de 5 cartes) à 2 spectateurs : ils formeront un duo d'humoristes.
- La phrase « QUEL DUO DE CHOIX ! » va être épelée par le mentaliste : un troisième spectateur désignera à chaque lettre lequel des 2 premiers devra prendre la carte supérieure de son jeu pour la glisser en dessous de son paquet...ET, à la fin de chaque mot, le mentaliste prend la carte supérieure de chacun des paquets et les met sur la table ou confie au fur et à mesure ces paires de cartes à un autre spectateur...
- Lorsque le duo d'humoristes n'a chacun plus qu'une seule carte en mains, ils sont invités à lire, l'un



à la suite de l'autre la blague ainsi recomposée. Les autres paires de cartes seront lues à leur tour...

Remarques : De manière à lire les 2 morceaux de la blague dans le bon ordre (l'amorce puis la chute), Larry préconise d'écrire au verso de chaque carte les mots « trait(s) d'humour » (avec ou sans « s » pour les distinguer)...Perso, j'ai écrit les amorces horizontalement et les chutes verticalement-formats paysage/portrait...et je demande aux spectateurs de lire d'abord silencieusement leur texte, cela me permet, même éloigné, de distinguer le premier qui parlera) Et puis, je parle aussi des « cadavres exquis » qui donnent le ton...

Pour trouver des blagues amusantes, pas trop connues...et courtes !, merci Internet : vous connaissez les zoziaux, les chiens bleus de F.Jannin ou le chat de Geluck ?

Et si vous vous voulez inventer votre propre phrase (\*) à épeler... : Pour le jeu en miroir de 5 cartes –chacun, il faut mettre en dessous d'abord 4 cartes, puis 3, puis 2, enfin 1 (ou un nbre impair-ici le mot « choix ») : il vous faut donc rechercher des mots correspondants au nbre de lettres : .... ..  
.. ..... (tant que c'est impair pour le dernier)

Et pour 6 blagues (donc 12 morceaux), ce serait 5, puis 4, 3, 2, 1(ou un autre mot impair)

(\*)Moi, j'en ai trouvé deux, pour d'autres routines :

-« Tout est un choix »...dans la vie. Et on peut broder autour de cette idée pour encore mieux impliquer les spectateurs...

-Et si, un jour, capturé par des talibans, vous vous retrouvez au fond d'une geôle où, pour tuer le temps, et amadouer vos gardiens, vous leur faites quelques tours de magie, vous pourriez peut-être essayer une phrase dans le genre « Dieu est un mythe », non ?



Ouf! On a échappé à ça! Alors qu'il fallait préparer ce numéro, il n'y avait que des articles de Raymond.

Un bref rappel à l'ordre a été lancé aux membres par l'intermédiaire de cette couverture d'un magazine, qui ne verra donc pas le jour...





# Journée Tabasco Magic du 30 septembre

Comme chaque année, Freddy Coppens avait invité au château la Motte à Dilbeek deux conférenciers de qualité, à savoir, l'américain NATHAN KRANZO et l'anglais NICHOLAS EINHORN.

Deux conférences en anglais bien sûr, mais relativement faciles à suivre, même pour notre vénéré président à vie...



**Nathan Kranzo** (l'homme au chapeau) est un spécialiste des pièces et du mentalisme ; son palmarès de spectacles et de conférences dans le monde entier est impressionnant, mais c'est la première fois qu'il vient en Belgique. Je ne m'étendrai cependant pas ici sur sa conférence car nous en avons acquis le DVD qui est à la disposition des membres.

**Nick Einhorn** est depuis plus de 20 ans magicien professionnel à temps plein. Il fait partie du groupe restreint des gagnants du FOOL US de Penn & Teller. Il a également remporté la seconde place dans la catégorie «Micro Magie» au congrès F.I.S.M. de 2003.

