

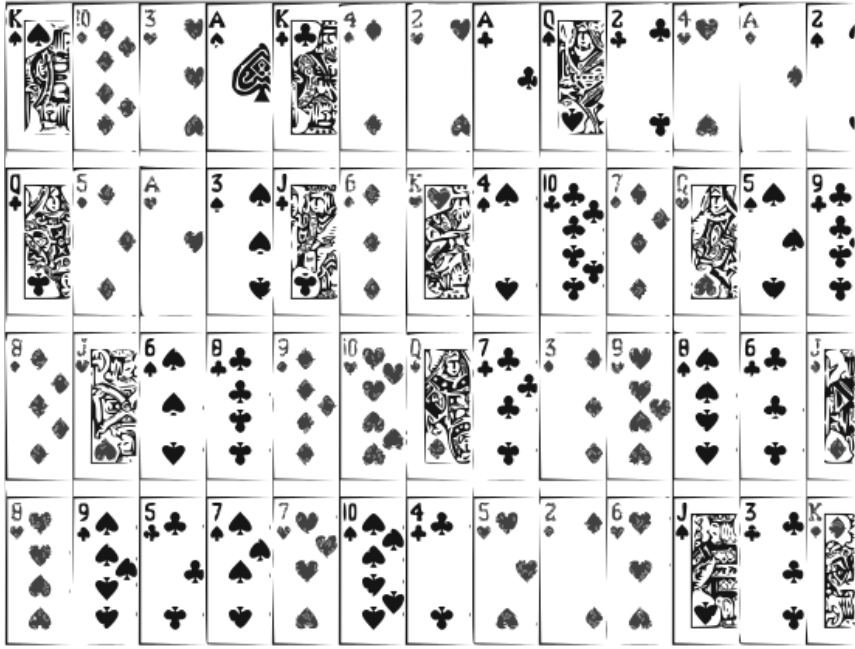
ISIS

Refais tes valises...



Isidore Buc

Recueil de routines supplémentaires pour l'arrangement Isis



Refais tes valises...

Sommaire

❖ **Epellations**

- Paquets indicateurs
- Routined Spelling
- The New Double Mind Reading Deck
- Une histoire sans fin

❖ **Faire et défaire**

- Jackspell
- Random Tandem
- Ad Rihanna
- Cartes chance

❖ **Poker**

- Poker Mental
- Poker Formulas
- QFR 4 joueurs demi-stack

❖ **Shuffle Bored**

- Un pari sur la journée
- Shuffle Tracking

❖ **Autre...**

- Cartes indicatrices version Gemini
- Racontez-moi votre histoire
- Autre possibilité de mise en place d'Isis à partir du jeu neuf

Épellations

Paquets indicateurs

Adaptation d'une routine de Philippe Molina visible dans son DVD « Stratège »

Effet :

Une carte est choisie puis replacée dans le jeu.

Diverses épellations permettent de trouver sa valeur, sa couleur puis sa famille. Une dernière épellation permet de retrouver la carte.

Version 1

Mise en place :

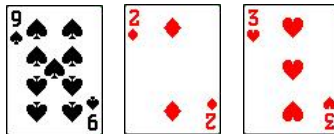
- Couper pour amener le **3K** sur le dessus du paquet face en bas.
- Passer la deuxième carte (le **9C**) qui sera la carte à forcer sous le **2P** qui est une carte courte dans Isis

Déroulement de la routine :

- Grace à la carte courte forcer le **9C** par exemple à l'effeuillage au pouce de haut en bas.
- Refermer le jeu en conservant le **9C** à sa place
- Commencer les épellations en retournant les cartes sur la table
 - Paquet 1 : V.A.L.E.U.R : **9P**, la carte est un 9
 - Paquet 2 : C.O.U.L.E.U.R : **2K**, la carte est rouge

Refais tes valises...

- Paquet 3 : F.A.M.I.L.L.E : **3C** la carte est un cœur
- La lecture directe des cartes sur les paquets donne : 9 2 (de) cœur :



- A partir du dos des cartes restant en mains on épelle, toujours en retournant chaque carte : N.E.U.F.D.E.C.O.E.U.R pour révéler la carte choisie

Retour sur l'ordre :

- Ramasser les paquets dans l'ordre de la distribution et les poser sur les cartes restant en main faces en l'air pour reformer le chapelet
- Replacer le **9C** de la face sur le **3K** (première des cartes distribuées donc facile à identifier, par exemple en gardant un break dessous lors de la reconstitution du paquet)

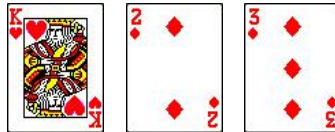
Version 2

Mise en place :

- Avancer le **RK** d'une carte (la placer entre le **VP** et le **3T**)
- Amener le **5C** sous le jeu, couper sous le **8K** et réaliser un mélange zarrow sous le **2K**. Cette opération permet de placer le **2K** entre **8K** et **VC**

Déroulement de la routine :

- Forcer le **RK** qui est une breather crimp dans Isis, par exemple en l'amenant sous le jeu puis en utilisant le forçage en croix.
- Le jeu est reformé, la carte laissée à sa position.
- Le jeu est coupé plusieurs fois par le spectateur pour perdre la carte.
- Couper sous la carte courte **2P** et épeler en retournant les cartes:
 - V.A.L.E.U.R +1 : **RC**, la carte est un roi
 - C.O.U.L.E.U.R +1 : **2K**, la carte est rouge
 - F.A.M.I.L.L.E +1 : **3K**, la carte est un carreau
- La lecture directe des cartes sur les paquets donne : roi 2 (de) carreau



- A partir du dos des cartes restant en mains, deux possibilités :
 - On épelle, toujours en retournant chaque carte : R.O.I.D.E.C.A.R.R.E.A.U +1 pour révéler la carte choisie
 - On fait le total des points sur les cartes de révélation, la figure valant dix, pour obtenir quinze. On compte les quinze cartes en les retournant, la dernière carte comptée est le **RK**

Retour sur l'ordre :

- Ramasser les paquets dans l'ordre de la distribution et les poser sur les cartes restant en main faces en l'air pour reformer le chapelet
- Replacer le **2K** et le **RK** à leur place respective

Note :

Durant cette routine, un grand nombre de cartes sont distribuées, c'est donc une routine idéale si l'on veut inverser l'ordre du stack pour réaliser ensuite une routine qui nécessiterait cette inversion.

Il suffit pour cela :

- De distribuer les cartes sans les retourner lors des différentes épellations
- De retourner la dernière carte de chaque paquet pour les révélations
- De réaliser l'épellation ou le compte final en inversant également les cartes et en retournant la dernière
- De retourner les cartes de révélation faces en bas sur leur paquet respectif
- De ramasser les paquets de droite à gauche si ceux-ci ont été réalisés de gauche à droite
- De poser les cartes non distribuées sur l'ensemble avant d'en inverser l'ordre (cartes allant du **3T** au **2P**) lors d'un mélange au pelage
- Enfin de replacer **RK** et **2K** à leur place respective

Routined Spelling (Woody Aragon)

Adaptation de la routine d'épellation que l'on peut trouver dans son livre « A Book in English ».

Effet :

Pour sélectionner une carte, le spectateur stoppe le magicien lorsque celui ci effectue une cascade.

Le spectateur peut alors choisir parmi deux cartes: soit la carte se situant sur le paquet inférieur, soit la carte qui se trouve sous le paquet supérieur.

Quelque soit son choix, il prend la carte mais la seconde carte est également extraite du jeu et posée à l'écart sur la table face en bas.

Le magicien se propose de deviner la carte choisie par le spectateur en se servant du jeu.

Il distribue les cartes en un paquet sur la table en épelant C-O-U-L-E-U-R, la dernière carte épelée est de la même couleur que la carte choisie.

Il distribue les cartes en un second paquet sur la table en épelant F-A-M-I-L-L-E, la dernière carte épelée est de la même famille que la carte choisie.

Il distribue les cartes en un troisième paquet sur la table en épelant V-A-L-E-U-R, la dernière carte épelée est de la même valeur que la carte choisie.

La carte révélée par le jeu correspond à la carte choisie par le spectateur.

Mais qu'en aurait-il été si le spectateur avait choisi la seconde carte..?

Les paquets sont reposés les uns sur les autres et à nouveau distribués avec les mêmes épellations.

Les dernières cartes épelées révèlent une couleur, une famille et une valeur de carte.

La carte mise à l'écart est retournée, elle correspond aux informations données par le jeu.

Explications:

- Culler le **10C** (28) entre l'**AK** (12) et le **2P** (13).
- Grâce au **2P** qui est une clef courte, forcer à la cascade l'espace entre le **10C** et le **2P**.
- Le spectateur choisit une des deux cartes, la deuxième est posée à l'écart sur la table en lui disant qu'il aurait très bien pu choisir cette carte.
- Couper entre le **VK** et le **8C** (carte clef au coin coupé dans Isis) et épeler C-O-U-L-E-U-R en posant les cartes les unes sur les autres, faces en bas en un tas sur la table. Si la carte choisie est le **2P**, retourner la dernière carte, le **4T**, qui indique la couleur de la carte. Si la carte choisie est le **10C**, retourner l'ensemble du paquet. Le **8C** apparaît indiquant également la couleur.
- Réaliser les mêmes opérations pour la famille et la valeur en formant deux autres tas avec les cartes épelées et en retournant la carte du dessus si le **2P** a été choisi et le paquet si c'est le **10C**. Pour le **2P** apparaîtront le **RP** et le **2C**, pour le **10C** apparaîtront le **5C** et le **10K**.
- La carte choisie est donc révélée. Pour révéler la seconde carte, reprendre les paquets en les posant les uns sur les autres, de droite à gauche s'ils sont faces en l'air et de gauche à droite s'ils sont faces en

bas (après avoir retourné les cartes indicatrices), et recommencer exactement les mêmes opérations.

- Les cartes indicatrices donneront la couleur, la famille et la valeur de la seconde carte qu'il conviendra de retourner avec tout le suspens Hitchcockien que l'effet mérite...
- Replacer les cartes choisies à leur place respective.

Astuce :

Une petite astuce pour déplacer le **10C** sous couvert d'un mélange Zarrow.

Cette astuce est valable quand le déplacement est important (près de vingt cartes). Elle ne convient pas pour un déplacement de quelques rangs ou le cull sera préférable.

En voici la description adaptée à la routine.

- Amener le **10C** sous le jeu face en l'air.
- Couper le jeu à l'endroit où la carte va devoir venir se placer (entre l'**AK** et le **2P**) et placer le paquet contenant le **10C** à gauche face en bas et le paquet contenant le **2P** à droite face en bas.
- Réaliser un Zarrow du paquet droit dans le paquet gauche, sous le **10C**.

La carte est déplacée de sa position originale à la position voulue.

Pour replacer la carte après la réalisation de la routine, effectuer les opérations inverses.

The New Double Mind Reading Deck (Eric Richardson)

Voici l'adaptation d'une routine d'épellation d'Eric Richardson décrite dans son ebook *OASIS* et réalisable avec le chapelet de Simon Aronson. La routine originale « Mind Reading Deck » est de Simon Aronson.

Effet :

Deux cartes sont choisies par deux spectateurs différents.

A la suite d'une série d'épellations concernant la couleur, la hauteur, la famille et la valeur de la première carte, celle ci est identifiée comme étant le **8C**. Le **8C** est épelé, la dernière carte épelée retournée, c'est le **8C**. Celui ci est déposé dans la main du spectateur, face en bas.

Pour retrouver la seconde carte, le magicien étale le jeu en ruban face en bas et l'on peut y voir trois valets faces en l'air, il en manque un, le **VK**.

