



# INFORMAGIC N° 218

Le magazine du *Cercle Belge d'illusionnisme*



## ***...DE MANIÈRE SOMMAIRE :***

Des conférences : *Matthew Wright, Victor Pina, Michel Huot*

Des trucs, des tours, des routines (...plus de 12 !) : *L'expérience du calendrier, tours d'épellation, The last game, Intrication, Mathémagie, 2 cartes devinées, Un objet parmi trois, Le tour des 21 cartes avec 27 !, La boucle est bouclée, double ribambelle, ...*

Des articles, des photos, des souvenirs, ...

**MAI 2024**



## Le mot du Président...

Raymond Heine

[heineraymond@yahoo.fr](mailto:heineraymond@yahoo.fr)

D'abord, un grand merci à tous ceux qui ont collaboré à cette revue ! Je sais ce que cela demande de temps, de volonté, de persévérance, ...

Cette revue est avant tout la nôtre, nous avons *tous* un rôle à y jouer...

Et pour ceux qui n'auraient pas encore franchi le cap de leur première contribution à notre magazine, quelques conseils : **ce qui vous intéresse dans le domaine de la Magie, intéresse aussi certains d'entre nous !** Que ce soit une routine qui vous plaît particulièrement, un artiste, un spectacle, une revue, un livre ou un dvd que vous avez appréciés, une expérience que vous avez vécue en spectacle (que ce soit une réussite ou un fiasco monumental)...cela vaut sans nul doute la peine de le partager dans ces pages !

Pas de crainte à avoir non plus au sujet de vos talents d'écrivain ou des *fôtes d'orthogaffe* que vous pourriez commettre : un texte, même écrit rapidement à la main, pourra être corrigé avant sa parution dans nos pages !

Mais, assez de Blabla !...Je vous laisse découvrir ce nouveau numéro de notre **INFORMAGIC** !

**Quelques photos de notre réunion début janvier 2024...** où nous avons eu le plaisir de revoir notre plus ancien membre du CBI, Robert van Peteghem, bientôt centenaire ( !) mais qui a tenu à nous montrer quelques routines qu'il fait encore à l'occasion pour ses petits enfants !



# CONFÉRENCE *MATTHEW WRIGHT*



Au CBI, le 06 mars 24

Par *Patrick Kurota*

Chaque mercredi sur deux une bande de copains magiciens se réunissent pour rigoler, se taquiner, boire un verre et accessoirement partager notre savoir magique. Mais ce mercredi-ci n'est pas le même. Nous recevons la visite d'un personnage atypique, un peu fou, un peu génie et surtout très magique. Il s'agit du magicien anglais Matthew Wright. Récompensé à maintes reprises internationalement, ce joyeux gugus s'est installé en Espagne à Torremolinos. Il y a construit un théâtre de magie, The Chamber of Secrets, où il y joue son spectacle assisté par sa femme, artiste elle aussi.

Matthew est donc venu nous visiter pour présenter un florilège d'effets magiques, haut en couleur.

Il commence par présenter un jeu avec une bague empruntée. S'ensuit une série de mouvements avec une corde et la bague. Finalement, la bague disparaît pour apparaître dans une orange, puis dans un kinder surprise et enfin dans une noix.

Le secret est dans l'utilisation d'une glissière ainsi que d'un œuf kinder et d'une noix tous les deux en plastique et fermés avec des aimants.

La belle subtilité que j'ai retenue est le fait de demander à tout le public de mettre les mains en l'air pour chanter une petite chanson et du coup repérer les personnes qui portent une bague.

La deuxième routine présentée est une carte sous le portefeuille à plusieurs reprises. A la fin, la carte est dans le portefeuille. Matthew a adapté la célèbre routine de la carte sous le verre. Il souhaitait que la routine se fasse debout et avec un objet plus facile à transporter de table en table.

Ce que j'ai beaucoup aimé c'est la façon dont il prend connaissance de la carte pensée par le spectateur. En effet, il fait défiler les cartes devant le spectateur. Il combine 3 techniques pour connaître la carte avec quasi certitude:

- le timing (pensez à une carte...3 secondes après les gens retiennent une carte)
- le fait que la personne dise "c'est bon j'en ai une"
- il coupe alors à cet endroit dans le jeu, regarde les 3 premières cartes et les 3 dernières et empalme une des cartes.

Si le spectateur nomme la carte empalmée, il la produit de l'oreille. Si le spectateur nomme une des cartes vues, il y a accès très vite. Sinon, il cherche dans le jeu et la produit de la poche.

La troisième routine est assez courte et directe. A partir d'un lien internet sur le téléphone du magicien, un produit choisi sur amazon est produit dans la réalité (ici un petit canard jaune). Matthew explique que c'est un lien spécifique aux iPhones et qui permet, en appuyant sur le bouton du son, de faire un raccourci direct vers la page avec l'objet.

Après la pause, Matthew présente, en guise de 4eme mystère, son jeu basé sur le thème Western et la légende de Wild Bill. Une pièce examinée au préalable se retrouve avec une carte choisie gravée sur une de ses faces. La carte est forcée au forçage classique et la pièce *switchée* avec une *shuttle pass*.

Son jeu est aussi classé en jeu mémorisé. Il l'appelle le "*ninja stack*". Grâce à la connaissance de l'ordre du jeu, il présente une routine avec comme structure: carte au nombre, connaître le nombre de cartes d'un petit paquet coupé par le spectateur puis finalement couper sur une carte nommée. Pour la carte au nombre, il demande une carte et une position. Dès qu'il connaît la carte, il regarde combien de cartes à ajouter pour arriver à sa position. Il retire ensuite cette différence de 53. Cela donne un nouveau nombre. Il transforme son nombre en la carte correspondante dans l'ordre et coupe sur elle (en effeuillant les cartes faces en bas jusqu'à voir la carte) et en retirant les cartes de la boîte. Cette coupe secrète amène la carte nommée à la position désirée. Exemple avec *mnemonica*: Dame de cœur et position 42. La dame de cœur est 10ème. Il y a donc une différence de 32 cartes. Il enlève 32 de 53 ce qui nous fait 21. Il coupe donc à la 21ème, le 3 de pique. En comptant, la dame de cœur sera 42ème.

Autre exemple: si le nombre de la carte est plus haut que la position, il suffit de couper directement à la position de la différence. Exemple: 10 de trèfle 24ème position 8. Il y a 16 de différence. Donc coupe à la 16ème et le 10 de T sera 8ème.

La sixième routine est une routine de carte impossible selon Matt. En effet, il présente une enveloppe que le spectateur tient. Il nomme une carte et, de manière totalement impossible, c'est la seule qui manque au jeu et qui se retrouve dans son enveloppe. L'astuce est de laisser le spectateur mélanger. Si par hasard la carte est au dessus ou en dessous, Matt joue le miracle et en demande une autre. Ensuite, il demande au spectateur d'en toucher une en faisant un éventail vers le magicien (ce qui lui permet de repérer la carte). Puis il la contrôle au-dessus en coupant et attire l'attention sur l'enveloppe. Il vole la carte sous l'enveloppe et dans l'enveloppe se trouve une autre enveloppe plus petite. Encore une fois il fait glisser la carte derrière la 2ème enveloppe et sort une 3ème enveloppe plus petite. Cette fois ci il introduit la carte nommée dans la petite fente à l'arrière de l'enveloppe. Il ouvre cette dernière et montre la carte, jointe à une carte de visite avec un trombone.

La septième routine est une routine esp avec les symboles de la série *Squid games*. Cela rend la démonstration plus contemporaine. Le but est d'improviser en fonction des choix du spectateur et du temps d'avance afin que les symboles correspondent l'un à l'autre. Cette routine est basée sur le travail du magicien anglais Murray.

En guise de 8ème routine Matthew présente sa version de *out of this world*. Ici, ce qui est amusant c'est que ce ne sont pas des cartes rouges et noires qui sont triées mais des photos de profil Tinder. Le résultat est que d'un côté il y aura les "match" et de l'autre "no match". Enfin, il utilise l'équivoque pour forcer une des photos et en la présentant comme la femme parfaite pour lui avec la même photo dans une enveloppe.

Matthew termine sa conférence avec sa géniale et visuelle version de *copper silver brass* avec un jeton de poker, un bouton et un jeton de lavage.

Une conférence donc pleine d'effets originaux et tous très intéressants. Matthew sait capter les publics difficiles, parfois un peu saoul comme ses clients en Espagne. Il ajoute toujours un air taquin et gentiment moqueur ce qui ne manque pas d'agrémenter ses numéros d'une touche d'humour. A noter que c'est lui qui conçoit et fabrique tous ses gimmicks. Hâte de découvrir les futures inventions de ce génie fou!

Bruxelles, 21 mars 24

**Patrick Kurota**



# L'EXPERIENCE DU CALENDRIER

Par **GUY LAMBERT**

L'expérience du calendrier consiste pour le présentateur à deviner le jour correspondant à une date donnée par un spectateur.

Les professionnels de la mnémotechnie, à partir des 10 sons de la langue française tels Tréborix ou Klingsor, ont beaucoup pratiqué cet effet qui peut constituer un numéro complet de mentalisme. Il est facilité de nos jours dans sa présentation grâce à la possibilité qu'ont les spectateurs de vérifier le résultat au moyen de leur smart phone.

Benoit Rosemont a édité en 2018 ses notes de conférence et une brochure reprenant ses idées sur le sujet et détaille tout le travail qu'il a accompli autour de l'effet.

Je prendrai à titre d'exemple la date du 25 décembre 2024. Pour savoir le jour auquel cette date correspond, il faut faire l'addition de trois clés et le résultat obtenu donnera un nombre allant de 1 à 7 :

- Primo, la clé jour. Il s'agit du chiffre donné par le spectateur, dans notre exemple, c'est 25.
- Secundo, la clé du mois. Pour chaque mois, il y a un nombre à ajouter au jour selon la table suivante qui s'apprend par cœur assez aisément :

JANVIER	0	JUILLET	-1
FEVRIER	3	AOUT	2
MARS	3	SEPTEMBRE	5
AVRIL	-1	OCTOBRE	0
MAI	1	NOVEMBRE	3
JUIN	4	DECEMBRE	5

**(En janvier, il fait souvent 0 degré, février et novembre comportent trois syllabes, mars s'écrit en trois lettres, en avril il peut encore faire moins un, mai est le plus beau mois- the first, juin s'écrit en quatre lettres, juillet est à retenir par cœur, août est le second mois des vacances, septembre et décembre comportent beaucoup de lettres donc cinq, la première lettre d'octobre est O.)**

-Tertio la clé année nécessite beaucoup plus de travail. Benoit Rosemont conseille d'étudier la table ci-jointe par cœur. Bien qu'il existe une petite base qui peut aider, j'ai trouvé que cette table s'oublie assez vite.

(La table est en pièces jointes –cfr en fin d'article)

Il faut commencer par connaître les années bissextiles. 1912, multiple de 12 donne 1 comme clé année, 1924 donne 2 et chaque multiple de 12 se réduit à un chiffre simple.

N.B. Pour le 21<sup>ème</sup> siècle, il faut retirer 1 à chacune des années

Ensuite, 1904 donne 5, 1908 donne 3, 1912 donne 1, 1916 donne 6, 1920 donne 4 et 1924 donne 2. Pour les autres années bissextiles : on peut continuer en appliquant cette progression : 7-5-3-1-6-4-2-7...

