

L'INFO CLUB

N° 63
2007

Cercle des Magiciens de Provence

Février

Rédacteur : Armand PORCELL

Contact : 4, Place de l'Eglise 13109 Simiane Collongue – E.Mail : Armand-Porcell@orange.fr – Téléphone : 04.42.22.80.64

Nous attendons d'être une vingtaine pour démarrer la réunion. Il serait quand même bon que nous reprenions l'habitude d'arriver à l'heure. Je rappelle qu'en pratique la salle ouvre vers 19h30, et que la réunion démarre à 20h30. Cela nous laisse quand même une bonne heure pour étaler nos arrivées. Pensez que plus vite nous démarrons, plus cela nous laisse de temps pour faire de la magie !

- Le premier avril 2007 se tiendra la onzième braderie annuelle du Nord-Magic-Club à Neuville en Ferrain. Pour ceux qui veulent y aller contacter Emmanuel **DELACROIX** au 06.80.22.61.51

- Le président fait un rapide tour des membres non à jour de leurs cotisations. Là encore un peu de civisme faciliterait la tâche de tout le monde.

- Dernière ligne droite pour régler les cotisations FFAP.

- Il est fait un dernier pointage pour le Coin Séminar qui se tiendra le 3 mars à la salle **SAINT EXUPERY** de Marignane. Nous profiterons de l'occasion pour jumeler le Cercle des Magiciens de Provence (**CMP**) avec Magica de Nice.

La partie administrative étant particulièrement courte nous démarrons la partie tours avec une présentation de Sébastien **FOURIE** en magie de scène. Il fait apparaître une rose et la dédouble. Puis il sort une corde qu'il noue à deux tabourets de bar et nous présente une belle version de la corde coupée de **PAVEL**, tout en musique et en poésie. Il faut encourager ces initiatives, car on ne voit pas assez de magie de scène et de salon au **CMP**. Profitons d'avoir une vraie scène pour présenter au club nos numéros et les faire évoluer. Nous avons la chance d'avoir au sein du **CMP** quelques pointures de la magie de scène, alors profitons-en. Le club c'est aussi un lieu d'échanges pour faire évoluer nos numéros et notre magie en général.

C'est ensuite Didier **LEDDA** qui nous présente la routine du dé de Fred **KAPS** avec la participation de Jean-Pierre **EMERY** qui choisit le Roi de Trèfle qui sera retrouvé après deux lancers de dés. Un classique que l'on a toujours plaisir à voir et à revoir. Ange **CUVELLO** en profite pour donner une idée personnelle qui permet de refaire le tour immédiatement après sa première présentation.

Jean-Marie **ROUILLIER** nous parle du World Poker Tour et du Texas Holdem Poker. Mais en fait il y a plus de cent vingt manières

différentes de jouer au Poker. Et lui préfère le « Loula Palousa Poker » qui se pratique la plus part du temps sur les transpacifiques. Il demande donc à Arnaud de bien vouloir être son adversaire dans cette partie acharnée et un peu particulière. Le jeu utilisé est à tarots rouges, mais il y a une carte de « chance » à tarot bleu. A la première distribution, nous avons Full aux Roi par les As pour Arnaud et... carré de Six pour Jean-Marie. Au deuxième tour, ce n'est pas mieux pour Arnaud avec deux paires contre un brelan pour Jean-Marie. A la troisième tentative, c'est Arnaud qui choisit ouvertement toutes les cartes qu'il veut. Mais la carte de chance de Jean-Marie se transforme en Roi et cela lui permet de gagner la partie avec un carré de Roi. La routine de base est de Christian **CHELMAN** et Jean-Marie utilise d'une manière subtile le WOW de **MASUDA** commercialisé par Ali Nouira dans sa boutique l'Apotecari Magic France www.amf-shop.com

Notre ami Guido **POLIZZI** nous présente sa routine d'anneaux chinois de poche sous l'œil attendri de notre spécialiste du genre Jean-Pierre **EMERY**.

Mickael **MAAREK** que l'on ne voit pas assez souvent nous amène la petite voiture de Siméon **MORLAS** popularisée par Juan **TAMARIZ**. Il est vrai que présenter cet effet derrière ce monstre sacré de la magie n'est pas chose facile, mais chacun ayant une personnalité différente, cela permet de s'approprier un effet et de le faire vivre de manière différente. Puis Mickael nous présente un stylo qui disparaît et fait disparaître la voiture (à remettre dans l'ordre si besoin est).

Guillaume **VALLEE** nous présente un bel effet de flamme au bout des doigts, qui voyage des deux côtés de la main. Il s'agit d'un beau gimmick de fabrication artisanale mais qui a l'avantage d'être fonctionnel. Guillaume ayant gommé tous les défauts des versions précédentes.

Erik **PARKER** nous présente un florilège de book-test avec cartes, sans carte, en lectures directes, avec dictionnaire, avec trois livres...etc. Du travail de pro qui n'ennuie pas du tout son auditoire. Comme quoi, et encore une fois, tout est dans la présentation.

Ali **NOUIRA**, qui devait subir une petite intervention chirurgicale

le lendemain matin, et qui n'était donc pas très pressé de rentrer chez lui, nous a assuré la fin de la soirée à lui tout seul jusqu'à minuit et demi.

Il donne un jeu à mélanger à Jean-Pierre et montre une carte Jumbo pliée, en prédiction. Alain distribue les cartes faces en l'air et pose celle qu'il désire face en bas sur la jumbo. Ali montre les deux cartes et il s'agit de deux Roi de Carreau.

Arnaud choisit une carte. Ali montre quatre Roi faces en bas et sort trois cartes blanches qu'il rajoute sous les rois. Les cartes blanches se transforment en trois dix, le quatrième étant la carte choisie. Mais les rois se transforment en As !