Pour sa première routine : **DOUBLE TRIPLE PREDICTION**, il place sur la table trois cartes, sur lesquelles sont inscrits en grand, respectivement 1, 2, 3, et qui sont maintenues en position verticale par trois petits supports ; il les fait pivoter rapidement de 360° pour montrer que les 3 cartes sont blanches à l'arrière. Il présente ensuite à l'assemblée 3 marqueurs respectivement de couleur rouge (R), bleue (B) et verte (V) et demande à un spectateur de lui indiquer librement devant quelle carte il doit les déposer (6 combinaisons possibles : RBV, RVB, BRV, BVR, VRB, VBR) ; après avoir fait son choix (supposons VRB), le spectateur est bien sûr libre de le modifier...Nick indique alors que la pression sociale est telle que le choix du spectateur est toujours le même et il le prouve, en enlevant à tour de rôle chacune des 3 cartes dévoilant ainsi - et restées sur les supports - **à l'arrière de la première, une carte avec un rond bleu, à l'arrière de la seconde, une carte avec un rond rouge et, à l'arrière de la troisième une carte avec un rond vert** (les trois cartes enlevées étant successivement replacées à l'arrière des cartes avec les ronds de couleur) ! Mais Nick, ne s'arrête pas là, il prend un livre qu'il effeuille devant un autre spectateur, en lui demandant de dire stop quand il veut ; à la page choisie, et sans que Nick ne puisse le voir, il demande au spectateur de lire mentalement le premier mot situé en haut de la page et de dessiner sur un bout de papier un objet auquel ce mot fait penser. Pendant que le spectateur s'exécute, il fait choisir par un troisième spectateur une carte dans un jeu complet et la dépose (face cachée) devant le support central (avec la carte rouge).

Enfin, il fait tirer une pièce de monnaie **à pile ou face** par un quatrième spectateur. Supposons qu'il ait obtenu « pile ». **Nick fait alors pivoter à 180° le support de la première carte et on lit au dos de la carte (qui portait le chiffre 1 et qui se trouve à présent à l'arrière de la carte au rond vert) « PILE »** - « bon une chance sur deux » s'exclame le magicien, qui enchaîne directement en retournant le support central et dévoile ainsi l'arrière de la carte portant le chiffre 2 ; on y lit « SEPT de TREFLE » ; il retourne alors la carte choisie par le spectateur et, c'est, bien sûr

le sept de trèfle. « Une chance sur 52 » précise Nick ; il demande enfin au second spectateur de montrer son dessin ; celui-ci représente une maison ; Nick retourne alors le troisième support et on y voit le dessin d'une maison, de surcroît en bleu !

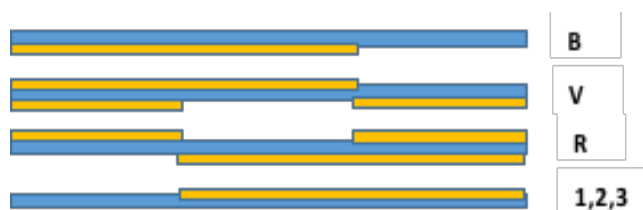


### Explications

#### 1) Les cartes avec rond de couleur

Derrière chacune des 3 cartes portant un chiffre, se trouve un set complet de 3 cartes avec les ronds des 3 couleurs différentes. Ces cartes sont enduites (recto et verso) sur les 2/3 de leur surface (par tranche) de roughing fluid (utiliser de préférence un « roughing stick ») ; il y a donc 1/3 de chaque carte qui n'est pas enduite (tranche gauche, tranche centrale ou tranche de droite). Il suffit alors de saisir chaque ensemble de carte, entre le pouce et l'index, soit à gauche, soit au centre soit à droite, et de faire glisser les deux (ensembles) de cartes en éventail pour faire apparaître la couleur désirée.

La figure ci-dessous illustre la technique (en bleu les cartes, en jaune, le roughing fluid).



#### 2) Le forçage d'une carte à jouer

Toutes les techniques de forçage peuvent être utilisées, mais une technique très simple - à l'usage des fainéants ou des débutants - consiste à adjoindre à chaque carte du jeu une seconde carte qui est la carte à forcer (52 fois la même carte) et qui adhère simplement à la carte précédente par roughing fluid ; on peut ainsi peler successivement toutes les cartes du jeu et s'arrêter à la carte indiquée par le spectateur en prélevant simplement la carte supérieure de la paire. Si on ne dispose pas de cartes fines on peut bien sûr se contenter de la moitié d'un jeu normal.