En additionnant les trois clés et en appliquant le modulo 7, on trouve le chiffre du jour :

1 pour lundi

2 pour mardi

3 pour mercredi

4 pour jeudi

5 pour vendredi

6 pour samedi

7 pour dimanche

Donc pour le 25 décembre 2024, on va additionner  $25 + 5 + 1 = 31$ . 31 diminué de modulo 7, soit 28 ou 4 fois 7, il reste 3. Ce sera un mercredi. Le modulo 7 consiste à retirer du nombre obtenu autant de fois 7 que celui-ci comporte.

Un grand ami de Benoît Rosemont, le magicien français Philippe Socrate a édité un almanach reprenant chaque année du XXème siècle. Son code année est légèrement différent mais les pages calendriers de son almanach sont colorisées de 7 couleurs différentes qui donnent directement la clé année. Il s'agit de Kronos, matériel épousé à ce jour.

J'ai éprouvé beaucoup de plaisir de constater que ces grands magiciens peaufinent leurs effets au cours des ans. Ainsi Benoît Rosemont conseille de se procurer un almanach Pompetti.

Vincent Pompetti est un dessinateur et illustrateur liégeois. Il est aussi auteur de bandes dessinées (La guerre des Gaules – 2 tomes parus en 2018 par exemple). Pompetti a édité un almanach des XXème et XXIème siècles illustrés par ses œuvres. Pour les magiciens, il a aussi édité un almanach pour chacun des deux siècles qui permettent aisément de découvrir le code année grâce à plusieurs trucages même sans voir la page que le spectateur consulte.

Tout cela vous semble compliqué ? En tout cas pour 2024, le code année est un. Pour chaque date donnée, il suffit d'ajouter à un le chiffre du jour et le chiffre du mois. Le solde de la division par 7 (modulo 7) donnera le jour de la semaine.

Pour mémoire, la méthode de Claude Klingsor consiste à additionner le chiffre du jour, du mois, du siècle, les deux derniers chiffres de l'année et le quart de celui-ci avant de faire modulo 7.

## REFERENCES

- Treborix : L'ABC de la mnémotechnie- Paris A. Mayette 1938
- Claude Klingsor : Les secrets de la mnémotechnie et de la télépathie- 1983
- Benoit Rosemont : Notes de conférence- Le calendrier vivant- 2018
- Benoit Rosemont : Almanach vivant- Brochure 2018
- Philippe Socrate : Chronos, Almanach du XXème siècle-CC Editions 2012
- Vincent Pompetti : Almanach du XXème siècle- Pegasus 2018  
Almanach du XXIème siècle-Pegasus 2018

Ces deux ouvrages sont vendus sur le site de Benoit Rosemont et chez CC Editions.

- Site de Benoit Rosemont : [benoit@memoiredefou.com](mailto:benoit@memoiredefou.com)

Année	Clé	Année	Clé	Année	Clé	Année	Clé
1901	<b>1</b>	1926	<b>4</b>	1951	<b>7/0</b>	1976	<b>4</b>
1902	<b>2</b>	1927	<b>5</b>	1952	<b>2</b>	1977	<b>5</b>
1903	<b>3</b>	1928	<b>7/0</b>	1953	<b>3</b>	1978	<b>6/-1</b>
1904	<b>5</b>	1929	<b>1</b>	1954	<b>4</b>	1979	<b>7/0</b>
1905	<b>6/-1</b>	1930	<b>2</b>	1955	<b>5</b>	1980	<b>2</b>
1906	<b>7/0</b>	1931	<b>3</b>	1956	<b>7/0</b>	1981	<b>3</b>
1907	<b>1</b>	1932	<b>5</b>	1957	<b>1</b>	1982	<b>4</b>
1908	<b>3</b>	1933	<b>6/-1</b>	1958	<b>2</b>	1983	<b>5</b>
1909	<b>4</b>	1934	<b>7/0</b>	1959	<b>3</b>	1984	<b>7/0</b>
1910	<b>5</b>	1935	<b>1</b>	1960	<b>5</b>	1985	<b>1</b>
1911	<b>6/-1</b>	1936	<b>3</b>	1961	<b>6/-1</b>	1986	<b>2</b>
1912	<b>1</b>	1937	<b>4</b>	1962	<b>7/0</b>	1987	<b>3</b>
1913	<b>2</b>	1938	<b>5</b>	1963	<b>1</b>	1988	<b>5</b>
1914	<b>3</b>	1939	<b>6/-1</b>	1964	<b>3</b>	1989	<b>6/-1</b>
1915	<b>4</b>	1940	<b>1</b>	1965	<b>4</b>	1990	<b>7/0</b>
1916	<b>6/-1</b>	1941	<b>2</b>	1966	<b>5</b>	1991	<b>1</b>
1917	<b>7/0</b>	1942	<b>3</b>	1967	<b>6/-1</b>	1992	<b>3</b>
1918	<b>1</b>	1943	<b>4</b>	1968	<b>1</b>	1993	<b>4</b>
1919	<b>2</b>	1944	<b>6/-1</b>	1969	<b>2</b>	1994	<b>5</b>
1920	<b>4</b>	1945	<b>7/0</b>	1970	<b>3</b>	1995	<b>6/-1</b>
1921	<b>5</b>	1946	<b>1</b>	1971	<b>4</b>	1996	<b>1</b>
1922	<b>6/-1</b>	1947	<b>2</b>	1972	<b>6/-1</b>	1997	<b>2</b>
1923	<b>7/0</b>	1948	<b>4</b>	1973	<b>7/0</b>	1998	<b>3</b>
1924	<b>2</b>	1949	<b>5</b>	1974	<b>1</b>	1999	<b>4</b>
1925	<b>3</b>	1950	<b>6/-1</b>	1975	<b>2</b>	2000	<b>6/-1</b>

C'est ici que tout se joue. Il faut trouver la "clé" de l'année !

Pour cela, je vois trois manières de procéder.

- 1 - Effectuer un calcul.
- 2 - Apprendre le tableau par le biais de la mnémotechnie.
- 3 - Connaître le tableau par cœur (méthode "Charles BARBIER").

## ENCORE QUELQUES PHOTOS DE NOTRE CLOSE-UP (janvier 2024)

Merci, Alex !



## DOUBLE RIBAMBELLE

**Présenté par PUF (Pierre Hubert), et rédigé par Jean-Michel**

Prendre un jeu et le faire couper autant de fois que voulu ;

Présenter le jeu en éventail (faces cachées) et faire choisir une carte au hasard.

Reprendre le jeu et l'examiner rapidement puis demander au spectateur de replacer la carte dans le jeu et de le mélanger.

Etaler les cartes sur la table faces en haut et, en tenant la main du spectateur, montrer qu'elle se met à trembler lorsque en parcourant le ruban, elle se rapproche de la carte choisie qu'on finit par révéler !

### Explication

Le jeu est rangé en deux suites identiques de cartes jumelles (pique et carreau dans une suite, trèfle et cœur dans la seconde) ; peu importe l'ordre des cartes, pour peu que les deux suites soient jumelles.

Après retrait de la carte choisie, on coupe subrepticement à l'endroit du retrait et on prend connaissance de la carte située au-dessus du jeu (côté face), par exemple le 3 de cœur (qui était, avant la coupe, situé à la gauche de la carte choisie).

On recherche rapidement dans le jeu, la carte jumelle, ici le 3 de carreau et on prend connaissance de la carte située immédiatement à sa droite ; la carte choisie est la jumelle de cette carte.

\*\*\*\*\*

## CONFÉRENCE VICTOR PINA

Ce vendredi 02 février 2024 notre club a accueilli la conférence de l'espagnol Victor Pina, tout droit venu de Mallorca.

Ce jeune prodige de 30 ans a été l'élève de Gabriel Pareras, un grand cartomane décédé il y a peu.

Victor a aussi déjà presté 2 fois au Magic Castle à Los Angeles.

En tant qu'ambassadeur de premier choix de la magie de l'école espagnole, Victor nous a régale d'une conférence de 3h.

Il a commencé par nous présenter son numéro du Magic castle.

### Au programme:

- un jeu est montré tout blanc. 4 cartes blanches sont extraites et s'impriment une à une en as. C'est ensuite au tour du jeu de s'imprimer visuellement.  
Ici, Victor n'emploie qu'une seule carte blanche. Grâce à des donnes secondes, un comptage Illustration (montrer toujours la carte d'en bas) et des manipulations multiples, Victor a commencé par ce bel effet d'impression du jeu.
- Après cela il perd les 4 as dans le jeu et procède à une routine de triomphe, à la fin de laquelle toutes les cartes sont faces en bas sauf les 4 as. Il s'agit d'une routine de Marlo, et Victor y a ajouté une belle subtilité: lorsque les 2 paquets sont dos à dos (situation classique du triomphe, juste avant la révélation) Victor laisse tomber les cartes rapidement sur la table pour que le spectateur ait la sensation de voir des cartes faces en l'air et faces en bas mélangées. L'astuce est d'avoir 2 as sur le dessus de chaque moitié et de ne mélanger que 2 as faces en bas dans la moitié face en l'air et 2 as faces en haut dans la moitié face en bas.
- S'en est suivi ensuite un choix d'as (Pique) et une apparition successive de toutes les cartes de la famille des Piques. A la fin, un autre as est choisi (le cœur) et toutes les cartes de pique se transforment en toute la famille des coeurs. Victor n'a pas expliqué cette routine. Il l'expliquera en long et en large le lendemain lors de son atelier.
- La troisième routine fut celle des anneaux chinois (petite taille). Pas de nouveaux mouvements révolutionnaires mais ce qui était très intéressant c'était la structure que Victor a proposé. En effet, chaque pénétration se faisait dans des conditions de plus en plus impossibles, sans son, dans les mains des spectateurs etc. Un point que j'ai beaucoup aimé c'est comment accentuer le moment où l'anneau passe sans faire de bruit: Victor tape sur les anneaux avec un air connu une première fois. La deuxième fois qu'il le fait, il ne tape pas la dernière note mais fait passer l'anneau silencieusement à ce moment-là. L'absence de son est alors mieux ressentie.
- La quatrième routine expliquée fut celle de 4 rois et de 2 cartes sélectionnées. Les rois se retournent d'abord faces en bas de manière très rapide et en un instant disparaissent pour laisser place aux 2 cartes

choisies. Toutes les personnes présentes à la conférence ont été bluffées par cette routine car Victor utilise la technique du lapping pour se débarrasser des rois (en montrant que les rois se sont retournés instantanément). Effet très surprenant!

- La cinquième routine expliquée est partie d'une idée de Dai Vernon. Victor fait les louanges des erreurs que l'on commet dans la vie, car "le succès est un piètre professeur". Il demande alors au spectateur de nommer un chiffre ni trop petit ni trop grand. Il demande au spectateur de tomber sur tout sauf le roi de pique. Lorsque Victor a fini de compter la carte est retournée et il s'agit, disons, du 6 de cœur. C'est alors qu'il montre que toutes les autres cartes sont des rois de pique. L'idée ici est d'avoir la carte en 10e position. Il faut influencer le spectateur à donner un chiffre plus haut que cela, idéalement entre 20 et 35. Admettons que le spectateur dise 25. Victor estime alors 17-18 cartes et coupe ce paquet du bas vers le haut et garde une brisure. La carte est alors 27 ou 28eme. IL va compter ouvertement jusqu'à être à une position - 10 du chiffre annoncé (25). Dans notre exemple, il s'arrête à 14. Au moment de poser la 15eme carte il dépose en fait toutes les cartes au-dessus du break. A partir de 16 il peut compter 10 cartes de façon très claire et arriver à la seule carte qui n'est pas un roi de pique.