Celui ci est recherché dans le jeu, mais point de **VK**. Par contre, on retrouve le **8C**...

La carte mise dans la main du spectateur est retournée, le **8C** s'est transformé en **VK**.

Mise en place :

- Inverser **8C-VK**
- Inverser **VT-6K**

Déroulement de la routine :

Les épellations se font en passant les cartes de la main gauche à la main droite sans en inverser l'ordre. La carte

du dessus du paquet gauche est donc passée sous les cartes du paquet droit.

- Forcer au spectateur 1 le **VK**, par exemple à la cascade après avoir pris un break lors de l'inversion. Le laisser dans le paquet
- Forcer ensuite au spectateur 2 le **8C**, le laisser également dans le paquet
- Couper pour amener le **VK** sous le jeu
- Commencer avec le spectateur 1 et épeler L.A.C.O. U.L.E.U.R et retourner la dernière carte épelée pour révéler le **6C** (couleur rouge). effectuer une sorte de Larreverse de Larry Jennings pour retourner le **VP** tout en remettant le **6C** dans le bon sens de la manière suivante : le **6C** étant sur le paquet main gauche face en l'air, break sous les deux premières cartes (**6C+VP**). Retourner les cartes en main droites faces en l'air par rotation du poignet, glisser ces cartes dans le break et aligner la double carte (**6C+VP**) dessus. Rotation inverse du poignet pour remettre les cartes faces en bas, le **VP** se retrouve en avant dernière position face en l'air. Placer le paquet main droite sous le paquet main gauche et reprendre les épellations en réalisant les mêmes actions.
- Epeler L.A.F.A.M.I.L.L.E et retourner le **2C** (cœur). Remettre le **2C** face en bas sous le paquet des cartes épelées, sans addition de la carte suivante, mais en réalisant les mêmes mouvements.
- Epeler T.Y.P.E.D.E.C.A.R.T.E mène au **6K** (carte à point). Effectuer les opérations précédemment décrites pour retourner le **VT**.

- Épeler L.A.V.A.L.E.U.R mène au **8K** (un huit). Effectuer les opérations précédemment décrites pour retourner le **VC**.
- Épeler H.U.I.T.D.E.C.O.E.U.R mène au **8C**, la carte du spectateur 1 est donc révélée, les cartes épelées sont remises sous le jeu.
- Top change du **8C** contre le **VK** que l'on dépose dans la main du spectateur.
- Couper pour ramener quelques cartes du dessous du jeu sur le dessus.
- Étaler le jeu en ruban face en bas sur la table, 3 valets sont retournés mais pas le **VK**
- Final 1: faire retourner la carte en main et faire constater le changement.
- Final 2: reprendre le paquet face en l'air à la recherche du **VK**, en profiter pour retourner les valets en les remplaçant (décalage d'une carte pour **VP** et **VC**). Pas de trace du **VK** mais s'étonner que le **8C** soit revenu dans le jeu. Faire retourner la carte en main pour révéler le changement.

Remplacer le **VK** entre le **6T** et le **8C** et inverser **VP-6C** et **VC-8K** (si le final 1 a été choisi) pour revenir sur le chapelet.

Une histoire sans fin (Luke Jermay)

Cette routine, se réalise normalement avec 3 séries de 5 cartes duplicatas et donc un jeu réservé à cet effet.

Je vous encourage à aller lire la version originale dans L'Anthologie éditée par Marchand de Trucs. L'accroche et la présentation de Luke Jermay permettent de transformer la routine d'épellation qui va être décrite en une véritable expérience basée sur les coïncidences.

Avoir une lecture de l'effet avec les principes du chapelet à l'esprit, permet d'envisager une méthode différente qui s'affranchi du jeu spécifique. Il y a des contreparties, mais elles sont contournables.

Deux versions pour cet effet, le principe du groupe de carte étant le même, seule la manutention change et la possibilité pour la seconde version, de pouvoir se réaliser avec les cartes d'un seul quart du chapelet.

Effet:

Deux spectateurs et le magicien reçoivent cinq cartes lors d'une distribution.

Avec son paquet, le magicien montre aux spectateurs ce qu'ils vont devoir faire:

Mélanger le paquet, regarder la carte que le mélange a amenée sous le paquet, poser le paquet sur le jeu et couper pour perdre les cartes.

Le magicien et les spectateurs réalisent les opérations puis le magicien récupère le jeu tout en dissertant sur les coïncidences comme dans l'effet original.

Il nomme sa carte, l'épelle en distribuant une carte par lettre et tombe dessus.

Coïncidence!

Le jeu est coupé et tendu au premier spectateur qui nomme sa carte, l'épelle en distribuant les cartes et tombe également dessus.

Double coïncidence!!

Le jeu est à nouveau coupé, tendu au troisième spectateur qui ne nomme pas sa carte mais l'épelle mentalement lors de la distribution.

Arrivé à la dernière lettre de son épellation mentale, la carte choisie est nommée celle tenue en main retournée, elles correspondent.

Miracle!!!

Version 1

Mise en place :

- Couper pour amener le **6C** sous le jeu face en bas.
- Passer les deux premières cartes (**VP-3T**) en bloc entre la clef **2P** et l'**AK** (break des deux cartes et coupe pivot de ces cartes sur le **2P**)
- Passer les deux cartes suivantes (**RK-RP**) sous le jeu par double coupe.
- Passer la carte suivante (**10K**) entre le **RT** et le **4K** puis la suivante (**3C**) entre le **2C** et l'**AT**.

Cette succession d'actions a permis de créer, à partir du dessus du jeu, cinq suites identiques de trois cartes qui répondent au schéma suivant:

- Une carte s'épelant en X lettres (ce nombre de lettres n'a pas d'importance), exemple: as de pique.

- Une carte s'épelant en onze lettres, exemple: roi de trèfle.
- Une carte s'épelant en douze lettres, exemple: dix de carreau.

Du dessus du jeu vers le dessous, on a donc:

- Les cinq séries de cartes X, onze, douze.
- Le reste du jeu se terminant par **RK** et **RP**.

On a donc réalisé trois groupes alternés, dont deux avec des cartes ayant pour particularité une épellation en un même nombre de lettre.

Déroulement de la routine:

- Distribuer les quinze cartes en trois piles, en commençant par celle du magicien, en donnant la deuxième à un spectateur à gauche et la troisième à un spectateur à droite.
- Chacun mélange sa pile et regarde la carte du dessous. Pour le spectateur de gauche, le choix se fera dans la série **2P-AK-DP-2C-RT** et pour le spectateur de droite dans la série **DT-VP-2T-3C-10K**.
- Pour montrer les opérations à réaliser, le magicien pose ses cinq cartes sur le jeu en gardant un break et fait passer ces cinq cartes sous le jeu (sous le **RP**) par double coupe. Les spectateurs devront donc poser leurs cartes et les perdre dans le jeu par coupe.
- Le spectateur de gauche s'exécute.
- Prendre le jeu, faire sauter la coupe grâce à la breather et le tendre au spectateur de droite.

- Ce spectateur pose ses cartes sur le jeu et coupe pour les perdre dans le jeu.
- Reprendre les cartes les éventailier faces en l'air en brodant sur la perte des trois cartes et reformer le jeu en amenant la **DK** sur le jeu.
- Prétendre avoir choisi le **7P**, épeler en retournant les cartes « SEPT DE PIQUE », la dernière carte de l'épellation sera le **7P**.
- Passer les cartes épelées sous le jeu.
- Tendre le jeu au spectateur de droite pour épellation, celui ci épelle sa carte en douze lettres en retournant les cartes au fur et à mesure, la dernière carte est la carte choisie.
- Les cartes sont remises sous le paquet, le jeu tendu au dernier spectateur.
- Il épelle sans retourner les cartes et dans sa tête sa carte en onze lettres, il nomme sa carte, retourne la dernière carte de l'épellation qu'il tient en main, elle correspond et est révélée de la manière la plus théâtrale possible comme dans la routine originale.

A la fin de la routine, le chapelet est en ordre du **5K** au **6C**, viennent ensuite le reste des cartes mélangées (dix huit au total).

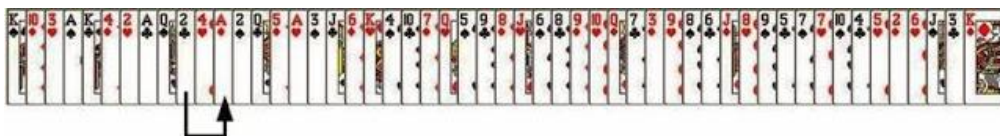
Version 2

Mise en place :

- **RK** sur le jeu face en l'air.
- Passer le **2T** entre le **2P** et l'**AK**

Refais tes valises...

- Culler successivement le **VP** puis à partir de la **DT** une carte sur 2 : **DT-2T-4C-AT-4K-AP** pour les placer entre le **RP** et le **10K**.



Déroulement de la routine :

- Prendre les cinq premières cartes (**RP-AP-4K-AT-4C**), donner les cinq suivantes au spectateur 1 (**2T-DT-VP-10K-3C**) et les cinq suivantes au spectateur 2 (**RT-2C-DP-AK-2P**).
- Chacun mélange son paquet, regarde ses cartes en sélectionne une et la passe sur la face pour s'en souvenir. Le magicien passe le **4K** sur la face et peut flasher la carte.
- Le magicien pose ses cartes sur le jeu et coupe le jeu plusieurs fois en finissant par une coupe sous la breather **RK**.
- Le spectateur 1 pose ses cartes sur le jeu et coupe plusieurs fois.
- Le magicien ouvre le jeu sous la breather pour que le spectateur 2 pose ses cartes, puis le jeu est à nouveau coupé en finissant sous la breather.

- Le magicien épelle sa carte en posant face en bas les unes sur les autres une carte par lettre. La dernière lettre amène au **4K**. Il est posé sur le tas, le tas est repris et posé sur le jeu, le jeu est multi-coupé en finissant par une coupe sous la breather.
- Le spectateur 2 réalise l'épellation en posant sur la table une carte par lettre sans retourner les cartes posées, et tombe sur sa carte à la fin de l'épellation. Les cartes sont reposées sur le jeu.
- Passer six cartes sur le dessus du jeu (double coupe ou mélange au pelage et tendre le jeu au dernier spectateur.
- Le spectateur 1 prend le jeu et réalise l'épellation pour tomber sur sa carte.

Notes :

Plutôt que de passer six cartes au dessus du jeu, il est possible de renforcer l'impression de non contrôle sur les cartes par un mélange de la manière suivante :

- On amène le **8C** sous le jeu.
- On réalise un faro 26-26 in ou out (peu importe).
- On coupe sous la clef **RK**.

En prenant la dernière carte épelée, en la passant dessous le paquet de cartes épelées et en reposant l'ensemble sur le jeu, le jeu se retrouve en alternance une carte de la partie 15-40 (dans l'ordre)/ une carte de la partie 41-14 (dont quinze cartes dans le désordre et onze dans l'ordre).

En réalisant deux piles dans un tour comme « Ni Aveugle Ni Stupide » on récupère pratiquement $\frac{3}{4}$ du chapelet en ordre inverse pour la suite.

Si l'ordre du jeu en fin de routine n'a pas d'importance, le faro est libre (différent de 26-26) du moment qu'il intercale les cinq cartes du spectateur 2 avec cinq autres cartes et qu'après la coupe sa carte se retrouve en 12^{ème} position.

Toutes les épellations partent successivement du jeu avec le **RK** dessous, permettant des coupes entre chaque épellation afin de renforcer l'impression de mélange et de non contrôle du jeu.

La mise en place de la routine est un peu lourde à partir d'Isis, mais la suite est très simple.