#### 3) Le tirage à pile ou face

Nick utilise ici simplement une pièce à double pile (ou double face) ; il montre d'abord une pièce normale et, au moment de la tendre au spectateur pour qu'il la lance en l'air, fait un change rapide !

On peut aussi se contenter d'une seule pièce à double pile (sans faire de change), car personne n' imagine que la pièce est truquée lorsqu'on la montre de loin en disant : « une pièce a un côté pile et un côté face » tout en montrant deux fois un côté pile...

#### 4) Le test book

Le livre est normal mais on y recherche un mot en première position qui est univoque (dans le cas présent, il avait retenu une ligne commençant par le mot « home »).

Pour s'arrêter à la page choisie, il suffit d'y insérer au préalable une pièce de monnaie (par ex. le gimmick du tirage à pile ou face) qui va servir de break naturel lors de l'effeuillage (à condition d'effeuiller à hauteur de la pièce). Il suffit en fait d'effeuiller lentement en observant le spectateur et, lorsqu'on voit que ses lèvres commencent à bouger, on accélère jusqu'au break. Avec un peu d'expérience, ça marche à tous les coups.

Ce qui est beau dans cette routine, qui peut durer facilement dix minutes si le magicien a un bon scénario, c'est qu'après la première révélation des 3 couleurs on a un enchaînement d'effets qui débouche crescendo sur le climax final.



### Quelques autres routines présentées :

Un MATRIX avec des dés au lieu de pièces (à présenter au niveau du sol ou sur une table avec les spectateurs debout pour que les dés soient bien cachés par les cartes) ; routine relativement facile à exécuter (il est plus aisé d'agripper un dé qu'une pièce) ; simplement, une des cartes comporte un flap en forme de losange qui, lorsqu'il se déplie, occupe l'espace d'un dé.



Une routine complète d'anneau enclavé sur corde qui finit par disparaître dans un portefeuille gigogne « Nest of Wallets » ; **un change instantané d'une** note de restaurant avec le billet servant à la payer (le billet peut être donné à examiner !), grâce à un petit gimmick magnétique ; une belle routine de cartes, présentée à partir d'un jeu apparemment normal (dos et faces montrées) : une carte est choisie, puis le jeu est mélangé face up - face down ; **à la fin** toutes les cartes se retrouvent face up, sauf la carte choisie, et tous les dos sont différents (Rainbow Deck) ; du mentalisme **à l'aveugle** avec des cartes ESP dans des enveloppes (basé sur des aimants de repérage) ; un book test avec un gimmick ultra simple (un petit flap qu'on vient insérer à l'endroit où on veut forcer le mot) ; une App ahurissante : « Digital Force Bag » (disponible sur Android et Apple store, mais pas gratuite !) qui permet de forcer un objet choisi parmi 100. (<https://www.youtube.com/watch?v=ZtdKtXnnTio&feature=youtu.be>) et j'en passe...

Ce que j'ai le plus apprécié chez ces deux conférenciers - avec tout de même une préférence pour Nick - c'est leur énorme polyvalence, la simplicité des « trucs », accessibles à des amateurs (surtout s'ils sont un peu bricoleurs), la force des effets et, surtout, l'enrobage plein d'humour des présentations ; deux très grands pro. !

La plupart de leurs routines et conférences sont disponibles sur [penguinmagic.com](http://penguinmagic.com).



Nathan Kranzo

# Un tour de Dai Vernon



par Daniel Vanderschueren.

Faites mélanger le jeu par le spectateur

Sous prétexte de faire une prédiction, repérez la 1ère carte du paquet (Par ex le 3C)  
Sortez deux cartes qui seront la prédiction et qui seront : la première : la famille de la carte (un 8C par ex) et la deuxième : le rang de la carte (Un des 3).

Faites couper le jeu et faites prendre 10 cartes par le spectateur sur le paquet inférieur.  
Vous ramenez le paquet que vous avez en main sur le paquet resté sur la table. (Le 3C à ce moment est sur le paquet)  
Demandez au spectateur de prendre X cartes (par ex 4) de son paquet de 10, de les dissimuler, de retenir 4 et de poser le reste sur le 3C. Tout ça sans que le magicien ne regarde.