Les autres points forts de la conférence furent les détails dans la construction des routines, typiques de l'école espagnole, ainsi que les anecdotes de son ancien maître Gabriel Pareras.

Le lendemain Victor a donné un atelier de 5h à l'hôtel Funkey. Il y a expliqué de façon détaillée sa routine du Magic Castle au complet. Il a ensuite accompagné les participants dans chaque phase de sa routine d'anneaux chinois. Et enfin il a expliqué quelques routines de cartomagie, de mentalisme et de fil invisible.

Dans l'ensemble Victor était très enthousiaste et a partagé avec plaisir son savoir. Il remercie toutes les personnes venues à la conférence et à l'atelier.

**Patrick Kurota**  
**Février 2024**



-...et vous dites que c'est un secret de famille ?

- Oui : ...mon père aussi coupait ma mère en deux.

- Et vous êtes nombreux dans votre famille ?

-J'ai un demi-frère.



## MENTALISME AUX DÉS

Présenté par Guy Gielis, rédigé par Jean-Michel

Demander à un spectateur de considérer qu'il a deux dés dans sa tête ; en secouant celle-ci, il les mélange et retient les valeurs de chacun d'eux ;

Il choisit la valeur d'un des dés et la multiplie mentalement par 2 ; il ajoute 5 et multiplie le résultat par 5 ; il ajoute la valeur du second dé au nouveau résultat et communique le résultat final au magicien ; celui-ci n'a aucune peine à deviner la valeur de chaque dé (en soustrayant mentalement 25 du résultat final).

### Explication

Soit X la valeur du premier dé et Y celle du second ;

On a successivement :

X

2X

2X+5

10X + 25

XY + 25

XY



# ...QUELQUES ROUTINES D'ÉPELLATION:

Raymond

## 1) Un tableau de référence :

Nombre de cartes concernées	Nombre de lettres	Valeur des cartes
2	9 lettres	As de <b>pique</b> , As de <b>cœur</b>
7	10 lettres	6, 10, et roi de <b>pique</b> , 6, 10, et roi de <b>cœur</b> , As de <b>trèfle</b>
16	11 lettres	2, 5, 7, 8, 9, et dame de <b>pique</b> , 2, 5, 7, 8, 9, et dame de <b>cœur</b> , 6, 10, et roi de <b>trèfle</b> , As de <b>carreau</b>
13	12 lettres	3, et valet de <b>pique</b> , 3, et valet de <b>cœur</b> , 2, 5, 7, 8, 9, et dame de <b>trèfle</b> , 6, 10, et roi de <b>carreau</b>
10	13 lettres	4 de <b>pique</b> , 4 de <b>cœur</b> , 3, et valet de <b>trèfle</b> , 2, 5, 7, 8, 9, et dame de <b>carreau</b>
3	14 lettres	4 de <b>trèfle</b> , 3, et valet de <b>carreau</b>
1	15 lettres	4 de <b>carreau</b>

## 2) Quelques routines d'épellation :

### 1. La plus simple :

En observant le tableau, on s'aperçoit qu'il y a 13 cartes dont la valeur est composée de 12 lettres.  
(Ex. « trois de pique » = 12 lettres)

Il suffit de retirer ces 13 cartes d'un jeu\*, de les passer à un spectateur, de lui demander d'en choisir une...parmi ce petit paquet, de la montrer aux autres spectateurs, puis de la remettre sur le gros du jeu. Les cartes restantes (= les 12 dernières) sont posées sur le tout. Faux mélange et/ou fausse coupe.

...Et le spectateur peut alors épeler la valeur de sa carte (à voix haute ou « dans sa tête »), tout en déposant une carte par lettre sur la table... Celle qui suit sera la sienne !

\* Préparation : Ces 13 cartes peuvent être mises *sur* ou *en dessous* du jeu et séparées des autres par un joker... Après un faux mélange et/ou une fausse coupe, il suffira d'un simple coup d'œil pour les retirer du jeu et les confier au spectateur : « *nous n'allons nous servir que d'un petit paquet, vous pouvez les mélanger et en retirer une au hasard...ou celle qui aurait votre préférence...* »

\*...Et si, plutôt que prendre la carte suivante, vous préférez tomber juste après l'épellation, il suffit de préparer 12 cartes plutôt que les 13...

### 2. Les petits paquets :

Le magicien ou le spectateur dépose sur la table, une à une, une douzaine de cartes en 4 paquets de 3 cartes chacun : à chaque fois, 4 cartes de gauche à droite, etc. Alors que le magicien lui tourne le dos, le

spectateur est ensuite invité à prendre en main un des 4 paquets et, sans en changer l'ordre des cartes, d'en retenir la valeur de l'une d'entre elles, puis de déposer ces 3 cartes sur le talon du jeu ; Il déposera sur le tout, dans l'ordre qu'il désire, les trois autres petits paquets de cartes... En reprenant le jeu, après un faux mélange et une fausse coupe, le magicien invite le spectateur à épeler la valeur de sa carte tout en déposant une carte par lettre...

Préparation : 12 cartes sont classées sur le dessus du jeu : 4 cartes de 12 lettres au sommet du jeu, précédées de 4 cartes de 11 lettres et enfin, à la base de la préparation, 4 cartes de 10 lettres... Le reste est automatique.

Présentation : Lorsque ces 12 cartes sont déposées faces cachées, une à une et de gauche à droite pour former les 4 paquets de trois cartes chacun, la première carte en dessous de chaque paquet aura donc une valeur de 12 lettres ; celle du milieu de chaque paquet, de 11 lettres et la carte supérieure de 10 lettres...

Astuce : Plutôt que préparer le jeu en mettant ces cartes sur le dessus, vous pouvez très bien les mettre en dessous du jeu et les séparer du reste du paquet par une carte-clé. Ma préférence irait à la classique « carte large » (épaisse et longue) : 2 cartes collées ensemble l'une sur l'autre en les décalant d'1 mm... : mélange à vue des cartes au dessus de la carte-clé, le jeu peut être coupé plusieurs fois par le spectateur, en reprenant le jeu, le magicien le coupe à nouveau à la carte-clé, ...

### **3. A l'aide du mélange australien :**

Souvenez-vous : dans le n° précédent de notre revue (n°217), je vous ai fourni un tableau qui y fait référence... (il pourra vous servir pour comprendre le fonctionnement de ce tour...)

Ici, le spectateur reçoit un petit paquet de cartes ; après l'avoir mélangé, il le séparera en deux en plaçant alternativement une carte à la fois à gauche puis à droite. La dernière carte, après l'avoir regardée et montrée au public sera placée sur le paquet de son choix, le paquet restant sera posé sur le tout. En reprenant les cartes, le magicien ou le spectateur épellera la carte en pratiquant le mélange australien : tout en posant alternativement la 1<sup>ère</sup> carte sur la table, la suivante sous le jeu, etc. il se retrouvera avec la carte choisie en mains... Attention : on n'épelle les lettres *que pour les cartes posées sur la table*-pas celles qui sont mises sous le jeu !

Explication : le petit paquet de cartes confié au spectateur se compose de 11 cartes, toutes de 11 lettres chacune. Le reste est automatique.

### **4. Un 2<sup>ème</sup> tour à l'aide du mélange australien :**

Ici aussi, un petit paquet de cartes (12 cartes... de 12 lettres chacune) est passé au spectateur qui les mélange puis les sépare, une carte à la fois, *en 3 paquets* (de 4 cartes) cette fois.

Il retient la dernière carte (= celle du dessous du paquet) d'un des 3, et place ce paquet entre les 2 autres... (la carte choisie se trouvant donc en 8<sup>ème</sup> position !)

Et ici aussi, le spectateur ou le magicien épelle la carte choisie tout en déposant une première carte sur la table, la suivante est mise sous le jeu, etc. Rappel : on épelle que lorsqu'une carte est posée sur la table, jamais lorsqu'on met la suivante sous le paquet tenu en mains !...

# CONFÉRENCE DE **MICHEL HUOT**

29 mars 2024 –au *Funkey Hôtel* Bruxelles

**Coup de pub :** (merci à *Duc Nhan Nguyen* pour son invitation, lorsqu'il est passé nous voir au C.B.I.)

Après une tournée de conférence dans les clubs, puis sa présence au congrès FFAP de Poitiers où il fit un triomphe lors du gala de Close-Up. Nous vous proposons de passer une soirée avec le créateur de **PriceLess, Socks, DirtyPool** : le magicien et communicateur hors pair, ***Michel Huot***. Il partagera son expérience de co-organisateur de festival, d'*entertainer*, de créateur et son amour de la magie.

Tout d'abord, vous découvrirez des effets incroyables qui fonctionnent vraiment dans le monde réel. Effets avec des cartes, des chewing-gums, des chaussures, des téléphones portables, des peluches, etc.

Michel enseigne également des astuces pour ne JAMAIS rater votre forçage classique ainsi que comment aborder un groupe.

Son site ? <https://michelhuotmagic.com>



Vous connaissez tous certaines de ses créations ! ...Mais si : souvenez-vous : les fameuses chaussettes dépareillées que même Felipe a utilisées lors de notre spectacle au CBI...

Le gars est très sympa et nous explique sa philosophie de la magie : Tout a débuté pour lui au décès de ses parents-il avait 22 ans et pensait à eux tout le temps...jusqu'au jour où il a rencontré un magicien dans un parc où il faisait de l'animation ; il est resté captivé et durant 20 minutes il avait totalement oublié le drame qu'il a vécu...Pour lui, la puissance de la magie est impressionnante, et depuis lors ses spectacles sont basés sur la relation qu'il entretient avec son public et sa volonté de lui faire oublier tous les petits soucis de la vie quotidienne : « *Le spectacle commence quand la porte s'ouvre devant les spectateurs* » - il tient à serrer la main des premiers arrivés et leur demande leur prénom –et comme il arrive à se souvenir d'une quarantaine de noms, cela lui permet d'établir une vraie relation avec eux...

Son côté « *entertainer* » comme on dit, est pour lui essentiel : il nous explique que les routines qu'il nous montre lors de sa conférence durent 3 fois plus longtemps lorsqu'il les présente à son public : il prend le temps de parler à ses spectateurs, de réagir face à leurs réactions, il veille à bâtrir une vraie relation entre eux et lui...

## Quelques routines présentées :

- Un carte choisie et montrée au public est remise dans le jeu, un chewing gum est collé au bout de sa chaussure, le jeu est jeté au sol, un coup de pied et la carte apparaît au bout de son soulier, face en l'air : il sautille sur place, une jambe en l'air pour que tous les spectateurs aient le temps d'enregistrer la prouesse...