Avec un jeu emprunté, un classement de onze cartes permet de réaliser cette routine: sur le dessus du jeu le **4K**, suivit du groupe **2T-DT-VP-10K-3C** puis du groupe **RT-2C-DP-AK-2P** et enfin le reste du jeu.

Il suffit alors de passer quatre cartes quelconques sur le jeu et de réaliser une breather sur la dernière carte, le reste étant identique.

Pratiquement un effet impromptu...

Faire et défaire...

Excellente procédure qui permet de placer à deux endroits déterminés les cartes sélectionnées par deux spectateurs.

Vous pourrez trouver une étude de ce principe dans le VBO Simon Aronson P.255 à 296 et une utilisation dans le livre sur Isis, P. 159, avec « Prior Commitment ».

Présentation rapide du principe et de la procédure :

Soit une carte 1 placée en place P1 et une carte 2 en place P2 dans un jeu face en bas.

Soit un spectateur A qui coupe entre P1 et P2, regarde la carte de coupe CA et conserve son paquet.

Soit un spectateur B qui coupe entre P2 et la fin du jeu, regarde la carte de coupe CB et conserve son paquet.

Soit les deux spectateurs qui reposent leurs paquets sur le jeu, le spectateur A d'abord puis le B.

Si le magicien reprend le jeu, étale les cartes entre ses mains jusqu'à la carte 1, pose les cartes au dessus de cette carte 1 sur la table, met la carte 1 à l'écart, ré étale les cartes jusqu'à la carte 2, pose ces cartes sur le paquet déjà sur table et met la carte 2 à l'écart, reprend les cartes sur table (excepté la 1 et la 2) et les repose sur les cartes restant en mains...

... A la fin de l'opération, CA se retrouvera à un emplacement correspondant au nombre de carte entre P1 et P2 au début de la routine, CB à un emplacement correspondant au nombre de cartes entre P2 et la fin du jeu (cinquante deux) au début de la routine.

Il est donc possible de faire varier les emplacements de P1 et P2 pour faire varier les places de CA et CB en fin de procédure.

Il est possible également de remplacer les comptages de cartes menant aux sélections par des épellations, et donc d'utiliser l'identité de certaines cartes pour les révélations.

Voici des adaptations, avec chapelet, de routines décrites dans le VBO. L'adaptation d'une routine de Patrick Redford, et une routine que j'aurai du garder pour moi, mais qu'Alzheimer me pousse à écrire quelque part pour que je puisse m'en souvenir...

Jackspell

Effet:

Le magicien explique qu'il dispose dans le jeu de deux détectives lui permettant de retrouver les cartes choisies, les deux valets rouges.

Deux spectateurs sélectionnent deux cartes en prélevant un paquet, sans que le magicien ne regarde.

Une fois les cartes sélectionnées et le jeu reformé, le magicien en extrait les deux valets rouges.

En épelant le nom des deux détectives, "valet de carreau" et "valet de cœur", les deux cartes choisies sont retrouvées.

Mise en place :

Culler le **VC** entre le **10T** et le **7K**.

Déroulement :

Les explications sont brutes, pour plus d'informations et une idée de présentation, se référer au livre.

Le spectateur 1 prélève un paquet pour regarder la carte inférieure et conserve son paquet. La coupe doit se situer entre la carte 24 et la 38 (entre les deux valets rouges). Pour cela, lui demander de couper un peu plus que la moitié du jeu.

Le spectateur 2 prélève également un paquet dans le talon restant pour regarder la carte inférieure. La coupe doit se situer entre la carte 38 et la 52.

Le spectateur 1 puis le spectateur 2 reposent leurs paquets sur le talon pour reconstituer le jeu.

Le jeu est pris en main face en l'air par le magicien qui en extrait les deux valets rouges par la procédure décrite précédemment.

Retourner le jeu face en bas. En épelant "valet de carreau"+1, la carte du spectateur 1 est retrouvée. En épelant "valet de cœur"+1, la carte du spectateur 2 est retrouvée.

Retour sur le chapelet :

- Retourner le paquet restant en main face en l'air.
- Poser dessus les cartes situées au dessus du **6T**.
- Prendre le **VK**, le poser sur le **6T** et prendre l'ensemble de ce paquet pour le poser sur les cartes en mains.
- Poser sur l'ensemble les cartes au dessus du **RK** puis le reste des cartes sur table.
- Replacer le **VC** à sa place.

Alternative :

Objectif de cette alternative, augmenter le nombre de cartes dans lesquelles la coupe du spectateur 1 peut se réaliser.

Mise en place: passer **RP** et **10K** entre **3T** et **RK**, cull du **VC** entre le **RC** et le **4P**.

Déroulement identique, les coupes peuvent se réaliser, pour la coupe du spectateur 1 entre la vingtième et la trente sixième carte, pour le spectateur 2 entre la trente huitième et la cinquante deuxième carte.

Les épellations sont "le valet de carreau" et "le valet de cœur".

Random Tandem

Je ne vais pas m'étendre sur la routine, la base est identique à la précédente, le lecteur intéressé pourra se référer au livre.

Mise en place :

Culler le **VK** entre le **2P** et la **DT** et couper sous la breather crimp **RK**.

Cette opération peut se réaliser sans regarder les cartes lors d'un mélange en queue d'aronde puisque la place de départ et la place d'arrivée du **VK** sont contigües à une clef.

La routine est identique à l'originale.

Le retour sur chapelet est possible assez facilement.

Note :

Sur le même mode opératoire, la routine « Divide and Conquer » est également adaptable, mais elle a le désavantage de détruire le chapelet.

Détectives +

Autre possibilité de manutention utilisant ce principe, pour retrouver une unique carte grâce à un sandwich.

Succinctement :

- Amener le **VP** entre le **7C** et **10P**
- Couper pour amener le **2P** sous le jeu
- Un spectateur coupe le jeu (entre la septième et la trente et unième carte) et regarde la carte de coupe
- Il coupe le restant du jeu vers le milieu (après la trente et unième carte), repose le premier paquet coupé sur le paquet inférieur et referme la coupe en reposant le paquet supérieur
- Sortir les deux valets noirs par la procédure « faire et défaire » et les reposer face en l'air sur le jeu face en bas
- Couper moins de vingt six cartes sous le jeu puis faire un faro out 26/26
- La carte choisie est prise en sandwich entre les deux valets noirs

La routine détruit le stack, donc n'est pas très économique, mais le principe permettant de placer une unique sélection à un emplacement précis (ici vingt-sixième, nombre de cartes entre les deux valets noirs) vaut le détour.

Ad Rihanna

Effet :

Deux spectateurs sélectionnent chacun une carte pendant que le magicien à le dos tourné.

Le magicien refait face, reprend le jeu et sort deux cartes du jeu, le **4P** et le **2K** ..., qui ne sont pas celles des spectateurs !

A moins que la grande réponse sur l'univers, la vie et le reste soit également un indice pour la localisation des cartes dans le jeu. Car avec les valeurs des deux cartes sorties, il est possible de former deux nombres, le 24 et le 42 (sic).

Le jeu est tendu à un spectateur, les cartes sont comptées, la carte du spectateur 1 est bien en vingt quatrième position, la carte du spectateur 2 en quarante deuxième.

Le hasard n'existe pas !

Explications :

Adaptation d'un effet de Patrick Redford

Il suffit :

- de couper le jeu classé en Isis sous le **VK**
- que le premier spectateur choisisse sa carte entre le **2K** (neuvième) et le **4P** (trente quatrième)
- que le deuxième spectateur choisisse sa carte après le **4P**
- de réaliser la sortie des cartes indicatrices par la procédure « faire et défaire ».

Les cartes choisies sont aux bons emplacements !

Cartes chance

Bon, je vous le donne, mais c'est bien paske c'est vous et que vous avez tenu jusqu'ici...

Effet :

Deux spectateurs retrouvent leurs cartes respectives dans un jeu mélangé, grâce à deux cartes chances et dans les conditions défiant les lois de la statistique, Le premier par une procédure d'élimination, le second au nombre qu'il aura librement nommé en début de routine.

Mise en place :

De base...

Couper pour amener le **VP** sous le jeu.

Modus :

Proposez d'éprouver la chance de deux spectateurs et dites leur que pour les aider, vous allez donner à chacun d'eux une carte chances, celles qui vous ont souvent porté chance, le **9K** et le **4K**.

Demandez à l'un d'eux (votre futur spectateur 2) de s'imaginer à une table de roulette et de miser sur un numéro entre un et trente six.

Deux possibilités, soit le nombre est inférieur à vingt neuf et vous ne demandez rien à l'autre spectateur (le futur spectateur 1), soit le nombre est supérieur et vous proposez la même situation à l'autre spectateur. Si celui-ci nomme un nombre inférieur à vingt neuf, il devient votre spectateur 2, l'autre le 1.

Il y a peu de chances que les deux spectateurs proposent deux nombres supérieurs à vingt neuf, si c'est le cas, conservez le nombre le moins élevé et retenez qu'il faudra manutentionner le jeu entre les deux révélations de cartes.

Réalisez la procédure de choix du principe avec les deux spectateurs, à savoir le spectateur 1 coupe une moitié de jeu, le deuxième une moitié dans ce qu'il reste, chacun regarde la carte se trouvant sous leur paquet et repose le paquet sur le jeu en commençant par le spectateur 1.

Etaler le jeu face en bas en ruban de gauche à droite, extraire les cartes chance **9K** et **4K** et les donner aux spectateurs (sans attribution particulière), puis reformer le jeu en passant sous le jeu le paquet du milieu (celui qui se trouvait entre les deux cartes chances). Les cartes sélectionnées se retrouvent donc en vingt quatrième et quarante troisième.

Retrouver la carte du spectateur 1 :

Pour retrouver la carte du premier spectateur, lui faire réaliser la procédure de « Tantale », à savoir : il prend le jeu face en bas, vous distribue une carte, se distribue la suivante et ainsi de suite jusqu'à épuisement du jeu.

Pour accélérer la procédure de distributions, il est possible de réaliser soi-même la première distribution en commençant par soi. Le spectateur réalisera les suivantes, moins longues.

A la fin de la première distribution la carte du spectateur 2 se trouvera dans votre paquet en quatrième position sous la breather.

Comme dans ce type de routines utilisant le principe de séparation en deux paquets, broder sur le fait que le spectateur à une chance sur deux d'avoir sa carte dans son paquet, puis reprendre ou faire reprendre par le spectateur son paquet pour le distribuer à nouveau en deux tas, toujours en commençant la distribution par le paquet qui vous est attribué.

Broder à nouveau, une chance sur quatre...

Continuer les distributions jusqu'à ce que le spectateur ne dispose plus qu'une carte en face de lui.

Brodage, une chance sur cinquante.., roulement de tambour, dramatisation, révélation !!!

Retrouver la carte du spectateur 2 :

- Cas où le nombre du spectateur 2 est inférieur à vingt neuf.
 - Les distributions deux, trois, quatre et cinq permettront respectivement d'éliminer treize, sept, trois et deux cartes.
 - A chaque distribution ajouter le nombre de cartes distribuées à celui se trouvant déjà au dessus de la carte choisie (au début, trois cartes). Si la somme dépasse le nombre choisi, le paquet distribué ira sous le jeu, sinon il sera posé au dessus.
 - A la fin la carte 2 se trouve au nombre cité + 1, sous la breather crimp.
 - Exemple 1 : le spectateur a donné vingt six comme nombre. A la deuxième distribution, vous avez reçu treize cartes. $13+3=16$, inférieur à vingt six, le

paquet distribué est mis sur le talon des vingt six de la première distribution.