Maintenant vous dites : A mon tour je vais prendre 10 cartes. (Vous pelez 10 cartes sur la table)

Vous allez maintenant montrer les cartes une à une au spectateur en lui demandant de retenir la carte qui correspond au nombre de carte qu'il a prélevées. (Dans ce cas 4)  
Ce sera automatiquement le 3C.

Vous refaites mélanger les cartes plusieurs fois.  
Vous reprenez le jeu en disant que vous allez essayer de retrouver sa carte.  
Quand vous l'avez repérée, vous comptez la somme des deux cartes de prédiction avant le 3C ( $8+3=11$ ) et vous coupez à cet endroit.

Vous dites alors que c'est mission impossible et que vous allez vous aider de la prédiction.  
Prenez les deux cartes face vers vous et dites que la première donnera la famille de la carte choisie (Montrez le 8C) et la deuxième le rang (Sortez le 3).

Mais il y a mieux !

Comptez alors 11 cartes. La suivante sera la carte choisie.

*Psst!*

*J'ai testé ce tour en live, il a un impact très fort, surtout si le repérage de départ se fait discrètement, ainsi que la sélection des cartes de prédiction. Si c'est fait d'une façon "aléatoire", c'est totalement bluffant.  
Et puis c'est tellement simple!*

*A essayer!*

*Eric*





# Faut que je vous dise... Où est la femme?



## Le cadeau :

Il s'agit d'un jeu de cartes sur le Moyen-Age : 54 cartes qui illustrent « les costumes et les armures de toute l'époque du Moyen-Age ».

J'avais reçu ce jeu de cartes il y a déjà un moment...Un cadeau de ma fille *Christelle*. Je désirais l'utiliser (le jeu, pas ma fille...mauvais esprit !) mais je ne savais pas trop à quoi il pourrait me servir. Jusqu'à aujourd'hui.

## ...Et donc ?

C'est en relisant le livre de *Viktor Vincent*, « Les secrets du mentaliste » et en particulier sa petite routine « Où est la médium ? » que mes idées se sont précisées...

Il s'agit d'une planche composée de 16 figures (8 hommes, 8 femmes), des portraits semblant dater du 19<sup>ème</sup> siècle...

Une routine basée sur un système d'orientation où l'on promène son doigt en fonction d'une liste d'instructions : « *déplacez votre doigt à droite ou à gauche jusqu'au portrait d'homme le plus proche, ...* ». Le tout pour aboutir finalement à un portrait prédit.

## « *Ma* » routine :

Je sors les cartes du jeu et en explique l'origine puis, tout en mélangeant (\*) les cartes, j'en montre quelques-unes...avant de les étaler sur la table en 4 rangées de 4 cartes.

Le spectateur est invité à déposer une pièce de cuivre (un *aes* assez ancien datant de l'époque gauloise ? ...Euh,

plutôt une pièce du jeu *Renata*-vous savez, ce jeu où on jette des palets dans la bouche d'une grenouille ?)

Bref. J'ai le dos tourné quand il dépose sa pièce...et lui donne au fur et à mesure la série d'instructions. Quand il a terminé, je peux lui expliquer quelques traits de la charmante dame sur laquelle il est arrivé, voire son nom...ou la valeur de la carte. (Je pourrais aussi avoir déposé sur la table une prédiction qui... Ou encore lui faire retourner la carte pour en montrer un tarot différent des autres cartes, etc.)

### (\*) Bon, d'accord...

...j'avoue : il s'agit d'un *faux* mélange, suivi d'une fausse coupe. Le tout facilité, because les cartes classées se trouvent déjà *en dessous* du jeu, séparées du restant des cartes par une carte *large* (et *longue*, et épaisse tant qu'à faire !)

**Le plan du jeu :** (...qui permettra d'aboutir à la case marquée d'une croix)

♂	♀	♀	♀
♀	♂	♂	♂
♀	♂	♀×	♀
♀	♂	♂	♂

### Les instructions :

- Posez la pièce sur n'importe quelle dame...
- Déplacez-la vers la gauche ou la droite jusqu'à l'homme le plus proche...
- Déplacez la pièce vers le haut ou vers le bas jusqu'à la femme la plus proche...
- Déplacez-la en diagonale jusqu'à l'homme le plus proche...
- Une dernière fois : soit vers le bas, soit vers la droite jusqu'à la femme la plus proche !