(aimant sur chaussure et dans le « chewing gum »(sorte de Patafix), carte duplicata avec partie métallique et tarot noir se trouvant déjà au sol sur une sorte de petit tapis noir lui aussi) Il profite aussi de cette conférence pour nous donner pas mal d'idées et de conseils, par exemple ici, de prévenir le photographe officiel des meilleurs moments pour ses photos : dans cette routine, lorsqu'il sautille sur place...

- En utilisant le gsm d'un spectateur, il montre une carte blanche qu'il lui fait tenir en main pour faire la photo, tout en expliquant que les cartes blanches sont bizarrement vendues plus cher qu'un jeu déjà imprimé... Une carte est ensuite choisie dans un jeu normal et montrée au public...et lorsqu'on montre la photo prise, surprise : la carte blanche s'est transformée en la carte choisie ! (et sans électronique : tout est basé sur la manipulation, *top change* notamment et la manière de se tenir, dos tourné au public, lorsqu'il prend la photo...)

Petit plus : il prend ensuite une photo de sa propre carte de visite ; lorsque le spectateur fera défiler un autre jour les photos prises, il se souviendra de lui !

- son forçage classique : le spectateur lève son doigt, il montre son jeu en l'éventailant le plus possible pour montrer à tous les nombreux choix tout en s'approchant, demande de baisser le doigt sur une carte... Mais il garde en réserve plusieurs filets de sécurité : il connaît aussi la dernière carte du jeu (*top change* si nécessaire ?), et si le forçage rate, il demande au spectateur de prendre la carte mais s'approche ensuite d'une spectatrice à qui il forcera plus facilement la carte suivante prévue...Ensuite il demande à un 3<sup>ème</sup> de spectateur si on garde le gars ou la fille (dans 80% des cas, ce sera la fille qui sera choisie ; sinon il pratique le « choix du magicien », s'excuse auprès du gars en lui reprenant sa carte...et, par la suite, il insistera bien pour rappeler à sa manière le déroulement du choix : « *j'ai demandé à monsieur de choisir une carte, à madame d'en choisir une autre et à ce 3<sup>ème</sup> spectateur d'en choisir une des 2 –Vous êtes bien d'accord ?* »)

- Un chouette petit tour amélioré : (Quand j'étais gamin, je m'amusais à amincir le bois des allumettes, juste après la partie soufrée, puis à en colorer au feutre noir le bout, et je les déposais dans un cendrier... J'expliquais alors qu'une allumette pouvait parfois brûler deux fois et demandais à quelqu'un de me ramener une allumette déjà utilisée...et je la frottais sur la boîte pour la rallumer !) Ici, *Michel Huot* utilise un feutre FriXion (à ne pas confondre avec les **bics** FriXion dont je vous ai déjà souvent parlé !) : lorsqu'il approche son allumette noircie de la flamme d'une bougie, la couleur noire s'élimine pour laisser réapparaître le bout soufré !

- des cartes spéciales (photos de boules de billard numérotées), l'une d'elles sera *choisie*, et la même boule apparaîtra du jeu de carte : le bruit qu'elle fait lorsqu'il la laisse tomber sur la table marquera encore plus les esprits ! (il utilise un simple *chargeur de balles de tennis*, en vente sur Amazon ou chez Décathlon...)

- Toute une routine où il utilise des panneaux format A4 (le dessin du canard/lapin, et au verso un grand carré de couleur rouge et un petit noir, soi-disant pour forcer la couleur au spectateur, idem pour Carreau-Cœur, puis le dernier ou les nombres impairs-en y ajoutant valet et roi, sont en colonne sur la gauche et les pairs sur la droite, avec « dame ») ; une carte sera donc choisie ...et lorsqu'il fera éclater le ballon tenu par le spectateur (qu'il a au préalable bien secoué en expliquant qu'une carte pliée en 4 s'y trouve)...la carte correspond aux nombreux choix... (au verso du dernier panneau, en regard des chiffres mis en colonnes, se trouvent les cartes correspondantes, pliées en 4 et maintenues par une bande élastique)

- Les peluches : *tous les enfants ont reçu plusieurs peluches, mais tous ont eu une affection particulière pour l'une d'elles...* Michel demande à un spectateur de donner le nom de sa peluche

favorite qu'il note sur son carnet, il se débarrasse négligemment de ce dernier sur la table... Puis montre une série de photos de diverses peluches et en fait choisir une ; il indique ensuite une boîte sur la table et demande au spectateur de bien vouloir l'ouvrir et d'en sortir le contenu : elle contient la peluche choisie et une étiquette avec le nom donné ! (couvercle de la boîte fendu et caché par le ruban, utilisation d'un bariquet comme dans « *PriceLess* », une craie de tailleur est utilisée en guise de roughing fluid...)

- View Master : ici des disques truqués : celui qui est forcément contient des images diverses d'une ville (Londres)

- Les socquettes : « *Socks* », le tour que nous a montré Felipe où des photos de chaussettes de diverses couleurs sont choisies : pas de chance, celles choisies seront de couleur différente...mais en remontant ses jambes de pantalon, le magicien prouve que le choix était prévu ! ...A l'origine, il utilisait un grand sac transparent « pour le linge » et à 3 compartiments : un couple marié était invité à y puiser 1 chaussette chacun !

- Et puis...une table d'appoint aussi : une table à fixer en une seconde...à n'importe quelle autre table, même encombrée ! En plus elle aussi relevée par rapport à celle où elle est fixée. Vraiment bien pensé : même le tapis est réversible : rouge d'un côté, noir de l'autre !



## « THE LAST GAME » de *David Britland*

(Présenté par **Patrick** à notre réunion du 10-11-2021)

### **Préparation:**

Sur le dessus du jeu (faces en bas): AP, RP, DP, VP, 10P - AC, RC, DC, VC, 10C, X - AT, RT, DT, VT, X - AK, RK, DK, VK - reste du jeu

P = Piques

C = Cœurs

T = Trèfles

K = Carreaux

X = carte quelconque

**Avant tout:** Dites aux spectateurs que vous retirez une carte du jeu avec laquelle vous avez un bon feeling. Sans le montrer, mettez le 10C en poche avec le 10T et le 10K.

Plus tard (phase II) vous devrez être capables de retirer le bon 10 sans regarder.

### **Phase I:**

Partie à 5: 4 joueurs et une main pour le magicien. Distribuez 5 cartes faces en bas; la dernière étant pour le magicien.. Expliquez que la règle est que chaque joueur échange sa main avec le magicien une seule fois.

Echangez une main.

Distribuez une 2ème carte à tout le monde.

Un autre joueur échange ses deux cartes avec le magicien.

Distribuez une 3ème carte. A nouveau un joueur échange ses 3 cartes avec le magicien.

Distribuez une 4ème carte. Cette fois, offrez le choix au dernier spectateur;

- soit il échange ses 4 cartes et ensuite vous distribuez
- soit vous distribuez et échangez les cartes après

Révélez les cartes de chaque joueur. Dans tous les cas, le magicien aura la main la plus forte.

Ramassez les cartes en mettant les paquets les uns sur les autres (dans l'ordre que vous voulez).

#### **Phase II:**

Distribuez 5 mains de poker, sans échange cette fois.

La première main ne contient en général rien d'intéressant. Les mains 2, 3 et 4 contiennent presque des quintes flush royales (il manque les 10). Votre main contient une quinte flush royale en Piques.

Choisissez un spectateur qui va jouer contre vous. Invitez- le à choisir une main (sauf la vôtre). S'il désigne la 1ere main, prenez la et invitez le à montrer 2 autres mains. Mettez le tout de côté. Le but est donc que le spectateur termine avec soit la main 2, 3 ou 4.

Retournez sa main et insistez sur le fait qu'il avait PRESQUE une quinte flush royale.

Montrez votre main gagnante.

En guise de climax, rappelez à tout le monde que vous aviez sorti une carte au tout début.

Sortez le bon 10 sans regarder. Montrez que vous n'avez voulu prendre aucun risque en sortant la carte qui complète la main librement choisie par le spectateur!

NB:

Un faux mélange et une fausse coupe sont conseillés avant le début de chaque phase.



# INTRICATION

: tour avec 4 cartes

Par Daniel

## Matériel :

Pour ce tour vous avez besoin de deux cartes truquées identiques.

Par ex deux double-face 4 de pique-As de cœur et d'un As de cœur et un 4 de pique normaux.

Effet

Les 4 cartes en éventail montrent 3As de cœur et un 4 de pique.



Après une brève manipulation, les 3 As se sont transformés en trois 4 de pique et l'As de cœur s'est transformé en un 4 de pique.

## Routine :

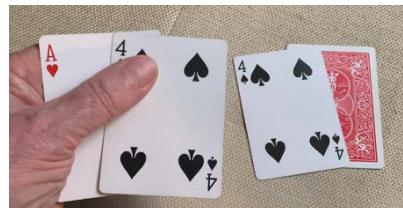


Placez les cartes comme suit.



Les deux double-face sont à droite.

Egalisez le paquet en position biddle en main droite et pelez les cartes en main gauche en montrant chaque fois le dos des cartes en main droite (ce qui fait croire en 4 dos rouges)



Vous avez alors la position suivante :



Les deux double-face sont maintenant à gauche.

Prenez le 4 de pique en main droite et prenez avec lui le 1er As de cœur par le **dessous** et déposez l'As de cœur face en bas sur la table.

Avec le 4 de pique prenez le 2ème As de cœur par le dessous que vous déposez sur la table révélant un deuxième 4 de pique.

Avec le 4 resté en main droite prenez le 3ème As par le dessous et déposez-le sur la table face en bas révélant un 4 de pique.

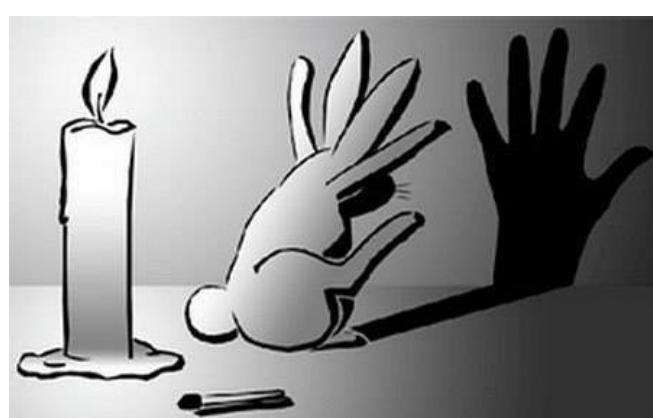
Pivotez la carte restée en main révélant le 4 de pique normal.

Pour recommencez immédiatement l'opération, il suffit de prendre l'As retourné sur la table et de le placer face en l'air sur les trois 4 de pique.

Effectué rapidement c'est très bluffant

Bon amusement

Daniel



**« Devinez le nombre du spectateur à tous les coups »**

**Matériel :** Juste 2 bouts de papier et un stylo.

**Routine :**

Demandez au spectateur d'inscrire secrètement un nombre de 1 à 10 sur son papier et de le plier en quatre. (*imaginons qu'il écrive 7*)

Sur votre papier vous inscrivez le 3 (...ou un autre c'est égal).

Vous lui demandez de faire les opérations suivantes :

- il multiplie son nombre par 2 (soit  $7 \times 2 = 14$ )
- il ajoute 2 au résultat ( $14 + 2 = 16$ )
- il multiplie le nombre obtenu par 5 : ( $16 \times 5 = 80$ )
- de votre côté, vous retirez le nombre de *vos* prédition de 10, soit :  $10 - 3 = 7$ ...
- et vous lui demandez donc de retirer 7 du nombre sur lequel il est arrivé...