Puis il nous montre deux Jokers faces en haut et quatre Dames faces en bas. Alain élimine les cartes faces en bas une par une. Lorsqu'il ne reste plus qu'une carte (Dame) face en bas entre les deux Jokers Alain annonce alors la Dame à laquelle il pense... Dame de Cœur. Ali retourne alors cette carte il s'agit bien de la Dame de cœur. Mais lorsque les cartes tenues dans la main d'Alain sont retournées, il s'agit de trois Jokers !!!

Puis Ali nous montre une tapette à souris qui va se déclencher lorsque la carte passée dessus correspond à celle choisie par Jean-Pierre. Il faut préciser que les cartes sont passées faces en bas, et que la tapette peut subir une vérification très stricte.

Colonna **AMAURY** nous montre le doigt qui se casse, ce qui donne un beau trou au milieu de la main, et qui se replace par la suite !

Ali revient avec quatre cartes qui sont en fait quatre Jokers. Les jokers se retournent faces en bas un par un et se transforment en Valets en final.

Encore un tour avec quatre Valets à tarots bleus qui se retournent faces en bas un par un. A la fin les valets ont tous des dos rouges.

Nous fermons les portes du **CMP** et il n'est pas loin d'une heure du matin. Nous souhaitons tous à Ali de souffrir le moins possible et ne manquerons pas de prendre de ses nouvelles le plus rapidement possible.

Géo **LONDON** fut l'un des plus célèbres journalistes d'assises de son temps. A la fin de sa vie, il couvrira les plus grands procès de la Libération. Mais la scène, cette fois, se passe avant la guerre. Un petit matin à l'aube, Maître **GUYONNET**, dont on exécutait un client, avait des difficultés à franchir le service d'ordre massé sur le boulevard **ARAGO** pour contenir la foule. Les exécutions à l'époque étaient publiques.

- Enfin ! Allez-vous me laisser passer ? s'exclame, furieux, l'avocat.

- Mais oui, laissez-le donc passer, crie **LONDON**, témoin de l'algarade. **C'est le fournisseur !**

Et pour terminer, un tour que vous pourrez présenter à vos amis en ces temps de chasse aux fumeurs et au tabac en général :

FUMER N'EST PAS JOUER

Armand PORCELL

Lors de la réunion d'avril 2002 consacrée aux tours exécutables avec des jeux empruntés et en mauvais état je n'ai pas eu le temps de vous montrer le tour qui suit. Il est basé sur le Under Down Shuffle que je vous ai également détaillé à la réunion de mai 2002. Pour cet effet, vous avez besoin d'un jeu de cartes, pas forcément en bon état et qui peut être incomplet. Il vous faut également un spectateur fumeur et un paquet de cartes. Voyons donc maintenant le déroulement du tour.

Faites-vous prêter un paquet de cartes. Expliquez que certains objets ont des pouvoirs magiques et demandez à vos spectateurs s'ils ont déjà entendu parler du « sortilège des cigarettes » ?

Quoi que l'on vous réponde, continuez : « C'est très curieux... Voyons, y a-t-il quelqu'un qui désire fumer moins ? » (C'est très en vogue, non ?). Quelle que soit l'attitude des spectateurs, prenez-en un qui ait un paquet de cigarettes et dites-lui : « Vous allez interpréter le rôle de la personne qui désire s'arrêter de fumer. Voulez-vous me prêter une cigarette ? ». Prenez la cigarette que l'on vous tend et servez-vous en pour pousser hors du centre du jeu un petit paquet de cartes. Laissez le spectateur extraire le paquet. Faites-lui mélanger les cartes et demandez-lui de couper ce petit paquet le plus exactement possible en son milieu. Faites-lui alors choisir l'un des deux paquets ainsi formés et remettre l'autre sur le talon.

Ce qui va suivre n'est valable que si le paquet choisi par le spectateur a un nombre de cartes compris entre 8 et 16. Mais ne vous en faites pas, car avec une cigarette vous pousserez toujours un paquet ayant entre 24 et 26 cartes (petit forçage qui peut être utile dans d'autres cas).

Demandez au spectateur de regarder la dernière carte de son paquet et de la montrer au public. Posez alors au spectateur la question suivante : « Combien de cigarettes y a-t-il dans un paquet ? ». Il vous répondra : « 20 ! ». Demandez-lui alors de faire passer, une par une, vingt cartes du dessus du paquet qu'il tient, dessous. Une carte pour chaque cigarette. Quand il a fini, demandez-lui : « Pourriez-vous me dire où se trouve votre carte ? ». Il vous répondra que non. Continuez : « Quel est le plus dangereux dans les cigarettes ?... Bien sur la FUMÉE, qui apporte jusqu'à nos poumons la nicotine. La fumée monte, nous allons donc faire passer, du dessous du paquet dessus, autant de cartes qu'il y a de lettres dans le mot fumée ».

« Si vous voulez vous arrêter de fumer, une bonne manière consiste à fumer une cigarette et jeter la suivante. Nous simulerons cela en passant une carte du dessus du paquet dessous, pour la cigarette fumée, et nous poserons la carte suivante sur la table, pour la cigarette que l'on jette ».

Le spectateur, sous votre contrôle, s'exécute jusqu'à épuisement du paquet. Il ne lui restera plus qu'une carte en main. Demandez-lui alors de vous nommer à haute et intelligible voix sa carte. Touchez du bout de la cigarette que vous avez toujours en main, la carte que tient le spectateur, faites-la lui retourner... c'est bien la sienne ! « Il est bien connu que dans un paquet, la meilleure c'est la dernière ! ».