### Et si cela peut t'aider... :

Je me suis même confectionner une sorte de mémo (à coller sur la tranche de l'étui ou son rabat... ou sur une carte sur laquelle j'ai reproduit aussi le « plan du jeu ».) :

♀  
↔♂  
↕♀  
D. ♂  
↑ou →♀



## Préparation du jeu de cartes :

(jeu posé faces vers table, de bas en haut...)

Comme sur le plan du jeu puisque je retournerai le jeu faces en l'air et je déposerai les cartes de gauche à droite et de haut en bas...

Cela donnera donc : Homme, femme, femme, femme, femme, homme, homme, homme, femme, homme, femme, femme, femme, homme, homme, homme.

**La carte spéciale :** (large, longue et épaisse !)

En fait, elle n'est pas vraiment nécessaire. Mais, bon...

C'est une *carte clef* intéressante, non seulement pour un faux mélange —on sent bien la séparation entre les cartes du haut qu'on mélange vraiment...et celles du bas qui sont classées. Mais aussi si vous faites couper le jeu par le spectateur lui-même. Si si, un peu de cran que diable ! Faut juste oser...

Facile à confectionner : 2 jokers collés l'un sur l'autre avec un léger décalage d'à peine 1 mm.

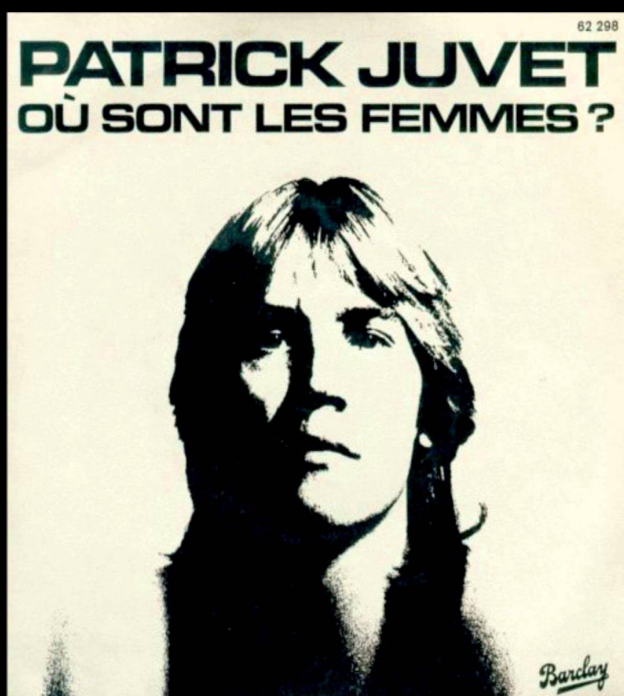
## Les routines « de déplacement » :

Je vous en ai parlé à de nombreuses reprises, notamment dans mon article « *Tous les chemins mènent à Rome* » (où des cases de diverses couleurs portent des noms de villes)

Et dans *mes* routines basées sur le même principe : « *le trésor de Rackham le Rouge, la fée Mélusine, Columbo...* »

Perso, j'aime bien : le spectateur a le sentiment d'avoir beaucoup de choix...et cela permet d'en varier les thèmes à l'infini : Mentalisme, Bizarre Magik, routines pour enfants...

Tiens, justement, pour ma petite-fille, *Aria*, bientôt 6 ans, je verrais bien quelque chose avec des dragons et des sorcières, et une princesse à délivrer...



En voilà un  
qui se le  
demande  
encore  
toujours!



# Les dés invisibles

Par Guy Gielis

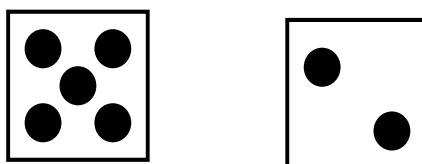
Demandez à un spectateur de mettre deux dés imaginaires dans sa tête et de la secouer pour les mélanger. Le spectateur peut vous donner la valeur des 2 faces supérieures qui apparaissent. Demandez-lui de mélanger à nouveau les 2 dés afin de vérifier qu'ils ne sont pas pipés. Il donne à nouveau le résultat. Au troisième mélange, le spectateur est invité à retenir la valeur des 2 faces supérieures sans les nommer. Grâce à un calcul « savant », le magicien va retrouver ces 2 valeurs.