( $80 - 7 = 73$ )

- vous lui demandez le nombre final auquel il est arrivé et vous ouvrez son papier et votre prédition ...que vous placez à la droite du sien, ce qui donne :

7 3

**Explication :**

Soit X le nombre du spectateur,

et Y = le chiffre que vous avez choisi dans *vos* « prédition »

$$((2x + 2) \times 5) - (10 - y) = x \text{ et } y$$

Ex: si le spectateur a choisi 7 et vous 3

$$2 \times 7 = 14$$

$$14 + 2 = 16$$

$$16 \times 5 = \mathbf{80}$$

10 – 3 = 7

$80 - 7 = 73$ , soit le chiffre de son choix de départ...et celui de votre prédiction qui forment ensemble le résultat obtenu par la suite de ses calculs !

# **MENTALISME AUX DEUX CARTES**

**par Alipio, transcrit par Jean-Michel**

## **Présentation :**

Tendre un paquet mélangé à un spectateur et se retourner pour ne pas voir ce que fait le spectateur.

Lui demander de choisir mentalement un chiffre de 1 à 9 et de repérer la carte se trouvant à la position correspondante dans le jeu (à partir du haut, jeu face en bas) et la montrer au public.

Lui demander ensuite de penser à un nombre compris entre 11 et 21 (boniment : pourquoi 21 ? Parce que l'assassin habite au 21 pardi !), de repérer la carte correspondante et de la montrer au public.

Le magicien a préalablement demandé au spectateur de taper 2 coups sur la table lorsque ces choix sont faits ; le spectateur s'exécute et le magicien regarde à nouveau ; il récupère le paquet que lui tend le spectateur et lui demande quels étaient son chiffre et son nombre.

Soit C le chiffre et N le nombre.

Le magicien pèle une à une les cartes sur la table (toujours face en bas) en formant un petit tas et lorsqu'il arrive à la carte C, la pose séparément devant, toujours face en bas ; puis il continue en formant un second petit paquet à droite du premier jusqu'à la carte N qu'il pose également devant, face en bas ; il ne peut donc pas voir les deux cartes choisies par le spectateur.

Le magicien récupère le petit paquet de gauche qu'il pose sur celui de droite et dépose le restant des cartes qu'il a en main sur l'ensemble. Il récupère le tout, en laissant les deux cartes choisies (face en bas) sur la table

Il ouvre ensuite en éventail le jeu qu'il tient en main (carte faces en bas) et y insère n'importe où à des endroits différents les deux cartes se trouvant sur la table en annonçant déjà leurs couleurs respectives. Il rassemble ensuite tout le paquet de sorte que les deux cartes y sont bien perdues

Après une petite manipulation rapide, il nomme puis fait apparaître les deux cartes choisies par le spectateur !

## **Explication :**

Lorsque le magicien récupère le paquet des mains du spectateur, il fait subrepticement passer la carte du dessous du jeu au-dessus (ou y ajoute une carte qu'il a préalablement empalmée) ; de la sorte, lorsqu'il dépose la carte C sur la table, c'est en fait la carte C-1 ; idem pour la carte N qui est en fait N-1 ; la carte C se trouve donc en bas du petit paquet de droite alors que la carte N se trouve tout en haut dans le paquet que le magicien tient encore en main ; en mettant l'un sur l'autre, dans l'ordre, le petit

paquet de droite, le petit paquet de gauche et le paquet qui reste en main, le magicien se retrouve avec un paquet complet dont la carte inférieure est C et la carte supérieure N.

En récupérant le paquet, face vers lui, le magicien n'a aucune difficulté à visualiser ces deux cartes. Après avoir perdu les deux cartes quelconques restées sur la table n'importe où dans le jeu, le magicien fait aisément apparaître les deux cartes C et N...



## UN OBJET PARMI TROIS...

Ma question était : « *comment faire pour trouver la place des trois objets alignés par le spectateur...alors que le magicien a le dos tourné depuis le début ?* »

A cette question posée aux membres sur *Messenger*, j'ai directement reçu une réponse de Sébastien (vous trouverez le texte qu'il m'a envoyé quelque part dans ce magazine) et de Patrick Kurota. Qu'ils en soient remerciés.

...*Eh oui, les amis : c'est aussi à cela que sert un club de Magie !*

...La réponse de Patrick :

**Rappel :** Alors que le mentaliste a le dos tourné, le spectateur est invité à aligner les trois objets dans l'ordre qu'il veut...

**La formule à retenir :**

**1 - 2 - 1 - 3**

**G- D- G- D**

On attribue un numéro de 1 à 3 aux trois objets (moyen mnémotechnique : *du plus petit au plus grand par exemple, 1 représentant le plus petit objet*)

**Exemple concret** avec une pièce de monnaie (1), un stylo (2) et un gsm (3) :

- Changer **1** (pièce) avec l'objet se trouvant à sa **gauche**, s'il y en a un...sinon ne faites rien.
- Changer **2** (stylo) avec l'objet se trouvant à sa **droite**...s'il y en a un.
- Changer **1**(pièce) avec l'objet se trouvant à sa **gauche**...s'il y en a un.
- Changer **3** avec l'objet se trouvant à sa **droite**, s'il y en un.

...Et grâce à ces 4 consignes, on obtient le résultat « 1 – 2 – 3 », soit la pièce à gauche, le stylo au milieu et le gsm à droite !

**Après, libre à vous de terminer de manière adéquate... :**

Par exemple en demandant de bien vouloir prendre l'objet se trouvant à gauche et le glisser dans sa poche gauche ; mettre dans la poche de droite l'objet se trouvant à droite ; et de cacher le dernier dans sa main ou derrière son dos...

**Remarque :** ...et cet effet peut même se pratiquer par téléphone !

## **FESTIVAL INTERNATIONAL VIVE LA MAGIE**

**CENTRE CULTUREL D'AUDERGHEM samedi 17 février 2024.**

### **Par Alex**

Un nouveau spectacle avec les plus grands magiciens: une expérience extraordinaire et novatrice avec une magie élégante pour toute la famille. Vive La Magie: la référence des festivals magiques ! 17 et 18 février 2024 sur une initiative de *Gérard Souchet*.

Pour sa 16ème édition, VIVE LA MAGIE, le plus important festival des Arts Magiques en Europe retrouve le chemin des théâtres pour vous épater avec un nouveau spectacle magique et musical sur le thème des années folles ( même *Al Capone* y est mêlé).

Depuis sa création, le festival aime développer de nouvelles approches de l'art magique. Cette créativité artistique unique est reconnue par les professionnels pour ouvrir de nouvelles portes. Laissez vous envahir d'émotions par une troupe d'artistes, dans une ambiance d'exception, pour faire court, une vraie comédie « magique ».Le spectacle s'appelle le «Golden Magic»

Ce n'est pas un enchaînement de numéros ou d'artistes mais bien un spectacle entier conçu en tant que tel, pour remanier le genre et sortir des idées reçues. En exclusivité en Europe, VIVE LA MAGIE propose un spectacle magique d'un nouveau genre pour aller plus loin dans l'émerveillement. Mis en scène par le comédien magicien *François NORMAG*, la scénographie vous offre un voyage au pays des magiciens. Découvrez une excursion immersive et sensorielle pour des moments sublimes, tout aussi merveilleux que mystérieux.

Ces magiciens et artistes originaires des quatre coins du monde représentent la variété des familles de cet art entièrement remis au goût du jour. Manipulateurs, Enchanteurs, Magiciens comiques, fantaisistes et illusionnistes, des artistes éloignés des préjugés pour « VIVRE LA MAGIE » en grand.

Pour ce spectacle magique, nous pourrons applaudir *Artem Stichukin, François Norma, Claire Galtier, Tamanari Kurokawa, Maxime Pollier, David Burlet, Tigran Peterson*, et bien d'autres ( magicien, quick change, danseurs ,jongleur et autres )

1h45 sans entracte pour y venir en famille, en duo ou entre amis, à partir de 5 ans pour ne rien comprendre et aimer ça !

Super spectacle familial que je vous recommande à tous, trop tard cette année pour Bruxelles mais ils tournent encore ! Mon rendez-vous est déjà pris pour l'année prochaine.

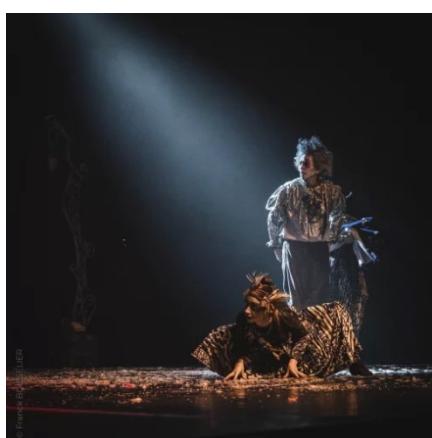
Alex Mouthuy



Artem



François Normag



Mag Edgar



Tigran Paterson et Kalina Lewicka



Tomonori Kurokawa

Quand t'as foiré le tour  
de magie :



# LISTE DES LIVRES DISPONIBLES À LA BIBLIOTHEQUE DU C.B.I. :

Bibliothécaire **Alexandre Mouthuy**

Tel 02 673 86 52 ou Gsm 0477 172 981

N°	GENRE	TITRE	AUTEUR (S)	EDITION
A101	Divers	It 's time for Magic With...	Bob Alan	
A102	Divers	Euro Tour	Wilson Greg	
A103	Divers	Passez l'Eponge !	H. Mayot	
A104	Générale	Le "Best " du F.P	C . Milibourne	
A105	Pièces	Techno Pièces	D. Rhod	
A106	Scene	Les Grandes Illusions (tome 3)	James Hodges	
A107	Manip	Les Boules de Billard en sept Leçons Faciles	Will Renardo	
A108	Cordes	L'Epoustouflante Magie des Cordes	J. Merlin	
A109	Scène	Les Anneaux Chinois	R. Ross	
A110	Divers	Encyclopédie de la Magie Impromptue	M . Gardner	
A111	Divers	Pocket Power	J. Leirpoll	
0102	Générale	La Prestidigitation Moderne	Alber	Albin Michel
0105	Liquides	Hydromagie	R. Barbaud	Soc. Franç. Edition
0108	Générale	Magie Générale	R.Ceillier	Payot
0119	Générale	Un Rêve	J. Hedolt	
0124		Magie Rose	R. Veno	Mayette
0126	Physique	Tours de Physique Amusante	Bernardin Bechet	
0128	Générale	Galerie Magique	Robelly	Robelly-Rouet
0129	Scène	Les Anneaux Chinois	H. Billy	
0132	Manip	La Magie du Dé à Coudre	J. Hugard	Sauty
0147	Générale	Magie des Dés	G. Majax	E.T.S
0151	Corde	Rope	J. Merlin	Jean Merlin
0152	Corde	More Rope for You Too	J. Merlin	Jean Merlin
0161	Divers	The Real Secret...	F. Garcia	Magic by Post
0162	Générale	The Very Best of Cups and Ball	F. Garcia	Garcia Frank
0163	Manip	La Magie de Salon par l 'Adresse Manuelle	J. karlow	Karlow J.
0164	Divers	Maginotes	Marco duca	Notes de Conf
0165	Divers	Conférence au XXII ème	Tonny Van Rhee	Notes de Conf
0166	Générale	La Magie que j'Aime (tome 1)	Duraty	Ed. Duraty
0167	Générale	La Magie que j'Aime (tome 2)	Duraty	Ed. Duraty
0168	Générale	M. for Magic	Pavel	Pavel Magic Edit
0169	Générale	Routines de Cordes	F. Tabary	
0170	Divers	Notes de Conférences	G. Kurtz	Eurotour
0171	Divers	Relentless	G. Kurtz	Mayette
0172	Générale	The Flip Hallema	Flip Hallema	
0173	Générale	Notes de Conférence ( x3)	Salvano	
0174	Générale	The Jean Merlin's Book of Magic	J. Merlin	
0176	Générale	Conference en 10 Points	Mimosa	
0177	Papier	My Personal Routine of Boulettes	J. Merlin	
0178	Divers	Notes de Conférences-Euro Tour	Dan Garett	
0179	Biographie	Méliès l'Enchanteur	Mathilde Méliès	
0180	Scène	Les Grandes Illusions Tome 1	James Hodges	
0181	Scène	Les Grandes Illusions Tome 2	James Hodges	
0182	Close up	Un Autre Regard sur la Manipulation (close up )	Will Renardo	
0183	Scène	Un Autre Regard sur la Manipulation (Scene)	Will Renardo	
0184	foulards	Silks Suprême	Will Renardo	
0185	Cordes	The Night Club Rope	Will Renardo	
0186	Divers	Euro Tour 1999-Notes de Conferences	Long Chad	
0187	Divers	Les maitres du Temps Promotionnel	Carlos Vaquera	