A la troisième distribution, vous avez reçu sept cartes. $16+7=23$, inférieur à vingt six, le paquet distribué est mis sur le talon.

A la quatrième distribution, vous recevez trois cartes, $23+3=26$, égal à vingt six le paquet distribué est mis sur le talon.

Le reste des cartes distribuées iront sous le talon.

A la fin de la première révélation il y aura donc vingt six cartes au dessus de la carte du spectateur 2.

- Exemple 2 : le spectateur a donné quatorze comme nombre. A la deuxième distribution, vous avez reçu treize cartes. $13+3=16$, supérieur à quatorze, le paquet distribué est mis sous le talon des vingt six de la première distribution.

A la troisième distribution, vous avez reçu sept cartes. $3+7=10$, inférieur à quatorze, le paquet distribué est mis sur le talon.

A la quatrième distribution, vous recevez trois cartes, $10+3=13$, inférieur à quatorze, le paquet distribué est mis sur le talon.

A la cinquième distribution, vous recevez deux cartes, $13+2=15$, supérieur à quatorze, le paquet distribué est mis sous le talon.

- A la fin de la première révélation il y aura donc treize cartes au dessus de la carte du spectateur 2, la carte du spectateur 1 sera donc reposée sur le talon pour arriver à quatorze cartes au dessus de la carte du spectateur 2.

- Cas où le nombre du spectateur 2 est supérieur à vingt neuf.

Le premier paquet distribué devra être mis de côté en ajustant le nombre de cartes au dessus de la carte du spectateur 2, en tenant compte du fait que le nombre maximum de cartes que l'on pourra reposer dessus à la fin de la phase 1 est de vingt neuf.

Par exemple, si le nombre nommé est trente trois, il faudra transférer quatre cartes du dessous du paquet au dessus avant de le mettre à l'écart.

Révélation de la carte du spectateur 2

- Si vous avez confiance en votre spectateur, en votre carte clef, et surtout si le nombre retenu est compris entre vingt et vingt neuf (ce qui amène la clef vers le milieu du jeu) vous pouvez manager le spectateur pour qu'il coupe lui-même le jeu en lui demandant de penser à sa carte avant de couper.

Une carte à l'œil de la carte du dessous vous dira si le miracle va se réaliser (plus souvent qu'on pourrait le croire) ou si vous devez reprendre la main et passer au cas suivant.

- Si votre confiance est limitée, deux possibilités :
 - Être le vecteur de la chance du spectateur. Celui-ci vous tient le poignet en pensant à sa carte, vous coupez à sa place, la suite est identique.
 - Présenter l'effet comme un ACAAN, il faudra donc amener au dessus de la carte le nombre cité moins une carte. Le chiffre de départ est rappelé, les cartes comptées, la carte révélée.

Une fois les cartes coupées, retourner la carte de coupe et quand le spectateur 2 et l'ensemble du public seront sortis de leurs comas, mettre l'accent sur le nombre choisi au départ, et faire compter les cartes coupées...

Appeler les secours !

Note :

L'effet est réalisable avec un jeu non classé, il suffit d'identifier ou de placer les cartes en huitième et trente troisième positions.

L'effet est présenté dans la configuration qui demande le moins de mise en place. Il est tout à fait possible de prendre d'autres cartes chances à partir du moment où ces cartes se situent aux places huit et trente trois en début de routine et que la deuxième carte soit une breather grimp.

On peut par exemple couper sous le **2C** et culler le **RK** en deuxième position jeu face en bas, les cartes chance seront le **VK** et la **DT** (une femme d'argent et un voleur de diamants...). Idem avec la **DK** et l'**AT**...

Bref avec des cartes plus évocatrices que le **9K** et le **4K** !

Il est possible de retourner les cartes chances au début de la routine et de réaliser l'inversion des paquets en extrayant ces cartes chance le ruban étant fait face en bas.

Poker

Quelques astuces et routines.

Poker Mental

Cette routine exploite le principe du *stay-stack* réel de manière détournée.

La routine originale semble être de Russel Duck et l'idée de présentation basée sur le hold'em est de Cyril Savelief.

Mon apport se situe juste dans le fait de constater que la disposition en *stay-stack* d'un chapelet permet de s'affranchir de la préparation initiale.

Effet :

Un spectateur mélange vingt cartes et distribue quatre mains de cinq cartes, comme lors d'une partie de poker fermé.

Il en prend deux, les deux autres revenants au magicien.

Avec ses dix cartes, le magicien montre ce qu'il attend du spectateur, à savoir éliminer toutes les paires jumelles de son jeu, et, dans les cartes qui lui restent en main, retenir les deux plus fortes pour constituer une main de hold'em.

Une fois que le spectateur a mentalement constitué sa main, il rassemble les vingt cartes distribuées, les mélange et les perd dans le reste du paquet.

Le magicien reprend le paquet et distribue cinq cartes sur la table (flop-turn-river).

Le spectateur, comme au hold'em se sert des deux cartes retenues et de celles sur la table pour constituer mentalement la meilleure main de poker possible.

Par l'observation de ses réactions, des tells, le magicien est capable de révéler la main et de trouver les deux cartes pensées au début.

Principe :

Soit un paquet de cartes classées en *stay-stack*.

Si l'on mélange ces cartes, le *stay-stack* est détruit mais les cartes composant le paquet vont toujours par paires et ont donc une jumelle.

Si l'on répartit ces cartes jumelles aléatoirement en deux mains et que l'on exclut de chaque main les paires réunies, les cartes restantes seront les cartes constitutives des paires réparties dans les deux mains.

Il suffit donc de regarder les deux plus hautes cartes qu'il nous reste en main pour en déduire les deux cartes que le spectateur sélectionnera après élimination de ses paires.

Dans Isis, si on ajoute les **5C** (47), **2K** (48) et **3T** (51) aux dix sept premières cartes, on obtient un paquet constitué de neuf paires parfaites plus une paire **10K-3C** pour réaliser la routine.

Mise en place:

A partir d'Isis, passer le **5C**, le **2K** et le **3T** sur le jeu.

Déroulement:

- Donner les vingt premières cartes du jeu (dix sept premières du chapelet plus les trois ajoutées) au spectateur pour qu'il les mélange et, soit distribue

deux fois dix cartes, soit quatre fois cinq cartes dans lesquelles il choisira deux mains.

- Dans ses dix cartes il élimine les cartes jumelles et retient les deux cartes les plus fortes dans celles qui lui restent en main. En lui montrant ce qu'on attend de lui, on élimine également les paires et, en regardant les deux cartes les plus fortes dans celles qu'il reste, on déduit celles du spectateur.
- Le spectateur re-mélange les vingt cartes, coupe le talon pour y perdre les cartes mélangées et recoupe plusieurs fois le jeu.
- Le jeu est repris par le magicien, coupé sous la breather et les 5 premières cartes sont distribuées (normalement **VT-6K-RC-4P-10T**).
- Les tells sont "analysés", et le jeu parcouru pour en sortir les deux cartes choisies qui seront posées faces en bas sur la table. Durant ce temps, les tells sont commentés ainsi que la main potentiellement formée, et les vingt cartes utilisées ôtées de la série 18-40 (**VT-8C**) qui pourra être utilisée ultérieurement.
- Le spectateur annonce ses cartes qui correspondent à celles sur table.

A la fin de la routine, si les cinq cartes distribuées sont reposées sur le jeu et les deux cartes choisies remises sous le jeu, on se retrouve avec les cartes 18-40 dans l'ordre au dessus du jeu suivie des cartes 41-17 en désordre, prêtes à être réarrangées ensuite par une routine de classement ou être utilisées dans une routine ne nécessitant qu'une simple GAS (routine de base 1 par exemple).

Poker Formulas (Pit Hartling)

Formules pour la routine de Pit Hartling qu'il est possible de trouver dans son livre « In Order To Amaze » et visible ici : <https://www.youtube.com/watch?v=v1PuKN-w4-s>

Suite :

(S 1-5) 0 - 0 0 2 1 0 (3)	(S 4-8) 3 - 0 0 0 7 7 (8)
(S 1-5) 43 - 0 0 4 0 0 (4)	(S 4-8) 31 - 0 0 0 0 8 (9)
(S 1-5) 36 - 5 0 0 0 3 (5)	(S 4-8) 39 - 0 9 8 0 7 (10)
(S 1-5) 43 - 5 0 5 0 0 (6)	(S 5-9) 16 - 0 3 0 2 0 (3)
(S 1-5) 28 - 0 0 6 0 0 (7)	(S 5-9) 11 - 0 0 0 0 0 (4)
(S 1-5) 26 - 8 0 6 0 6 (8)	(S 5-9) 18 - 0 4 3 0 4 (5)
(S 1-5) 29 - 6 0 0 0 8 (9)	(S 5-9) 13 - 0 0 0 0 0 (6)
(S 1-5) 38 - 0 0 0 9 9 (10)	(S 5-9) 13 - 6 0 0 0 6 (7)
(S 2-6) 36 - 2 0 3 0 0 (3)	(S 5-9) 7 - 0 0 0 7 1 (8)
(S 2-6) 9 - 0 0 0 0 0 (4)	(S 5-9) 5 - 9 0 8 8 8 (9)
(S 2-6) 33 - 0 4 0 3 0 (5)	(S 5-9) 7 - 8 0 9 7 2 (10)
(S 2-6) 43 - 0 0 4 0 0 (6)	(S 6-10) 23 - 0 0 0 2 2 (3)
(S 2-6) 37 - 5 0 0 0 6 (7)	(S 6-10) 18 - 0 0 0 0 0 (4)
(S 2-6) 43 - 0 0 0 6 6 (8)	(S 6-10) 18 - 0 4 4 0 3 (5)
(S 2-6) 29 - 0 0 8 0 8 (9)	(S 6-10) 25 - 0 0 0 0 5 (6)
(S 2-6) 18 - 7 0 0 0 10 (10)	(S 6-10) 12 - 0 0 6 0 4 (7)
(S 3-7) 8 - 0 3 0 2 0 (3)	(S 6-10) 10 - 8 0 0 6 3 (8)
(S 3-7) 13 - 0 0 0 0 4 (4)	(S 6-10) 0 - 2 9 0 0 8 (9)
(S 3-7) 33 - 0 0 4 3 0 (5)	(S 6-10) 50 - 4 10 9 8 6 (10)
(S 3-7) 37 - 0 0 0 3 0 (6)	(S 7-11) 27 - 0 2 0 0 3 (3)
(S 3-7) 8 - 0 6 0 6 0 (7)	(S 7-11) 14 - 0 0 0 0 0 (4)
(S 3-7) 3 - 0 0 6 0 0 (8)	(S 7-11) 12 - 5 0 0 4 2 (5)
(S 3-7) 29 - 0 0 8 7 9 (9)	(S 7-11) 20 - 0 0 5 0 0 (6)
(S 3-7) 28 - 0 9 0 10 7 (10)	(S 7-11) 10 - 7 6 0 6 0 (7)
(S 4-8) 12 - 0 3 0 2 0 (3)	(S 7-11) 18 - 0 0 6 0 4 (8)
(S 4-8) 7 - 0 0 0 0 0 (4)	(S 7-11) 0 - 2 0 0 0 8 (9)
(S 4-8) 20 - 0 0 4 3 5 (5)	(S 7-11) 49 - 5 10 0 9 7 (10)
(S 4-8) 5 - 0 4 0 0 1 (6)	(S 8-12) 30 - 0 0 0 1 0 (3)
(S 4-8) 14 - 0 6 6 0 0 (7)	(S 8-12) 10 - 0 0 0 0 0 (4)

(S 8-12) 7 - 2 5 0 0 4 (5)