Voici le calcul que le spectateur doit effectuer :

Le spectateur choisit la face d'un des 2 dés et la multiplie par 2. Il ajoute 5 puis il multiplie le tout par 5. Il ajoute maintenant la valeur du second dé. Il donne au magicien le résultat de ce calcul et le magicien lui donne la valeur de la face supérieure de chaque dé.

## Le truc

Imaginons que le spectateur pense à 5 et à 2



Il choisit le 5 et le multiplie par 2, ce qui fait 10

$$\begin{array}{|c|} \hline \bullet \quad \bullet \\ \hline \bullet \quad \bullet \\ \hline \end{array} \times 2 = 10$$



Il ajoute 5 à 10, ce qui fait 15

$$10 + 5 = 15$$

Il multiplie 15 par 5, ce qui fait 75

$$15 \times 5 = 75$$

Il ajoute au résultat la valeur du second dé : 2, ce qui fait 77

$$75 + \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array} = 77$$

Le secret est de soustraire 25 de ce dernier total

$$77 - 25 = 52$$

Le résultat 52 nous donne la valeur des 2 faces (5 et 2)

$$52 = \begin{array}{|c|} \hline \bullet \bullet \\ \hline \bullet \bullet \\ \hline \end{array} \text{ et } \begin{array}{|c|} \hline \bullet \\ \hline \bullet \\ \hline \end{array}$$

### Explication

m étant la face d'un dé et n la face de l'autre :

$$(2m+5) \times 5 + n = 10m + 25 + n$$

Il suffit donc d'ôter 25 pour connaître m et n

vous pouvez bien sûr ajouter un autre nombre que 5 au calcul.

Si vous ajoutez 3 ; il faudra retirer 15

Si vous ajoutez 4 ; il faudra retirer 20

...

Si vous présentez ce tour à des enfants ou à des personnes qui ne sont pas très brillantes, munissez-vous d'une calculatrice !

D'après mon expérience, il existe trois sortes de personnes. Celles qui savent calculer et celles qui ne le savent pas !!!

# Le troisième paquet

par Eric Melin

*Voici encore un effet intéressant car il semble impossible! Le spectateur perd une carte dans le jeu, et elle est trouvée d'une façon... originale. Essayez-le, car il a un bon impact sur les profanes et les magiciens !*

Une carte, un quatre (ou x), est mise de côté (face non visible), comme prédiction. Elle peut être forcée pour encore plus d'impossibilité de l'effet.

Une carte est choisie par le spectateur, elle doit être remise le plus au milieu possible du jeu. Ou en tout cas elle doit être contrôlée pour s'y trouver.

Imaginons que la carte de trouve exactement au milieu, on peut faire un ou deux faux mélanges pour renforcer l'idée de la perte complète.

Demander à un spectateur : donne-moi un chiffre de 1 à 10. Le but est de passer un nombre de cartes du dessus du jeu vers le dessous. Justifier cela par « comme ça je suis certain de ne pas avoir vu une carte du dessus, ni du dessous ». Cette opération va provoquer secrètement un arrangement idéal pour nous.

Ensuite, faire couper le jeu en deux parties égales. Et chaque paquet, aussi en deux parties (mettre à gauche et à droite des paquets déjà sur table. Par ces opérations, la carte choisie devrait se trouver dans le troisième paquet.

Demander alors ceci au spectateur : prends dans le premier paquet trois ou quatre cartes ça n'a pas d'importance, disons trois, et si tu vois ta carte, inclus là dans les trois. Faire déposer les cartes choisies face en bas.

Ensuite passer au deuxième paquet : prends-en quatre et si ta carte s'y trouve, inclus-la dans les quatre. Déposer les cartes sur les précédentes déjà tirées des paquets.