# **LA BOUCLE EST BOUCLÉE !** *par Daniel*

## **Effet :**

Vous distribuez approximativement un quart du jeu à un premier spectateur, l'autre quart à un deuxième, le troisième quart à un troisième et le reste du jeu pour vous-même.

Faites mélanger les jeux et demandez à chaque spectateur de mémoriser la carte se trouvant sous chaque paquet.

Vous récupérez les paquets et les étalez en ruban.

Lancez deux dés qui décideront d'une carte choisie que vous retournez face en l'air.

Epelez le nom de cette carte en comptant les cartes et vous arrivez à la carte choisie du premier spectateur.

Cette carte est aussi épelée pour arriver à la carte du deuxième spectateur et ainsi de suite jusqu'au moment où la boucle est bouclée.

C'est assez impressionnant.

## **Préparation :**

D'un jeu de 52 cartes + un joker vous éliminez les 8C, AP, 7P, 9C, 10T.

Puis vous rassemblez les cartes suivantes en un premier paquet. Ces cartes, quand on les épèle, comptent toutes 12 lettres :

2T, 3C, 3P, 5T, 6K, 7T, 8T, 9T, 10K, VC, VP, DT, RK soit 13 cartes.

Vous faites alors un 2ème paquet avec les cartes suivantes :

AK, 2P, 2C, 5C, 5P, 6T, 7C, 8P, 9P, DP, DC, RT soit 12 cartes. Ces cartes, quand on les épèle, comptent toutes 11 lettres.

Enfin, faites un 3ème paquet qui comportera ces 11 cartes :

2K, 3T, 4P, 4C, 5K, 7K, 8K, 9K, VT, DK et Joker. Ces cartes quand on les épèle comptent toutes 13 lettres.

Reste un talon composé du reste des cartes.

AC, AT, 3K, 4K, 4T, 6C, 6P, 10C, 10P, VK, KC, KP soit 12 cartes

Rassemblez le jeu, le paquet 1 au-dessus, sous lui le 2, puis le 3 et le 4.

**Vous êtes prêt pour le tour.**

**Demandez la participation de 3 spectateurs...**

Donnez les 13 premières cartes au premier spectateur. (Soit vous coupez au RK ou vous comptez 13 cartes) puis 12 cartes au deuxième spectateur, 11 cartes au troisième spectateur et finalement le reste à vous.

*Personnellement j'utilise trois cartes courtes que je place là où je dois couper, ça m'évite de compter.*

Faites mélanger chaque paquet.

Quand c'est fait, demandez aux spectateurs de retenir la carte se trouvant sous leur paquet.

Par ex 1er spectateur a choisi le 9T

Le 2ème le 5P

Le 3ème le 7K

Quand c'est fait, reprenez les paquets pour qu'ils soient dans le même ordre qu'au départ.

(Prenez d'abord votre paquet puis celui du 3ème spectateur que vous poser sur le vôtre et ainsi de suite)

Etalez le jeu en ruban.

Ici vous devez forcer une carte parmi les 13 premières.

(Soit au pendule, soit au stop, personnellement j'utilise deux dés que je fais lancer par un spectateur et je prends la carte correspondant au nombre tiré).

Cette carte va prouver le lien qui existe entre moi et le premier spectateur.

Supposons que la carte choisie soit le 2T.

Quand tout le monde a bien vu le 2T je le replace sous le jeu et j'épelle d-e-u-x-d-e-t-r-e-f-l-e. en comptant les cartes à partir du dessus du paquet. Au dernier « e », je tombe automatiquement sur la carte choisie par le premier spectateur.(Le 9T)

J'écarte cette carte (le 9T)

Je place les cartes épelées et le 9T sous le jeu et de nouveau vous allez prouver le lien qui existe entre le premier et le deuxième spectateur.

Vous épelez sa carte (le 9T) et vous tombez sur la carte choisie par le deuxième spectateur. (le 5P)

Je place les cartes épelées et le 5P sous le jeu et de nouveau vous allez prouver le lien qui existe entre le deuxième et le troisième spectateur.

Vous épelez sa carte (le 5P) et vous tombez sur la carte choisie par le troisième spectateur.(le 7K)

Procédez de même pour terminer par vous-même et... la boucle est bouclée !



## PRÉDICTION D'UN OBJET PARMI TROIS

par Jean-Claude Chaudron (Claude Naudary alias **XÉNON** - 07 MS - MA 03 - 01/11/2020\*\*\*

### Effet :

Le Magicien-Mentaliste dispose sur la table 3 objets par exemple une Pomme, une Clémentine et un Citron.

Il met une prédition bien vue. Il se retourne ou se met hors de la vue du spectateur.

Le Spectateur les met en ligne devant lui dans l'ordre de son choix.

Le Magicien-Mentaliste dit au Spectateur :

- 1 - « Echangez la Clémentine avec l'objet à sa gauche, s'il y en a un ! »
- 2 - « Echangez le Citron avec l'objet à sa droite, s'il y en a un ! »
- 3 - « Echangez la Pomme avec l'objet à sa gauche, s'il y en a un ! »
- 4 - « Enlevez l'objet de gauche ! »
- 5 - « Permutez les deux objets restants ! »
- 6 - « Enlevez celui de droite ! »

Le Mentaliste ouvre sa prédition. Elle correspond à l'objet resté sur la table par exemple le **Citron**.

Ce tour puissant peut se faire par téléphone !

### Explication :

Trois objets sont choisis ou par le Magicien-Mentaliste ou par le Spectateur. Le Magicien-Mentaliste en choisit un et écrit sa prédition sur un papier, par exemple le **Citron** dit l'OBJET CHOISI.

Le Spectateur les met en ligne devant lui dans l'ordre de son choix, hors de la vue de l'artiste (Photo 1).

Le Magicien-Mentaliste a le dos tourné et demande au Spectateur :

- 1 - D'échanger l'OBJET NON CHOISI, ici par exemple, la Clémentine avec l'objet à sa gauche s'il y en a un ? «*Oui* » la **Pomme**, (Photo 2).
- 2 - D'échanger l'OBJET CHOISI, ici le **Citron** avec l'objet à sa droite, s'il y en a un ? «*Non* » (Photo 3).
- 3 - D'échanger l'OBJET NON CITÉ précédemment, ici la **Pomme** avec l'objet à sa gauche s'il y en a un ? «*Oui* » la Clémentine, (Photo 4).
- 4 - D'enlever l'objet de gauche, ici la **Pomme** (Photo 5).
- 5 - De permuter les deux objets restants, ici la **Clémentine** et le **Citron** (Photo 6).
- 6 - D'enlever celui de droite, la **Clémentine**. Celui qui reste correspond à la prédition c'est le **Citron** (Photo 7).

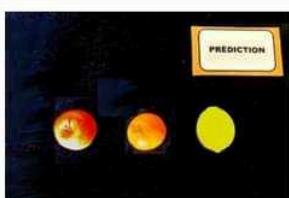


Photo 1

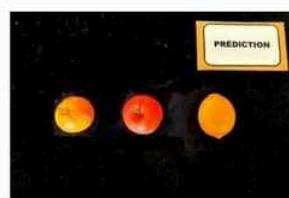


Photo 2

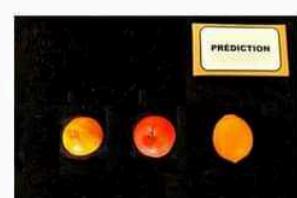


Photo 3

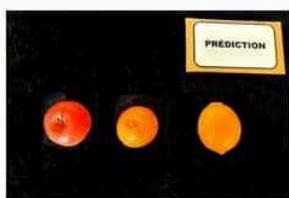


Photo 4



Photo 5

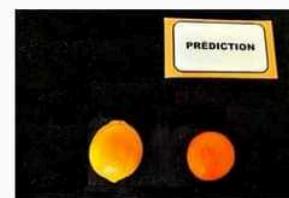


Photo 6



Photo 7

...Merci à Sébastien qui a répondu rapidement à une question que je m'étais posée...

# TOUR AUTOMATIQUE AVEC 9 CARTES

Par DANIEL

Sans que vous sachiez lesquelles, le spectateur choisit 9 cartes dans un jeu... sauf les As (vous les retirez avant)

Demandez-lui de faire 3 paquets de 3 cartes et de regarder la carte qui se trouve sous l'un des paquets, de la mémoriser et de placer ce paquet **sur** les deux autres...(Sa carte sera donc à ce moment en 3<sup>ème</sup> position sur le petit paquet de 9 cartes)

Il reprend ensuite le paquet et devra épeler la valeur de sa carte (**à la fin de chaque mot, le restant des cartes est reposé sur celles qui se trouvent déjà sur la table**) :

Si par exemple, il a choisi le **neuf de trèfle**, il épelle « *neuf* » et dépose donc une par une, 4 cartes sur la table. Il repose ensuite le reste du paquet sur ces quatre cartes.

Il fait la même chose avec le "de" (2 cartes), et dépose à nouveau le restant du paquet sur le tout.

Il épelle alors "trèfle" en déposant à nouveau une par une, 6 cartes et dépose ensuite les cartes restantes sur le tout.

**...Et à ce moment, quelle que soit la carte choisie au départ, elle se retrouvera toujours en 5<sup>ème</sup> position !**

...Vous la dévoilez alors par le baratin de votre choix :

**- Mentaliste ?** Vous pouvez aligner les neuf cartes et utiliser un pendule pour la retrouver...

Ou jouer au *détecteur de mensonge* sur l'intonation et le regard en montrant une par une les cartes ; à chaque fois, le spectateur doit répondre « *non, ce n'est pas celle que j'ai choisie* »

**-Bizarre Magic ?** Vous pouvez invoquer Lucifer et demander à votre auditoire s'il connaît le nom d'un diable évoqué dans la bible... C'est bien le diable ...si quelqu'un ne vous cite pas « *Satan* » ! Et comme c'est justement un mot de 5 lettres...