(S 8-12) 8 - 0 4 0 0 5 (6)

(S 8-12) 12 - 6 0 0 0 5 (7)

(S 8-12) 46 - 0 7 0 0 4 (8)

(S 8-12) 0 - 0 0 0 0 0 (9)

(S 8-12) 12 - 0 9 8 8 9 (10)

(S 9-13) 11 - 0 3 0 2 0 (3)

(S 9-13) 16 - 0 0 0 0 0 (4)

(S 9-13) 36 - 0 4 4 2 0 (5)

(S 9-13) 8 - 0 0 0 0 6 (6)

(S 9-13) 25 - 0 0 2 0 7 (7)

(S 9-13) 20 - 0 0 8 0 8 (8)

(S 9-13) 23 - 0 0 0 7 7 (9)

(S 9-13) 22 - 0 9 0 9 8 (10)

(S 10-14) 48 - 2 0 0 0 1 (3)

(S 10-14) 12 - 0 0 0 0 0 (4)

(S 10-14) 36 - 3 4 5 0 0 (5)

(S 10-14) 27 - 0 0 0 6 5 (6)

(S 10-14) 32 - 0 6 0 0 6 (7)

(S 10-14) 4 - 0 0 0 5 8 (8)

(S 10-14) 15 - 0 8 6 9 0 (9)

(S 10-14) 3 - 9 9 0 6 0 (10)

Couleur :

Trèfle

(F-C) 2 - 0 0 2 0 3 (3)

(F-C) 6 - 0 0 0 0 0 (4)

(F-C) 41 - 0 0 5 4 0 (5)

(F-C) 2 - 0 0 4 0 4 (6)

(F-C) 39 - 0 5 0 6 0 (7)

(F-C) 2 - 0 0 0 0 0 (8)

(F-C) 33 - 0 0 0 6 0 (9)

(F-C) 12 - 0 8 0 9 0 (10)

Cœur

(F-H) 34 - 2 0 3 3 0 (3)

(F-H) 12 - 0 0 0 0 0 (4)

(F-H) 39 - 0 0 5 0 4 (5)

(F-H) 10 - 0 4 0 4 0 (6)

(F-H) 33 - 0 0 2 5 0 (7)

(F-H) 0 - 7 0 0 0 0 (8)

(F-H) 23 - 0 8 8 0 0 (9)

(F-H) 10 - 0 8 0 9 9 (10)

Pique

(F-S) 38 - 0 2 1 0 0 (3)

(F-S) 5 - 0 0 0 0 0 (4)

(F-S) 36 - 0 4 4 0 0 (5)

(F-S) 7 - 0 4 0 4 0 (6)

(F-S) 15 - 6 0 7 0 0 (7)

(F-S) 5 - 0 0 0 0 0 (8)

(F-S) 20 - 0 8 7 0 0 (9)

(F-S) 11 - 0 8 0 9 0 (10)

Carreau

(F-D) 24 - 0 3 0 2 0 (3)

(F-D) 11 - 0 0 0 0 0 (4)

(F-D) 43 - 0 4 0 5 4 (5)

(F-D) 9 - 0 4 0 0 0 (6)

(F-D) 5 - 0 0 4 0 6 (7)

(F-D) 7 - 0 0 0 0 8 (8)

(F-D) 22 - 0 8 8 0 0 (9)

(F-D) 9 - 0 8 0 9 9 (10)

Full :

- (1-2) 1 - 0 _0_ _0_ 2 0 (3)
(1-2) 51 - 4 _0_ _3_ 1 1 (4)
(1-2) 45 - _3_ 5 0 _0_ 3 (5)
(1-2) 43 - _5_ 6 5 _4_ 1 (6)
(1-3) 48 - _0_ _3_ 2 0 3 (3)
(1-3) 48 - _3_ 0 0 0 4 (4)
(1-3) 45 - _5_ _0_ 0 4 3 (5)
(1-3) 44 - _6_ 0 4 0 _1_ (6)
(1-3) 34 - _1_ _8_ 6 6 2 (8)
(1-4) 5 - 0 _0_ 1 2 _3_ (3)
(1-4) 2 - _0_ 2 2 2 _3_ (4)
(1-4) 44 - _2_ 0 4 0 _5_ (6)
(1-4) 41 - _5_ 7 5 6 _4_ (7)
(1-4) 40 - _6_ 0 0 4 _1_ (8)
(1-5) 0 - 4 3 _0_ 1 _0_ (5)
(1-5) 38 - _4_ _3_ 0 4 0 (6)
(1-5) 35 - _0_ _5_ 0 4 5 (7)
(1-5) 40 - _7_ 0 0 4 _5_ (8)
(1-5) 38 - _0_ 0 8 3 _3_ (9)
(1-5) 46 - 0 8 2 _1_ _8_ (10)
(1-6) 45 - _4_ 5 0 4 _5_ (5)
(1-6) 50 - 0 4 0 _3_ _6_ (6)
(1-6) 35 - _3_ _0_ 0 4 5 (7)
(1-6) 32 - _6_ _8_ 0 0 4 (8)
(1-6) 30 - _8_ _9_ 8 7 2 (9)
(1-6) 25 - _4_ _3_ 10 9 3 (10)
(1-7) 37 - _0_ _1_ 6 5 3 (6)
(1-7) 36 - _0_ _1_ 6 0 4 (7)
(1-7) 48 - 0 0 4 _3_ _6_ (8)
(1-7) 28 - _6_ _7_ 9 0 4 (9)
(1-7) 25 - _9_ _9_ 10 9 3 (10)
(1-8) 2 - 0 4 2 _6_ _4_ (6)
(1-8) 50 - 6 0 4 _7_ _4_ (7)
(1-8) 48 - 0 0 4 _7_ _2_ (8)
(1-8) 46 - 9 0 4 _0_ _7_ (9)
(1-8) 45 - 10 9 3 _7_ _7_ (10)
(1-9) 5 - 3 2 1 _5_ _5_ (5)
(1-9) 2 - 0 4 2 _0_ _5_ (6)
(1-9) 50 - 6 0 4 _0_ _5_ (7)
(1-9) 48 - 0 0 4 _6_ _0_ (8)
(1-9) 47 - 0 8 3 _0_ _5_ (9)
(1-9) 26 - _0_ _5_ 0 8 2 (10)
(1-10) 49 - _0_ 2 0 4 _0_ (5)
(1-10) 44 - _1_ 0 4 0 _0_ (6)
(1-10) 49 - 0 4 5 _4_ _0_ (7)
(1-10) 40 - _5_ 0 0 4 _2_ (8)
(1-10) 28 - _4_ _8_ 9 0 4 (9)
(1-10) 25 - _7_ _0_ 10 9 3 (10)
(1-11) 49 - _1_ 3 3 3 _4_ (4)
(1-11) 45 - _0_ 5 0 4 _0_ (5)
(1-11) 44 - _0_ 0 4 0 _2_ (6)
(1-11) 36 - _3_ _0_ 6 0 4 (7)
(1-11) 33 - _6_ _8_ 7 7 3 (8)
(1-11) 31 - _8_ _9_ 7 6 1 (9)
(1-11) 25 - _3_ _4_ 10 9 3 (10)
(1-12) 2 - 2 0 _1_ _0_ 2 (3)
(1-12) 51 - 4 4 _2_ _3_ 1 (4)
(1-12) 50 - 5 0 4 _1_ _5_ (5)
(1-12) 50 - 6 0 4 _5_ _0_ (7)
(1-12) 48 - 0 0 4 _4_ _5_ (8)
(1-12) 46 - 9 0 4 _3_ _3_ (9)
(1-13) 48 - _3_ _2_ 2 0 3 (3)
(1-13) 49 - _0_ _0_ 3 3 3 (4)
(1-13) 46 - _5_ 0 4 3 _5_ (5)
(2-1) 1 - _0_ 0 0 0 _0_ (3)
(2-1) 51 - _4_ 0 3 2 _1_ (4)
(2-1) 47 - 1 _4_ 0 3 _1_ (5)
(2-3) 1 - _2_ 0 0 0 _3_ (3)
(2-3) 43 - 4 _0_ _0_ 0 3 (4)
(2-3) 45 - 3 _0_ 4 0 _4_ (5)
(2-3) 41 - 6 _4_ 0 0 _4_ (6)
(2-3) 34 - _1_ 0 _0_ 0 3 (7)

Refais tes valises...

- (2-3) 31 - _4_8_0_72 (8)
(2-3) 41 - 706_1_9_ (9)
(2-4) 47 - 1_5_03_5_ (5)
(2-4) 40 - _0_2_0_41 (6)
(2-4) 38 - _7_306_0_ (7)
(2-4) 38 - _0_203_3_ (8)
(2-5) 35 - _6_0_100 (6)
(2-5) 37 - _5_470_2_ (7)
(2-5) 34 - _0_687_1_ (8)
(2-5) 23 - _2_9_706 (9)
(2-5) 22 - _3_0_603 (10)
(2-6) 48 - _1_542_3_ (5)
(2-6) 41 - 6_2_00_0_ (6)
(2-6) 34 - _4_0_1_03 (7)
(2-6) 26 - _3_4_687 (8)
(2-6) 22 - _7_7_897 (9)
(2-6) 19 - _0_9_906 (10)
(2-7) 30 - _4_0_470 (7)
(2-7) 35 - _0_506_0_ (8)
(2-7) 41 - 706_7_0_ (9)
(2-7) 38 - 0107_7_8_ (10)
(2-8) 30 - _0_3_470 (7)
(2-8) 26 - _4_6_687 (8)
(2-8) 22 - _8_0_897 (9)
(2-8) 49 - 06_0_0_10 (10)
(2-9) 34 - _2_1_264 (6)
(2-9) 30 - _6_4_470 (7)
(2-9) 26 - _5_7_687 (8)
(2-9) 32 - _0_706_9_ (9)
(2-9) 38 - 0107_0_0_ (10)
(2-10) 42 - _3_2_0_40 (4)
(2-10) 39 - _5_4_0_03 (5)
(2-10) 44 - 4_4_03_0_ (6)
(2-10) 38 - _0_306_7_ (7)
(2-10) 43 - 506_7_8_ (8)
(2-10) 41 - 706_6_7_ (9)
(2-10) 49 - 06_5_5_10 (10)
(2-11) 44 - 4_1_03_5_ (5)
(2-11) 41 - 6_3_00_5_ (6)
(2-11) 34 - _5_0_2_03 (7)
(2-11) 31 - _0_8_3_72 (8)
(2-11) 22 - _6_8_897 (9)
(2-11) 18 - _0_10_0107 (10)
(2-12) 47 - 100_1_5_ (6)
(2-12) 44 - 470_1_4_ (7)
(2-12) 22 - _2_2_897 (9)
(2-12) 18 - _6_5_0107 (10)
(2-13) 50 - _0_3_000 (3)
(2-13) 45 - 3_0_0_20 (4)
(2-13) 42 - 5_0_0_03 (5)
(2-13) 41 - 6_0_00_6_ (6)
(2-13) 41 - 0_5_03_3_ (7)
(2-13) 39 - 8_6_72_1_ (8)
(3-1) 45 - 50_0_4_4 (5)
(3-1) 34 - 18_6_6_3 (8)
(3-1) 41 - 9_6_0_19 (9)
(3-2) 49 - 22_2_0_0 (4)
(3-2) 43 - _0_32_4_5 (5)
(3-2) 34 - 1_0_0_0_0 (7)
(3-2) 31 - 4_8_0_7_6 (8)
(3-2) 29 - 6_9_8_0_4 (9)
(3-2) 37 - _10_8_8_20 (10)
(3-4) 48 - 33_2_3_4 (4)
(3-4) 46 - 04_2_2_3 (5)
(3-4) 39 - _6_04_0_0 (6)
(3-4) 34 - 1_5_0_3_0 (7)
(3-4) 47 - 0_0_6_2_0 (8)
(3-4) 42 - 0_7_0_4_0 (9)
(3-4) 25 - 0_10_0_8_4 (10)
(3-5) 34 - 1_0_4_44 (4)
(3-5) 31 - 4_5_5_04 (5)
(3-5) 29 - 0_6_0_42 (6)
(3-5) 0 - 3_7_3_4_0 (7)
(3-5) 27 - 0_7_04_0_ (8)
(3-5) 33 - _0_040_8_ (9)
(3-5) 7 - 0_8_8_0_8 (10)

Refais tes valises...

