

# L'INFO CLUB

N° 27

Novembre 2003

Rédacteur : Armand PORCELL

Contact : 4, Place de l'Eglise 13109 Simiane Collongue – E.Mail : [Porcell@wanadoo.fr](mailto:Porcell@wanadoo.fr) – Téléphone : 04.42.22.80.64

La réunion démarre vers 20h50 avec une vingtaine de présents.

1st European Magic Cruise Convention du 23 au 26 avril 2004. Contacts : The cruise compagny 377 97 70 25 60.

Le jeudi 27/11/2003 à 20h30 conférence d'Henri **MAYOL** en **Avignon**. Contacts : Pierre **LEFEBVRE** 04.90.25.53.34

Bernard **BILIS** organise sa tournée « mondiale » intitulée Bilissimo. 8000€ de cachet par représentation. Nous allons avoir du mal à le faire venir à **Marseille**.

Le dimanche 23/11/2003 conférence de **NORDINE** à **Perpignan**. Contacts : 04.68.62.29.21

**DURATY** que nous avons eu le plaisir de recevoir en conférence, nous fait parvenir sa photo pour notre livre d'or et un petit mot où il nous remercie de l'accueil chaleureux que nous lui avons réservé.

Sébastien **REMIGNON**, bien qu'absent à cette réunion, nous signale que tous les soirs vers 20h35 sur **TMC** vous avez environ 5 minutes de magie filmée dans la rue.

Le président Armand **PORCELL** ouvre la partie démonstrations vers 21h25 et comme il était jaloux de la prestation du mois dernier d'Ali, il ne rendra la parole que vers 22h35. Il nous a présenté en vrac : Le jeu saccade version **Mayette** 1965 (une relique qui fonctionne toujours). De la même époque, un jeu de cartes (toujours de **Mayette**) qui permet de lire un dessin effectué par un spectateur sur une carte à jouer perdue au milieu du paquet ce dernier toujours enfermé dans son étui. Plus près de nous (1978 – 1980) nous avons passé un agréable moment avec le « **X RAY DECK** ». Il faut bien avouer que sa conception est originale. Le paquet permet même de jouer avec un autre intervenant (Ali... encore lui !?!) qui devient même un compère instantané. Puis Armand **PORCELL** nous présente

un jeu Espagnol, plus exactement Catalan, puisque fabriqué à **Barcelone** (Cartas Comas). Il fait choisir une carte et la perd dans le jeu. Puis il distribue ce dernier en six piles. Les cartes restantes sont mises à l'écart faces en l'air. Un dé (virtuel) est jeté et désigne une pile. Toutes les autres piles sont enlevées et entassées, elles aussi faces en l'air. Les premières cartes de la pile choisie sont distribuées faces en bas et les 2 ou 3 autres placées faces en l'air sur le reste du jeu. Le dé virtuel est relancé et une carte est désignée. Les autres cartes sont enlevées. La carte ainsi sélectionnée est retournée... et il s'agit de la carte choisie !!! Une idée mise au point vers 1977 à **Barcelone** par quelques magiciens catalans, dans l'arrière boutique d'un magasin de magie. Armand nous sort un autre jeu **Mayette** à tarots rouges, un peu moins vieux (1974 – 1975). Duquel il fait librement choisir une carte. Sur la table se trouve depuis le début un autre jeu mais à tarots bleus. Armand demande à un spectateur de chercher dans le jeu bleu la carte choisie dans le rouge. Il ne la trouve pas ! Et pour cause, il n'y a que 51 cartes. La carte choisie est retournée... elle a un tarot bleu !!! Puis il nous montre un tour de tout petit paquet fabriqué et vendu par **CLAUDIX** (que les anciens marseillais connaissent) dans les années 70. Il s'agit de 2 cartes rouges qui frottées l'une contre l'autre se transforment en 2 cartes noires. Pour terminer la série, il sort un jeu à tarots bleus et le laisse en vue faces en bas sur le tapis. Il prend une carte à tarot bleu, mais de dessin différent et la pose elle aussi face en bas sur la tapis, en guise de prédiction. Enfin, il sort un jeu numérique à tarots rouges. Chaque carte comportant un numéro de 1 à 52. Un spectateur choisi librement une carte numérique et la montre à tout le monde. La carte de prédiction est alors retournée face en l'air il s'agit du 10 de Cœur. Le jeu posé depuis le début est sorti de son étui. On compte jusqu'à la 42<sup>ème</sup>

carte (qui correspond à la valeur de la carte numérique) et il s'agit là aussi du 10 de Cœur !!