## Explication : (Merci, Jean-Michel !)

Comme il n'y a pas d'as dans le jeu, l'énoncé de la valeur de la carte a forcément au moins 3 lettres ; donc après le premier dépôt, la carte choisie se trouve en 3<sup>e</sup> position en commençant par en bas (puisque chaque petit paquet avait 3 cartes).

Après le deuxième pelage (de 2 cartes) suivi du dépôt, la carte choisie se retrouve donc en 5<sup>e</sup> position (2+3) en commençant par en bas... mais aussi en commençant par en haut puisqu'il y a 9 cartes !

Quel que soit le nombre de cartes correspondant à la couleur (de 5 à 7 cartes), la carte fait toujours partie du dernier pelage (avec éventuellement 1 ou 2 cartes supplémentaires au-dessus) et se retrouve donc toujours 5<sup>e</sup> position.

# **HOCUS POCUS- NIVELLES**, le 27 janvier 2024 :

**Alex Mouthuy**

**Hocus Pocus, le Festival de Magie de Nivelles** est revenu le samedi 27 janvier 2024 pour une journée entière consacrée à l'art de la Magie... À nouveau, le Waux-Hall s'est transformé en véritable grotte d'Ali Baba pour les curieux, les passionnés, les magiciens en herbe ou professionnels. Du plus petit au plus grand, ils sont venus partager le plaisir de découvrir ou de redécouvrir cet art merveilleux.

## **Au programme du 14e Festival de Magie de Nivelles**

- **De 10h à 18h : une foire aux trucs.** De nombreux magasins spécialisés et professionnels de la magie étaient présents pour proposer tours, accessoires et matériels divers. Un véritable moment d'échange entre très magiciens amateurs (hélas) et professionnels.
- **À 11h et 13h : deux conférences thématiques.** Découvrez l'envers du décor. La première avait pour thème, le Rubik's Cube et sera présentée par **Cyril Hubert**. La seconde était présentée par le super **David Stone. (Klek Entos)**
- À 16h : Remplacé par un spectacle jeune public en 2022, le concours de jeunes magiciens revient à l'occasion de cette 14e édition du **Festival de Magie à Nivelles**. Le but de ce concours est de mettre en avant les jeunes magiciens et leur permettre de partager leur passion avec un vrai public et présenter ainsi le fruit de leur travail ! Un thème : le **Close Up Magic** !
- **Pas de premier prix cette année mais un 2eme prix décerné à Liza Fuzhen et un 3ème prix à un certain Romaric qui cartonne sur les réseaux sociaux.**
- **À 20h : Un grand gala de magie.** Laissez-vous subjuguer par les plus belles illusions dans un show magique inoubliable. Le gala sera présenté par **Anthony Pitsy**, qui verra réunis autour de lui des magiciens de renom : **Giorda l'Hypnotiseuse, Ms. Jeanna, Klek Entòs, Olivier Maricoux, Cyril Cartel, Olivier Henning, Magic Morgan et Doug Spencer**.

## Sources d'information via Internet



## Nivelles 2024 : les photos (Merci, Alex !)



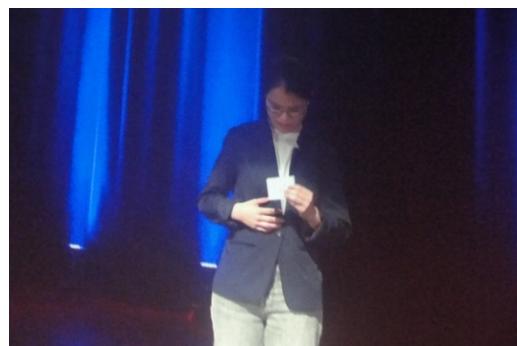
Cyril Hubert



Klek Entos



Doug Spencer (notre ancien membre)



Lysa :...notre nouveau membre !



Les membres du jury



Olivier Maricoux



Le gala du soir...



...et une salle bien remplie !

# « DIVINATION » d'Alipio

par Jean-Michel



**Alipio Rabazo:** 0485 36 46 82

*alipiorabazo@yahoo.fr*

Le magicien fait venir un spectateur et lui demande, après s'être retourné, d'étaler sur la table deux rangées d'objets (bouteilles, pièces de monnaie...), peu importe le nombre d'objets pour autant qu'il y en ait autant dans chaque rangée, que nous noterons respectivement « rangée du haut » et « rangée du bas ».

Le magicien qui reste tout le temps dos retourné ignore ce nombre.

Le magicien commande successivement:

- 1) *Retire une pièce de la rangée du bas*
- 2) *Retire autant de pièces de la rangée du haut que tu veux et dis-moi ce nombre (soit 6 par exemple)*
- 3) *Retire de la rangée du bas autant de pièces qu'il en reste dans la rangée du haut*

Et le magicien d'annoncer : « *il reste 5 pièces dans la rangée du bas!* » (6-1)

Ce qui est effectivement le cas.

## Explication

Soit  $N$  le nombre de pièces dans chaque rangée et  $n$  le nombre de pièces que le spectateur retire de la rangée du haut.

Au départ, il y a donc  $N-1$  pièces dans la rangée du bas et  $N$  pièces dans celle du haut

Après avoir retiré  $n$  pièces de la rangée du haut il y reste  $N-n$  pièces, soit  $X$  ce nombre.

En retirant  $X$  pièces de la rangée du bas, il y reste :  $(N-1)-(N-n) = n-1$

La réponse est donc toujours égale au nombre de pièces enlevées par le spectateur dans la rangée du haut moins 1.

## Remarque

Rien n'empêche au départ d'enlever plus d'une pièce de la rangée du bas ; la réponse sera toujours égale au nombre de pièces enlevées de la rangée du haut moins le nombre de pièce enlevées de la rangée du bas ; il faut donc que le premier nombre (pièces enlevées de la rangée du haut) soit plus élevé que le second (pièces enlevées de la rangée du bas).

# LE TOUR DES 21 CARTES ...AVEC 27 CARTES ! par Daniel

(27 not 21 !) From « The Card Trick Teacher »

Variante intéressante du *tour des 21 cartes en trois colonnes*

**Préparation :**

Prélevez 27 cartes d'un paquet mélangé.

Fabriquez un copion avec le tableau suivant :

1. TTT	10. TTM	19. TTB
2. MTT	11. MTM	20. MTB
3. BTT	12. BTM	21. BTB
4. TMT	13. TMM	22. TMB
5. MMT	14. MMM	23. MMB
6. BMT	15. BMM	24. BMB
7. TBT.	16. TBM	25. TBB
8. MBT	17. MBM	26. MBB
9. BBT	18. BBM	27. BBB

**T** signifie Top, **M** signifie Milieu et **B** signifie Bas. *Vous comprendrez pourquoi plus bas*

**Routine :**

Demandez au spectateur de choisir un nombre entre 1 et 27. Par ex 8. (Il est préférable de le faire noter sur un bout de papier ce qui vous permettra de repérer sur votre copion le code correspondant au 8 qui est MBT. Milieu, Bas, Top.) Retenir ce code absolument.

Distribuez les cartes en trois colonnes de 9 cartes.

Demandez au spectateur dans quelle colonne se trouve sa carte.

S'il dit la 1ère il faudra mettre ce paquet au milieu des deux autres(Le code Milieu)

Redistribuez le jeu en trois colonnes et demandez dans quelle colonne se trouve sa carte.

S'il dit la 2ème, ce paquet devra être mis sous les deux autres (Le code Bas)

Redistribuez le jeu en trois colonnes et demandez dans quelle colonne se trouve sa carte.

Le paquet dans lequel se trouve sa carte devra être mis sur les deux autres. ( Le code Top)

Demandez au spectateur de vous rappeler le nombre choisi au départ ( Le 8 )

La carte choisie par le spectateur sera en 8ème position aussi incroyable que ça puisse paraître.

# Faut que je vous dise...



## Le jeu Svengali

Raymond Heine

heineraymond@yahoo.fr

### JUSTE QUELQUES MOTS SUR LE **JEU RADIO**, APPELÉ AUSSI **JEU SVENGALI** ...

Je me suis souvent arrêté lors d'un marché de Noël ou d'une foire, auprès d'un bateleur qui en faisait une démonstration époustouflante, et ce durant de longues minutes : la carte choisie apparaissait au-dessus du jeu, ou à l'endroit choisi au stop d'un spectateur ou à un nombre donné par ce dernier, elle disparaissait ensuite du jeu pour se retrouver en dessous du tapis, puis dans la poche du magicien...

### Un peu d'histoire :



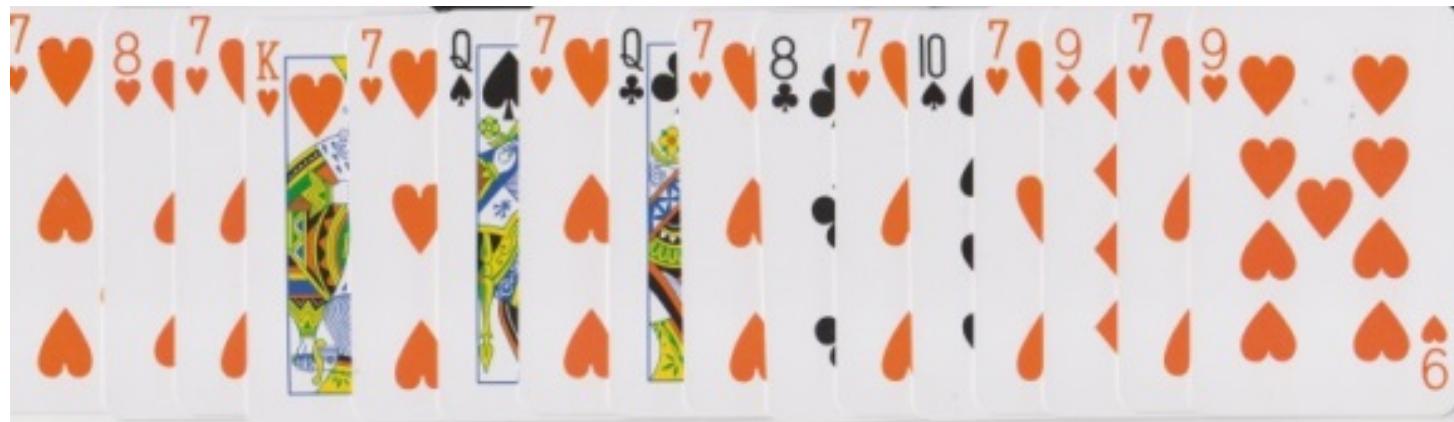
Ce trucage de cartes parmi les plus faciles à utiliser est attribué au magicien et mentaliste américain **Burling Hull** (né en 1889 et décédé en 1982), il a breveté son jeu en 1909. Il a été un auteur prolifique avec plus de 50 livres publiés sur une grande variété de sujets magiques, notamment les tours de cartes, le mentalisme, les évasions, l'avaleur de lames de rasoir, la vision aveugle, la manipulation des boules de billard, la magie des foulards, la publicité et la mise en scène. Il est notamment l'auteur d'une encyclopédie des illusions de scène et d'un dictionnaire encyclopédique du mentalisme en trois volumes.