- (3-6) 30 - 5 _2_ _6_ 3 1 (6)
(3-6) 22 - _0_ _6_ _2_ 7 5 (7)
(3-6) 20 - _8_ 7 _2_ 7 3 (8)
(3-6) 24 - _5_ _5_ 0 4 0 (9)
(3-6) 41 - 0 4 _0_ _0_ 6 (10)
(3-7) 34 - 1 _4_ _2_ 4 4 (4)
(3-7) 32 - 3 _5_ _2_ 4 3 (5)
(3-7) 27 - _6_ 2 _5_ 0 4 (6)
(3-7) 22 - _1_ _6_ 0 7 5 (7)
(3-7) 11 - 6 _4_ 0 _0_ 0 (8)
(3-7) 8 - 0 _6_ 0 _0_ 7 (9)
(3-7) 6 - 10 _7_ 9 _8_ 9 (10)
(3-8) 22 - _5_ 6 4 7 5 (7)
(3-8) 11 - 6 _0_ 0 5 0 (8)
(3-8) 8 - 0 _9_ 0 5 7 (9)
(3-8) 20 - _0_ _0_ 10 5 9 (10)
(3-9) 30 - 0 _1_ _1_ 5 0 (5)
(3-9) 33 - _3_ _1_ 4 1 7 (7)
(3-9) 11 - 6 _7_ 0 _6_ 0 (8)
(3-9) 8 - 0 _0_ 0 6 7 (9)
(3-9) 21 - _0_ _0_ 0 4 8 (10)
(3-10) 26 - _0_ 3 6 6 5 (6)
(3-10) 24 - _7_ 4 _0_ 6 3 (7)
(3-10) 37 - _0_ 6 2 0 5 (8)
(3-10) 8 - 0 5 0 9 7 (9)
(3-10) 6 - 10 6 9 9 9 (10)
(3-11) 26 - _2_ 3 1 6 5 (6)
(3-11) 22 - _6_ 6 3 7 5 (7)
(3-11) 19 - 8 0 4 0 4 (8)
(3-11) 43 - 8 3 0 9 8 (9)
(3-11) 20 - 8 9 10 5 9 (10)
(3-12) 49 - 2 2 0 4 0 (4)
(3-12) 46 - 0 4 0 0 3 (5)
(3-12) 45 - 0 4 4 0 6 (6)
(3-12) 0 - 3 0 3 3 0 (7)
(3-12) 47 - 0 6 6 5 0 (8)
(3-12) 15 - 0 0 2 0 4 (9)
(3-12) 41 - 0 0 8 5 6 (10)
- (3-13) 44 - 6 5 1 6 4 (6)
(3-13) 47 - 0 2 6 1 0 (8)
(3-13) 42 - 0 6 0 3 0 (9)
(3-13) 40 - 10 7 9 2 7 (10)
(4-1) 3 - 3 0 1 1 2 (4)
(4-1) 43 - 3 6 5 2 0 (6)
(4-1) 42 - 4 0 0 5 3 (7)
(4-1) 39 - 7 8 0 5 2 (8)
(4-2) 47 - 1 5 0 1 5 (5)
(4-2) 39 - 6 3 6 0 2 (6)
(4-2) 38 - 7 3 0 4 0 (7)
(4-2) 38 - 0 2 0 1 3 (8)
(4-2) 36 - 9 3 0 2 1 (9)
(4-3) 43 - 3 0 0 3 0 (4)
(4-3) 48 - 3 0 0 5 0 (5)
(4-3) 40 - 0 5 0 5 5 (6)
(4-3) 41 - 5 0 3 0 4 (7)
(4-3) 39 - 7 0 0 6 2 (8)
(4-3) 28 - 7 0 0 8 0 (9)
(4-3) 25 - 0 10 0 8 8 (10)
(4-5) 5 - 1 2 2 0 0 (4)
(4-5) 1 - 0 0 4 0 4 (5)
(4-5) 40 - 0 1 0 5 3 (6)
(4-5) 39 - 0 1 5 0 6 (7)
(4-5) 33 - 8 6 8 6 0 (8)
(4-5) 37 - 0 1 8 0 4 (9)
(4-5) 1 - 0 0 4 10 5 (10)
(4-6) 4 - 2 2 0 2 0 (5)
(4-6) 40 - 0 3 0 5 6 (6)
(4-6) 31 - 0 7 4 6 4 (7)
(4-6) 41 - 0 8 6 0 0 (8)
(4-6) 12 - 0 8 8 7 9 (9)
(4-6) 1 - 0 0 8 7 5 (10)
(4-7) 3 - 3 2 0 2 6 (6)
(4-7) 51 - 0 5 7 3 0 (7)
(4-7) 26 - 0 8 4 0 5 (8)
(4-7) 40 - 6 0 5 8 9 (9)
(4-7) 23 - 10 0 3 0 0 (10)

Refais tes valises...

- (4-8) 3 - 3 2 0 _0_ _3_ (6)
(4-8) 51 - 0 5 7 _0_ _3_ (7)
(4-8) 5 - 6 0 _6_ _0_ 8 (8)
(4-8) 12 - 0 _0_ _7_ 7 9 (9)
(4-8) 17 - _0_ _0_ 9 10 6 (10)
(4-9) 5 - 1 1 5 _5_ _5_ (5)
(4-9) 2 - 4 3 6 _0_ _5_ (6)
(4-9) 51 - 0 5 7 _6_ _4_ (7)
(4-9) 5 - 6 0 _5_ _7_ 8 (8)
(4-9) 13 - 8 _0_ _5_ 6 0 (9)
(4-9) 1 - 0 0 _0_ _0_ 5 (10)
(4-10) 39 - _5_ 2 _0_ 4 4 (5)
(4-10) 2 - 4 3 6 _2_ _0_ (6)
(4-10) 39 - 0 _7_ 5 3 _0_ (7)
(4-10) 38 - 0 _0_ 4 1 _4_ (8)
(4-10) 28 - _4_ 0 8 8 0 (9)
(4-10) 48 - 0 5 _6_ _6_ 0 (10)
(4-11) 3 - 3 3 _0_ 3 _0_ (5)
(4-11) 40 - 0 _4_ 0 5 _0_ (6)
(4-11) 45 - _5_ 6 4 0 _0_ (7)
(4-11) 42 - _0_ 0 5 7 _6_ (8)
(4-11) 12 - 0 _7_ _0_ 7 9 (9)
(4-11) 18 - _0_ _10_ 8 0 5 (10)
(4-12) 1 - 4 _0_ 2 _1_ 0 (4)
(4-12) 1 - 0 0 _3_ 0 _3_ (5)
(4-12) 45 - 1 6 0 _3_ _6_ (6)
(4-12) 45 - 1 6 _0_ 0 _3_ (7)
(4-12) 42 - 4 0 _0_ 7 _2_ (8)
(4-12) 30 - _3_ 7 9 _0_ 7 (9)
(4-12) 27 - _6_ 9 10 _9_ 6 (10)
(4-13) 43 - 3 _4_ _2_ 3 0 (4)
(4-13) 47 - _0_ _0_ 1 1 5 (5)
(4-13) 41 - 5 _0_ 5 4 _6_ (6)
(4-13) 38 - 7 _0_ 6 4 _6_ (7)
(4-13) 39 - 7 _6_ 0 8 2 (8)
(4-13) 36 - 9 8 0 _0_ 1 (9)
(5-1) 41 - 1 1 _0_ _4_ 5 (5)
(5-1) 37 - 5 4 _6_ _5_ 0 (6)
(5-1) 35 - 0 5 _0_ _4_ 4 (7)
(5-1) 36 - 6 3 _0_ _0_ 8 (8)
(5-1) 32 - 9 6 _6_ _0_ 0 (9)
(5-1) 2 - _0_ _4_ 3 0 5 (10)
(5-2) 36 - 6 _4_ _7_ 7 8 (8)
(5-2) 32 - 9 _7_ _0_ 8 0 (9)
(5-2) 32 - 0 _6_ _0_ 5 5 (10)
(5-3) 23 - 2 _0_ 6 0 _4_ (6)
(5-3) 20 - 5 _7_ 7 6 _0_ (7)
(5-3) 10 - _7_ 7 8 0 5 (8)
(5-3) 7 - 8 0 _9_ 8 8 (9)
(5-3) 37 - 0 8 0 0 _0_ (10)
(5-4) 39 - 3 2 _6_ _0_ 4 (6)
(5-4) 36 - 6 4 _7_ _6_ 3 (7)
(5-4) 35 - 7 4 _7_ 0 _6_ (8)
(5-4) 49 - _0_ 0 6 1 0 (9)
(5-4) 1 - _0_ _0_ 4 10 6 (10)
(5-6) 22 - 3 _2_ _5_ 0 0 (5)
(5-6) 19 - 0 _4_ _6_ 5 4 (6)
(5-6) 7 - 7 _5_ 4 _1_ 0 (7)
(5-6) 10 - 5 7 3 0 _7_ (8)
(5-6) 6 - 0 4 _5_ 0 5 (9)
(5-6) 37 - 0 2 0 0 _4_ (10)
(5-7) 17 - _0_ 2 5 6 0 (6)
(5-7) 8 - 0 7 3 5 6 (7)
(5-7) 7 - 0 0 2 3 0 (8)
(5-7) 7 - 8 0 _0_ _0_ 4 (9)
(5-7) 5 - 0 0 9 9 2 (10)
(5-8) 21 - 4 4 5 5 5 (5)
(5-8) 18 - 6 0 6 0 5 (6)
(5-8) 12 - 3 6 4 0 0 (7)
(5-8) 8 - 7 8 6 0 7 (8)
(5-8) 10 - 5 8 0 5 1 (9)
(5-8) 46 - 1 10 10 6 6 (10)
(5-9) 19 - 0 0 5 5 4 (6)
(5-9) 10 - 5 7 0 5 4 (7)
(5-9) 9 - 6 0 6 0 6 (8)
(5-9) 8 - 7 0 5 7 3 (9)

Refais tes valises...