Au troisième paquet : prends-en deux et si ta carte s'y trouve, inclus-la dans les deux. La carte choisie s'y retrouvera forcément. Déposer les cartes sur les précédentes déjà tirées des paquets. Au dernier paquet : prends-en trois (ou x-1) et si ta carte s'y trouve, inclus-la dans les trois. Déposer les cartes sur les précédentes déjà tirées des paquets.

Ensuite, récapituler les étapes : nous avons choisis des cartes au hasard, des chiffres au hasard etc.. Ce qui n'est pas tout à fait exact puisque nous avons forcé les chiffres, mais lors du premier paquet, on dit « trois ou quatre ça n'a pas d'importance ». Inconsciemment le spectateur sentira qu'il a eu libre choix.

Retourner la prédiction : « Un quatre, ça te parle ? Non ? et si nous comptons quatre cartes ? » Compter quatre cartes, et il y a deux possibilités à ce moment. Vérifier les réactions du spectateur pour savoir dans quel cas on se trouve.

- Soit la carte choisie est bien la quatrième lors du comptage, le spectateur réagira
- Soit le spectateur semble ne pas réagir... lui demander « Quelle était ta carte ? » et retourner la suivante.



# Doigts de sorcière à croquer pour



## INGRÉDIENTS

- 350 G DE FARINE
- 225 G DE BEURRE RAMOLLI
- 125 G DE SUCRE GLACE
- 100 G D'AMANDES ENTIÈRES
- 1 ŒUF
- 1 CUILLÈRE À CAFÉ D'EXTRAIT D'AMANDE
- 1 CUILLÈRE À CAFÉ D'EXTRAIT DE VANILLE
- 1 CUILLÈRE À CAFÉ DE LEVURE CHIMIQUE
- 1 PINCÉE DE SEL
- CONFITURE DE FRAMBOISE

## PRÉPARATION

ÉTAPE 1 Dans un saladier, mélangez le beurre avec le sucre glace, les extraits et l'œuf. Ajoutez la levure et le sel, puis la farine.

ÉTAPE 2 Pétrissez jusqu'à obtenir une belle boule de pâte, couvrez et laissez reposer 30 minutes au frigo.

ÉTAPE 3 Préchauffez le four à 160° (th.5/6).

ÉTAPE 4 Prélevez des cuillères à café de pâte pour façonner des boudins, en écrasant légèrement au niveau des phalanges. Dessinez les plis de la peau avec la pointe d'un couteau.

ÉTAPE 5 Déposez une amande au bout de chaque doigt pour imiter l'ongle, en appuyant légèrement. Badigeonnez au pinceau avec un jaune d'œuf ou du lait. Placez les doigts sur une plaque de four recouverte de papier de cuisson et enfournez pour 20 à 25 minutes.

ÉTAPE 6 À la sortie, retirez doucement les amandes. Déposez une pointe de confiture et appuyez à nouveau l'amande. Trempez également l'autre extrémité des doigts dans la confiture.



*...On s'est bien marrés lors de la fabrication,*

*...Et on s'est régalés à la dégustation !*

*Raymond*

# InforMagic

Rejoignez-nous sur Facebook, ou en 'live'  
en prenant contact avec Raymond!  
A bientôt!

Prochaines réunions :

- en novembre : les jeudis 1, 15 et 29
- en décembre : les jeudis 13 et 27
- en janvier 2019 : les jeudis 10 et 24
- en février : les jeudis 7 et 21
- en mars : les jeudis 7 et 21
- en avril : les jeudis 4 et 18
- en mai : les jeudis 2, 16 et 30
- en juin : les jeudis 13 et 27

HALL DES SPORTS "RICHARD BEAUTHIER"  
SALLE "LE VESTIAIRE"  
114 RUE VANDERVEKEN- 1083 GANSOREN

CERCLE BELGE D'ILLUSIONNISME

Association sans but lucratif  
42 square François Riga – 1030 Bruxelles - 02/2423153  
cbi-prestidigitation@skynet.be -  
Président : Mr Heine Raymond : 0475/ 67 38 51  
heineraymond@yahoo.fr



*Note aux futurs membres:  
Cette fille ne sera JAMAIS présente  
aux réunions. arrêtez de rêver...*