### C'est quoi ça ?

Le jeu radio (ou Svengali) est composé de cartes courtes et longues alternées.

Les cartes courtes (= raccourcies de 1 mm) sont toutes identiques (par ex. des 7♥).

Ce qui permet de montrer en effeuillant le jeu uniquement des cartes différentes, et forcer à la coupe une des cartes courtes.



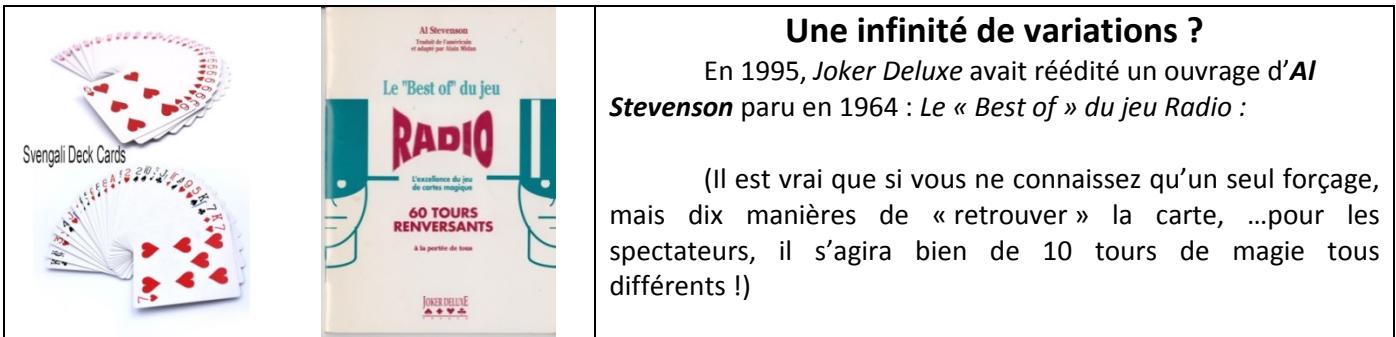
### Quelques principes :

- jeu tenu faces en bas, si vous l'effeuillez par le petit côté dirigé vers le public, du bas vers le haut, ils en verront uniquement les cartes normales ; et si vous arrêtez l'effeuillage au stop du spectateur, la carte supérieure sélectionnée ainsi sera toujours une des cartes courtes identiques. Ce jeu truqué est d'ailleurs essentiellement connu pour le forçage d'une carte ! (C'est d'ailleurs ce forçage que j'utilisais dans ma routine de scène où une carte choisie était retrouvée par un serpent –lui-même ayant été choisi parmi d'autres animaux...)

- Et si, par contre, vous tenez le jeu *faces en l'air*, ce sera seulement les cartes identiques qui seront visibles... (Une carte choisie par un spectateur qui ne la montre à personne, sera devinée par un autre, hypnotisé sans doute par vos bons soins)

- Et, bien sûr, comme pour les autres jeux truqués ou pré-arrangés, il vaut mieux l'utiliser avant ou après un *change de jeu* ! C'est ce que je fais aussi dans ma routine de close-up « *Plus rapide que son ombre* », en parallèle avec l'utilisation de « *l'Extracteur* » !

- On peut aussi séparer le jeu en deux paquets : d'un côté les cartes courtes, de l'autre les cartes normales... Ce qui permet une infinité de variations dans les routines !



### Une infinité de variations ?

En 1995, *Joker Deluxe* avait réédité un ouvrage d'**Al Stevenson** paru en 1964 : *Le « Best of » du jeu Radio* :

(Il est vrai que si vous ne connaissez qu'un seul forçage, mais dix manières de « retrouver » la carte, ...pour les spectateurs, il s'agira bien de 10 tours de magie tous différents !)

**Plus de 60 petites routines sympas**, telles que : épellation au nom du spectateur, prédiction, la carte ambitieuse, mentalisme, tireur d'élite (ici avec un revolver à amorce, un peu comme ma routine « *Lucky Luke* » mais que je pratique avec un jeu complet...et un véritable revolver !), lecture de pensée (en nommant une dizaine de cartes, le spectateur se trahit par des mouvements involontaires), coïncidence (additionner les chiffres de la date d'émission de sa pièce de monnaie), détecteur de mensonge (une spectatrice complice dira s'il ment), la carte montante (paquet tenu dans une main, seul l'index replié agit), évasion, la carte dans l'orange, la carte au plafond (le dos d'un 2<sup>ème</sup> étui collé sur une carte forcée, le tout très légèrement fixé sur l'étui utilisé), le pendule magique (plusieurs aiguilles en acier, orientées dans des sens différents et collées entre une carte forcée et une autre normale) , petit pain (carte placée avant cuisson, ou F.P. ?), divination (carte prise grâce à la somme de plusieurs chiffres donnés et qui correspond à une prédiction), écriture spirite (savon et cendre), sous la nappe, hypnose (séparer le jeu dans 2 sacs opaques –moitié cartes normales et moitié forcées et un spectateur hypnotisé retrouvera lui-même la carte choisie en la sortant du sac au hasard), banane surprise (préparée à l'aide d'une aiguille)...

### Mais encore ?

Le même principe est utilisé dans des livres dont on effeuille les pages (dont le classique album à colorier où les dessins noirs prennent des couleurs avant de disparaître totalement, ou un autre plus sexy et plutôt *pour adultes* et dans lequel un texte somme toute assez rébarbatif cède la place à des dessins et photos plus suggestives, et même dans ces petits « livrets aux trois objets » que j'utilise en finale dans ma routine « *Je le savais* » où chacun de ces 3 objets peut être forcé indifféremment ), ...mais aussi dans de petits carnets que le mentaliste peut compléter lui-même avec ses propres mots ou ses dessins, et même, plus récemment, dans un paquet d'enveloppes qui permettront par exemple de forcer une photographie, etc.

Enveloppes :

<http://shop.tabascomagic.com/info/svenlopes-noir-2660.html>



Carnets :

<http://shop.tabascomagic.com/info/bloc-notes-pour-forage-2453.html>



Sans compter que le principe des *cartes courtes et longues alternées* peut se décliner à l'infini : le *roughing fluid* permet d'éventailler les cartes du jeu radio ou de les étaler sur la table ; et bien d'*autres* jeux truqués utilisent le même principe : le jeu « *Mene Tekel* » par exemple est composé, lui, de 26 paires de cartes identiques (depuis que je suis ado, je l'utilise avec le *canard aux cartes* : cela permet aux spectateurs de vraiment remettre leur carte au milieu du jeu déjà placé devant son bec).

En y ajoutant simplement sur les tarots le nom d'acteurs de cinéma, vous en obtenez aussi un tout autre effet : un des spectateurs choisit une carte, l'autre donne le nom d'un acteur célèbre !

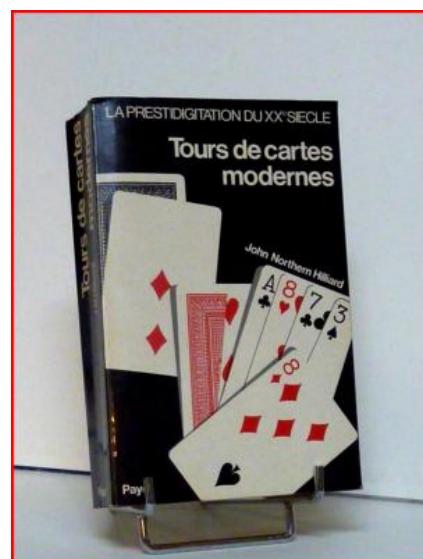
Quant à moi, pour ma routine « *Je le savais* », j'utilise aussi un jeu *complet* et mélangé dont la moitié des cartes sont raccourcies d'1 mm : cela me permet d'effectuer une « *carte à la croix* » plus impressionnante que la routine classique. Il m'est souvent arrivé d'ailleurs d'effectuer d'abord la routine classique (avec les 2 jeux et une prédiction) et de terminer par la mienne avec un seul jeu...cela me permet de perturber joyeusement les petits malins qui pensent « connaitre le truc » !

**Ouaip, je sais...** Certains puristes rechigneront à utiliser un jeu truqué aussi connu ! Et il est vrai que, à l'instar du jeu biseauté, c'est sans doute le premier jeu truqué qu'on offre aux débutants...

Mais certains magiciens très connus, notamment *Al Baker*, s'y sont intéressés eux aussi ; et *John Northern Hilliard* y consacre quand même une dizaine de pages dans son livre « *Tours de cartes modernes* » paru chez Payot en 1978...



A PROBLEM IN MNEMONICS



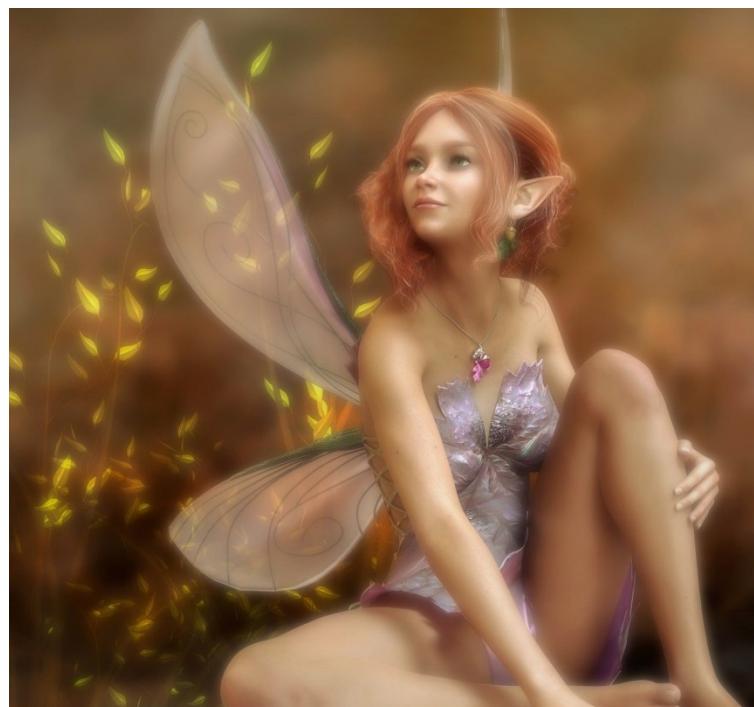
# ***CERCLE BELGE D'ILLUSIONNISME***

***Association sans but lucratif***

271, avenue De Fré à 1180 Uccle

**Président : M. *Heine Raymond* 0475 67 38 51**

**[heineraymond@yahoo.fr](mailto:heineraymond@yahoo.fr)**



## **Réunions CBI :**

*Domaine Neckergat, salle flamande, 36 avenue Achille Reisdorff -1180 Uccle.*

<b>Mai: 8 et 22</b> <b>Avril: 3 et 17</b> <b>Mai: 1, 15, et 29</b> <b>Juin: 12 et 26(=A.G.)</b>	<b>Septembre : 4 et 18</b> <b>Octobre : 1, 15 et 29</b> <b>Novembre : 13 et 27</b> <b>Décembre : 11 et ... ?</b>
--	---