- (5-9) 16 - 0_0_0_6 1 10 (10)
(5-10) 23 - 2_3_6 0_6_ (6)
(5-10) 7 - 7_7_4_4_0 (7)
(5-10) 34 - 0 5_4_8_0_ (8)
(5-10) 5 - 9_8_0_9 6 (9)
(5-10) 37 - 0_7_0 0_7_ (10)
(5-11) 20 - 5_2_6_4 3 (6)
(5-11) 18 - 0_3_0_3 1 (7)
(5-11) 10 - 0_7_2_0 5 (8)
(5-11) 7 - 8 0_3_8_7_ (9)
(5-11) 37 - 0_3_0 0_3_ (10)
(5-12) 17 - 6_2_4_6 0 (6)
(5-12) 7 - 0_1 4_5_0 (7)
(5-12) 1 - 0_6 0_0_8 (8)
(5-12) 6 - 0_0_0_0 5 (9)
(5-12) 4 - 0_0_1 8 3 (10)
(5-13) 41 - 1 1_2_1_5 (5)
(5-13) 36 - 0 5_5_3_6 (6)
(5-13) 34 - 7 6_5_2_5 (7)
(5-13) 34 - 0 5_7_8_6_ (8)
(5-13) 6 - 0_5_1 0_9_ (9)
(5-13) 32 - 0_0_5_5 5 (10)
(6-1) 35 - 3 0_0_4_7 (7)
(6-1) 40 - 8_0_0_7 8 (8)
(6-1) 21 - 8 8 9_8_7_ (9)
(6-1) 19 - 0 9 0_7_9_ (10)
(6-2) 45 - 4_0_6_5 7 (7)
(6-2) 50 - 8_7_5 7 0 (8)
(6-2) 2 - 8_8 0 0_9_ (9)
(6-2) 9 - 0 0 9_9_0_ (10)
(6-3) 11 - 0_2 0_0_3 (6)
(6-3) 21 - 7_0_3 0_6_ (7)
(6-3) 12 - 7 8_7_2_7_ (8)
(6-3) 10 - 0 9_7_1_0_ (9)
(6-3) 19 - 0 9 0_6_0_ (10)
(6-4) 28 - 1 4_0_3_0_ (6)
(6-4) 24 - 5 0_7_4_6_ (7)
(6-4) 13 - 0_0 8_8_4 (8)
(6-4) 2 - 0_8 0 0_8_ (9)
(6-4) 9 - 0 0 9_7_9_ (10)
(6-5) 27 - 2 5_0_0_2 (5)
(6-5) 13 - 0_0_4 6_5_ (6)
(6-5) 12 - 0_6_3 5_0_ (7)
(6-5) 7 - 0_4 6 7_0_ (8)
(6-5) 6 - 0_4 5_0_7 (9)
(6-5) 5 - 0_0_4 3 4 (10)
(6-7) 17 - 2_2_0_4_4 (4)
(6-7) 24 - 0_0_4_0_0 (5)
(6-7) 14 - 5_3_3 0_0_ (6)
(6-7) 15 - 4 0_5_0_6 (7)
(6-7) 10 - 8_5_0_4 7 (8)
(6-7) 9 - 9_5_7_2 4 (9)
(6-7) 8 - 10_5_0_6_1 (10)
(6-8) 24 - 0_1_4_1_0 (5)
(6-8) 18 - 1_0_6_2 6 (6)
(6-8) 13 - 6_0_3_4 7 (7)
(6-8) 13 - 6 0_0_3_4 (8)
(6-8) 10 - 0_8_0_1 3 (9)
(6-8) 8 - 10_9_0_2_1 (10)
(6-9) 17 - 2_4_0_2_4 (4)
(6-9) 24 - 0_2_4_2_0 (5)
(6-9) 18 - 1 5_0_5_6 (6)
(6-9) 15 - 4 0_0_5_6 (7)
(6-9) 10 - 8_0_5_4 7 (8)
(6-9) 9 - 9_8_0_2 4 (9)
(6-9) 8 - 10_8_0_3_1 (10)
(6-10) 17 - 2_1_0_3_4 (4)
(6-10) 24 - 0_3_4_5_0 (5)
(6-10) 22 - 6_4_4_5_3 (6)
(6-10) 17 - 5_5 0_0_4 (7)
(6-10) 14 - 0_7 0_7_3 (8)
(6-10) 11 - 8 0 0_7_7_ (9)
(6-10) 9 - 0 0 9_6_5_ (10)
(6-11) 13 - 0_1_0_1 0 (5)
(6-11) 25 - 4 6_2_0_1_ (6)
(6-11) 14 - 5_0_1_4_0 (7)

Refais tes valises...

- (6-11) 13 - 6 0 8 _2_ _5_ (8)
(6-11) 12 - 7 8 _0_ _9_ _2_ (9)
(6-11) 9 - 0 0 _0_ _0_ _1_ (10)
(6-12) 17 - 2 _3_ _0_ _0_ _4_ (4)
(6-12) 14 - 0 _0_ _0_ _4_ _4_ (5)
(6-12) 8 - _0_ _5_ _4_ _3_ 0 (6)
(6-12) 2 - _0_ _5_ _3_ 6 7 (7)
(6-12) 8 - _6_ _0_ _5_ 6 8 (8)
(6-12) 25 - _8_ _4_ 6 _0_ _9_ (9)
(6-12) 41 - 8 _0_ _0_ 0 _4_ (10)
(6-13) 35 - 3 0 _4_ _1_ _7_ (7)
(6-13) 17 - _3_ _4_ 5 0 _0_ (8)
(6-13) 44 - _0_ _4_ 0 9 9 (9)
(6-13) 10 - _0_ _9_ 8 9 _7_ (10)
(7-1) 31 - 3 0 1 _6_ _5_ (6)
(7-1) 29 - 5 0 1 _6_ _0_ (7)
(7-1) 2 - _6_ _6_ 5 0 8 (8)
(7-1) 50 - _6_ _0_ 7 0 0 (9)
(7-1) 46 - _0_ _8_ 9 0 0 (10)
(7-2) 2 - _0_ _3_ 5 0 8 (8)
(7-2) 50 - _0_ _6_ 7 0 0 (9)
(7-2) 3 - _0_ 0 10 0 _5_ (10)
(7-3) 30 - 0 _1_ _4_ 2 _4_ (4)
(7-3) 28 - 5 _2_ 0 1 _3_ (5)
(7-3) 21 - 2 6 _2_ 5 _0_ (6)
(7-3) 20 - 3 0 _1_ 3 _0_ (7)
(7-3) 11 - _6_ 4 _0_ 0 1 (8)
(7-3) 7 - _9_ 7 0 0 _8_ (9)
(7-3) 13 - 0 10 0 _8_ _2_ (10)
(7-4) 7 - _4_ _0_ 2 6 7 (7)
(7-4) 18 - 5 0 8 _4_ _0_ (8)
(7-4) 49 - _0_ _5_ 8 9 9 (9)
(7-4) 13 - 0 10 0 _3_ _0_ (10)
(7-5) 17 - 0 _2_ 5 _6_ 3 (6)
(7-5) 8 - _0_ 7 _3_ 5 0 (7)
(7-5) 10 - _5_ _7_ 0 8 2 (8)
(7-5) 7 - _8_ _0_ 0 0 1 (9)
(7-5) 4 - _10_ 9 0 0 _3_ (10)
(7-6) 33 - 1 _2_ 3 2 _3_ (3)
(7-6) 26 - _3_ 0 _0_ 4 2 (4)
(7-6) 18 - 0 _5_ 5 _0_ 0 (5)
(7-6) 13 - _0_ 4 _4_ 3 0 (6)
(7-6) 16 - 0 _6_ 4 0 _5_ (7)
(7-6) 11 - _0_ 4 7 0 _6_ (8)
(7-6) 9 - _9_ 5 7 8 _4_ (9)
(7-8) 31 - 0 _0_ _0_ 0 1 (3)
(7-8) 26 - _0_ 0 _3_ 4 2 (4)
(7-8) 20 - 3 _0_ 4 _0_ 4 (5)
(7-8) 16 - 6 _5_ 0 _0_ 4 (6)
(7-9) 31 - 0 _2_ _3_ 0 1 (3)
(7-9) 26 - _4_ 0 _2_ 4 2 (4)
(7-9) 19 - 4 _2_ 0 _2_ 0 (5)
(7-9) 17 - 0 _3_ 5 _0_ 3 (6)
(7-9) 15 - 7 4 _0_ 0 1 (7)
(7-10) 17 - _0_ 1 _0_ 2 5 (5)
(7-10) 19 - 4 _6_ 3 0 _2_ (6)
(7-10) 15 - _0_ 1 5 0 _2_ (7)
(7-10) 18 - 5 0 8 _3_ _4_ (8)
(7-10) 16 - 7 0 0 _2_ _2_ (9)
(7-10) 1 - _1_ _10_ 2 3 3 (10)
(7-11) 30 - 0 4 4 2 _0_ (4)
(7-11) 18 - 0 _0_ 5 _5_ 0 (5)
(7-11) 12 - _0_ 5 4 4 6 (6)
(7-11) 16 - 0 _5_ 4 0 _6_ (7)
(7-11) 11 - _7_ 4 7 0 _7_ (8)
(7-11) 8 - _9_ 6 8 0 _6_ (9)
(7-11) 7 - _10_ 6 7 7 _3_ (10)
(7-12) 18 - 0 1 _0_ 1 0 (5)
(7-12) 8 - _6_ 7 _2_ 5 0 (7)
(7-12) 2 - _7_ 4 5 0 8 (8)
(7-12) 16 - _8_ 0 0 1 _0_ (9)
(7-12) 13 - 0 _0_ 0 1 _8_ (10)
(7-13) 32 - 2 5 2 _0_ _0_ (5)
(7-13) 30 - 4 6 2 _5_ _3_ (6)
(7-13) 28 - 6 7 2 _4_ _1_ (7)
(7-13) 12 - _0_ 3 6 0 _0_ (8)

Refais tes valises...