Pour terminer, Armand nous montre sa version à une main, de la carte mise en sandwich entre deux jokers (perpendiculairement) et qui se retourne face en l'air à vue. L'effet est répété deux fois, les cartes étant tenues loin du corps et du bout des doigts. A la fin, la carte ne se retourne plus, mais change de couleur de tarot !

C'est Jean-Marie **ROUILLIE** qui prend la suite vers 22h40 avec un très joli effet de mentalisme. D'un jeu étalé rapidement deux spectateurs doivent flasher sur une carte. Jean-Marie retrouve les deux cartes juste pensées. Il s'agit du « Power Deck » de **KENNEDY**.

Jean-Pierre **EMERY** visiblement titillé par les routines d'enclavage et de désenclavage de **DURATY** nous montre ses deux cordelettes. Il a placé à chaque extrémité une magnifique perle en bois sculpté qui leur donne plus de tombé. Les cordelettes paraissent ainsi plus longues... mais ce n'est que la première illusion. Jean-Pierre place bien visiblement les deux cordons dans sa main. Ramon choisi le bleu. Il tient les bouts du cordon bleu et en tirant doucement dessus se rend compte que ce dernier vient de s'enclaver dans le cordon jaune. Puis Jean-Pierre place ses deux cordons entre les doigts de la main gauche, bien parallèles. Il les tient par les perles et au fur et à mesure qu'ils traversent sa main, ils se teintent de la couleur de l'autre cordon.

Erik **PARKER** nous fait une belle apparition de briquet et d'une pièce américaine à mains nues. La pièce disparaît, apparaît, change de main à vue ! Puis il nous sort un jeu à tarots bleus d'un étui rouge ? Qu'à cela ne tienne. Il passe rapidement un foulard rouge devant le jeu bleu et ce dernier se transforme en jeu à tarots rouges. Christian arrête la cascade de cartes d'Erik au stop. La carte choisie est placée face en bas sur la table. La pièce utilisée précédemment est bien à la vue dans sa main droite. Un morceau de papier est placé dessus puis allumé. Il brûle d'une flamme très vive... la pièce apparaît alors perforée de la valeur (3 T) de la carte choisie !

Jean Emmanuel **FRANZIS** nous présente la routine de trois pièces que vous avez reçu le

mois dernier avec l'info club. Apparitions une à une des pièces et disparitions une à une. Voyages... vous avez **vu** que c'est faisable. Alors au travail ! Puis il nous présente une routine de **HANG PING CHING** (?) à 6 pièces et quelques variations de **SLYDINI**.

Jean-Marcel **ASSANTE** nous montre... une connerie (enfin, c'est lui qui le dit !). Un jeu de cartes est placé dans le dos d'un spectateur qui le mélange. Puis le spectateur en sort une carte, la retourne et la replace dans le paquet. Puis il remet ce dernier dans l'étui et le rend à Jean Marcel. Sans y toucher, il nous annonce que JEF a retourné le Six de Cœur. Pour corroborer ses dires, il sort le jeu de l'étui. L'étale d'une main dans l'autre. Une carte apparaît face en bas, il la retourne... c'est bien le Six de Cœur !?! Puis il nous montre une très belle routine avec un sac, deux mains et trois dés. Deux dans la main, un dans la poche. Ce dernier revient inlassablement dans la main. A la fin, les trois dés disparaissent et c'est un très joli dé à coudre doré qui apparaît à la pince.

Ali **NOUIRA** termine cette partie tours. Il prend une carte au hasard et la place dans la poche arrière du pantalon, sans la regarder. Ramon choisi une carte (9 K). Ali sort les quatre As du jeu. L'As de la famille de la carte choisie se retourne face en l'air. Il met les quatre As au milieu du jeu. Tous les As (P-C-T) se retournent faces en l'air. L'As de Carreau est resté face en bas. Ali le retourne, et il s'est transformé en la carte choisie (9K). Ali sort alors de sa poche la carte de prédiction... il s'agit du Neuf de Cœur. Une autre variante est également possible. Il faut faire signer l'As qui est de la même famille que la carte choisie. A la fin, au lieu que ce soit la carte jumelle de la carte choisie qui apparaît, il sort l'As signé de sa poche.

Fin de la réunion vers 24h15. Les irréductibles (environ 10) se dirigent vers l'Hippopotamus de plan de campagne pour continuer la réunion et les tours jusqu'aux alentours de 2h30.

La prochaine réunion est fixée au vendredi 12 Décembre. Venez nombreux et amenez des tours, des idées, des casses têtes... etc. On est là pour s'amuser et pas pour se faire engueuler (comme dirait Boris **VIAN**).