- (7-13) 16 - 7 0 0 _0_ _5_ (9)
(7-13) 13 - 0 10 0 _0_ _4_ (10)
(8-1) 8 - _4_ _2_ 6 4 5 (6)
(8-1) 5 - _0_ _4_ 7 4 0 (7)
(8-1) 2 - _6_ _6_ 8 4 6 (8)
(8-1) 19 - 8 0 3 _9_ _0_ (9)
(8-1) 7 - _9_ 0 0 3 _9_ (10)
(8-2) 23 - 0 0 3 _4_ _7_ (7)
(8-2) 19 - 0 3 5 _5_ _0_ (8)
(8-2) 1 - _0_ _3_ 8 0 3 (9)
(8-2) 49 - _0_ _6_ 0 0 3 (10)
(8-3) 16 - _1_ 5 4 _4_ 4 (5)
(8-3) 26 - 4 5 2 _6_ _5_ (6)
(8-3) 23 - 0 0 3 _0_ _4_ (7)
(8-3) 10 - _7_ 8 4 6 _8_ (8)
(8-3) 10 - _7_ 8 0 3 _0_ (9)
(8-3) 7 - _0_ 0 0 3 _8_ (10)
(8-4) 15 - _0_ 0 3 4 _6_ (6)
(8-4) 23 - 0 0 3 _2_ _0_ (7)
(8-4) 5 - _6_ _0_ 6 0 3 (8)
(8-4) 3 - _8_ _0_ 0 7 1 (9)
(8-4) 49 - _9_ _4_ 0 0 3 (10)
(8-5) 21 - _0_ 2 1 0 _4_ (4)
(8-5) 22 - 0 3 0 _0_ _0_ (5)
(8-5) 12 - _3_ _6_ 0 6 4 (6)
(8-5) 13 - _2_ 0 3 6 _6_ (7)
(8-6) 17 - _2_ 0 3 0 _1_ (5)
(8-6) 14 - _5_ 6 4 _0_ 2 (6)
(8-6) 13 - _6_ 0 3 6 _7_ (7)
(8-6) 11 - _0_ 0 3 5 _6_ (8)
(8-6) 10 - _0_ 8 0 3 _3_ (9)
(8-7) 28 - 2 _0_ 0 0 _0_ (3)
(8-7) 18 - _4_ 4 0 _0_ 3 (4)
(8-7) 17 - _5_ 0 3 0 _5_ (5)
(8-9) 24 - 0 0 _1_ _0_ 1 (3)
(8-9) 23 - 0 _0_ _4_ 2 1 (4)
(8-10) 21 - _1_ 0 0 _2_ 3 (3)
(8-10) 24 - 3 _0_ 4 0 _4_ (4)
(8-10) 17 - _0_ 0 0 0 3 (5)
(8-10) 15 - _6_ 0 5 4 1 (6)
(8-10) 16 - _6_ 0 0 3 _1_ (7)
(8-11) 17 - _1_ 0 3 0 _2_ (5)
(8-11) 21 - 0 3 _0_ 1 _5_ (6)
(8-11) 16 - _2_ 0 0 3 _6_ (7)
(8-11) 10 - _0_ 8 4 6 _0_ (8)
(8-11) 9 - _0_ 0 3 4 _5_ (9)
(8-11) 7 - _10_ 0 0 3 _3_ (10)
(8-12) 21 - _0_ 0 0 _0_ 3 (3)
(8-12) 21 - _3_ 2 _0_ 0 3 (4)
(8-12) 18 - _5_ 4 _0_ 4 2 (5)
(8-12) 12 - _2_ _0_ 0 6 4 (6)
(8-12) 9 - _5_ _7_ 0 0 3 (7)
(8-12) 2 - _7_ _4_ 8 4 6 (8)
(8-12) 0 - _0_ _5_ 0 3 4 (9)
(8-12) 50 - _10_ _6_ 9 9 2 (10)
(8-13) 27 - 3 4 1 _6_ _0_ (6)
(8-13) 23 - 0 0 3 _7_ _6_ (7)
(8-13) 13 - _7_ 6 0 3 _0_ (8)
(8-13) 12 - _8_ 0 7 1 _0_ (9)
(8-13) 9 - _10_ 8 8 1 _8_ (10)
(9-1) 10 - _2_ _1_ 5 5 5 (5)
(9-1) 7 - _5_ _3_ 6 0 5 (6)
(9-1) 5 - _0_ _4_ 0 5 3 (7)
(9-1) 1 - _7_ _7_ 8 6 0 (8)
(9-1) 51 - _0_ _8_ 0 5 6 (9)
(9-1) 6 - _0_ 0 0 5 _0_ (10)
(9-2) 28 - 3 2 1 _2_ _6_ (6)
(9-2) 24 - 0 5 3 _3_ _0_ (7)
(9-2) 2 - _0_ _3_ 0 5 7 (8)
(9-2) 50 - _0_ _6_ 9 6 7 (9)
(9-2) 48 - _10_ _7_ 0 0 5 (10)
(9-3) 15 - _2_ 5 5 _0_ 1 (5)
(9-3) 26 - 5 4 3 _6_ _5_ (6)
(9-3) 22 - 4 0 5 _7_ _5_ (7)
(9-3) 1 - _2_ _0_ 8 6 0 (8)
(9-3) 7 - _9_ 9 6 7 _8_ (9)

Refais tes valises...

- (9-3) 6 - _10_ 0 0 5 _9_ (10)
(9-4) 10 - _1_ _5_ 5 5 5 (5)
(9-4) 8 - _3_ _6_ 0 5 4 (6)
(9-4) 6 - _5_ _7_ 6 4 0 (7)
(9-4) 18 - 0 5 7 _4_ _0_ (8)
(9-4) 18 - 8 0 5 _1_ _0_ (9)
(9-4) 48 - _0_ _5_ 0 0 5 (10)
(9-5) 28 - 3 0 4 _2_ _3_ (4)
(9-5) 21 - 0 0 0 _5_ _5_ (5)
(9-5) 13 - _2_ _0_ 0 5 4 (6)
(9-5) 12 - _3_ 0 5 3 _0_ (7)
(9-5) 8 - _7_ _8_ 7 4 1 (8)
(9-6) 23 - 0 _0_ 2 3 _0_ (3)
(9-6) 22 - 0 _3_ 1 _0_ 3 (4)
(9-6) 16 - _3_ 0 0 0 _2_ (5)
(9-6) 14 - _5_ 0 5 _0_ 3 (6)
(9-6) 13 - _6_ 6 4 0 _7_ (7)
(9-6) 10 - _8_ 0 5 7 _7_ (8)
(9-6) 9 - _9_ 8 0 5 _4_ (9)
(9-7) 28 - 0 _0_ 2 3 _0_ (3)
(9-7) 18 - _4_ 0 4 _0_ 2 (4)
(9-7) 18 - _0_ 3 3 3 _0_ (5)
(9-7) 18 - _5_ 2 0 5 _2_ (6)
(9-8) 27 - _0_ 1 0 _1_ 2 (3)
(9-8) 21 - 4 _2_ 2 _0_ 0 (4)
(9-8) 20 - 5 _0_ 1 _0_ 1 (5)
(9-10) 21 - _1_ 2 3 _2_ 0 (3)
(9-10) 24 - 2 _0_ 0 4 _4_ (4)
(9-10) 17 - _0_ 4 _0_ 4 4 (5)
(9-10) 24 - 2 0 5 _3_ _0_ (6)
(9-10) 15 - _0_ 4 0 5 _2_ (7)
(9-10) 20 - 6 0 5 _1_ _2_ (8)
(9-11) 23 - 0 _2_ 2 3 _3_ (3)
(9-11) 24 - _0_ 3 0 _3_ 1 (4)
(9-11) 16 - _2_ 0 0 0 _3_ (5)
(9-11) 19 - 6 0 5 _2_ _6_ (6)
(9-11) 11 - _0_ 7 6 _0_ 2 (7)
(9-11) 10 - _0_ 0 5 7 _0_ (8)
(9-11) 9 - _0_ 8 0 5 _5_ (9)
(9-11) 7 - _10_ 9 9 4 _3_ (10)
(9-12) 21 - _0_ 2 3 _0_ 0 (3)
(9-12) 21 - _3_ 1 _0_ 3 0 (4)
(9-12) 18 - _5_ 3 _0_ 3 3 (5)
(9-12) 12 - _2_ _0_ 2 0 5 (6)
(9-12) 10 - _4_ _0_ 0 5 3 (7)
(9-12) 1 - _0_ _5_ 8 6 0 (8)
(9-12) 0 - _0_ _5_ 8 0 5 (9)
(9-12) 50 - _10_ _6_ 8 8 3 (10)
(9-13) 27 - 4 3 2 _6_ _0_ (6)
(9-13) 24 - 0 5 3 _0_ _5_ (7)
(9-13) 12 - _0_ 6 0 5 _0_ (8)
(9-13) 17 - 0 5 6 _0_ _4_ (9)
(9-13) 16 - 0 0 5 _7_ _1_ (10)
(10-1) 43 - 2 5 _5_ _3_ 6 (6)
(10-1) 39 - 6 7 _0_ _4_ 0 (7)
(10-1) 44 - 1 _0_ _0_ 6 0 (8)
(10-1) 38 - 7 _0_ _8_ 0 9 (9)
(10-1) 24 - 8 10 0 _0_ _4_ (10)
(10-2) 48 - 6 _0_ _3_ 5 7 (7)
(10-2) 38 - 7 0 _0_ _3_ 4 (8)
(10-2) 39 - _0_ 6 _8_ 8 0 (9)
(10-2) 15 - 7 7 0 _3_ _0_ (10)
(10-3) 26 - 0 _3_ 6 _6_ 4 (6)
(10-3) 10 - _0_ 5 7 _4_ 0 (7)
(10-3) 15 - 7 8 _4_ 6 _0_ (8)
(10-3) 8 - _0_ 5 _0_ 9 9 (9)
(10-3) 44 - 0 _1_ 0 0 _3_ (10)
(10-4) 48 - 6 _3_ _1_ 5 7 (7)
(10-4) 5 - _6_ _0_ 1 3 0 (8)
(10-4) 27 - 5 0 0 _0_ _9_ (9)
(10-4) 24 - 8 10 0 _9_ _9_ (10)
(10-5) 31 - 1 _5_ 4 _1_ 3 (5)
(10-5) 24 - _1_ 2 _0_ 3 0 (6)
(10-5) 38 - 0 _2_ 2 _7_ 7 (7)
(10-5) 17 - _0_ 7 8 4 5 (8)
(10-5) 48 - 6 _9_ 8 0 _9_ (9)

Refais tes valises...

- (10-5) 5 - _0_ _0_ 7 0 9 (10)
(10-6) 29 - 3 _4_ 5 _0_ 0 (5)
(10-6) 26 - 0 _0_ 6 _5_ 4 (6)
(10-6) 11 - _7_ 4 0 _6_ 6 (7)
(10-6) 14 - 0 _7_ _0_ 7 0 (8)
(10-6) 14 - 8 0 _6_ _8_ 4 (9)
(10-6) 12 - 0 0 _6_ _7_ 2 (10)
(10-7) 28 - 4 _1_ _0_ 2 5 (5)
(10-7) 25 - 6 _3_ _0_ 2 5 (6)
(10-7) 18 - _5_ 0 _2_ 6 7 (7)
(10-7) 15 - _0_ 8 _3_ 6 7 (8)
(10-7) 14 - _0_ 0 _2_ 4 4 (9)
(10-7) 13 - _0_ 9 _0_ 2 1 (10)
(10-8) 20 - 2 _0_ 2 _0_ 0 (5)
(10-8) 15 - 6 _0_ 5 _4_ 0 (6)
(10-8) 20 - _0_ 5 _6_ 4 6 (7)
(10-8) 14 - 0 _0_ _7_ 7 0 (8)
(10-8) 13 - 0 _8_ _0_ 5 5 (9)
(10-8) 11 - 10 _9_ _9_ 4 3 (10)
(10-13) 24 - 8 10 0 _3_ _8_ (10)
(11-1) 49 - 1 _5_ _3_ 3 6 (6)
(11-1) 35 - 4 7 _0_ _4_ 0 (7)
(11-1) 0 - _0_ _0_ 2 4 7 (8)
(11-1) 23 - 5 7 0 _6_ _0_ (9)
(11-1) 20 - 8 9 0 _0_ _8_ (10)
(11-2) 49 - 1 _4_ _4_ 3 6 (6)
(11-2) 44 - 6 _7_ _0_ 5 7 (7)
(11-2) 31 - 0 _8_ 3 _7_ 7 (8)
(11-2) 3 - _7_ 6 7 0 _0_ (9)
(11-2) 8 - 0 0 10 _0_ _10_ (10)
(11-3) 10 - _6_ 2 0 _6_ 5 (6)
(11-3) 21 - 0 _0_ 4 7 _6_ (7)
(11-3) 11 - 7 8 _0_ 4 _0_ (8)
(11-3) 10 - 8 0 _7_ 2 _0_ (9)
(11-3) 19 - 9 0 10 _6_ _0_ (10)
(11-4) 27 - 1 0 _6_ 5 _6_ (6)
(11-4) 4 - _0_ 0 _3_ 3 0 (7)
(11-4) 31 - 0 _7_ 3 _0_ 7 (8)
(10-9) 28 - 4 _3_ _3_ 2 5 (5)
(10-9) 15 - 6 _5_ 5 _3_ 0 (6)
(10-9) 19 - _0_ 6 _3_ 5 0 (7)
(10-9) 13 - 8 _5_ _7_ 0 8 (8)
(10-9) 13 - 0 _0_ _5_ 5 5 (9)
(10-9) 11 - 10 _0_ _0_ 4 3 (10)
(10-11) 29 - 3 _0_ 5 _5_ 0 (5)
(10-11) 26 - 0 _6_ 6 _0_ 4 (6)
(10-11) 11 - _0_ 4 0 _0_ 6 (7)
(10-11) 15 - 7 _5_ _0_ 6 7 (8)
(10-11) 14 - 8 0 _7_ _0_ 4 (9)
(10-11) 8 - _0_ _0_ 4 7 6 (10)
(10-12) 43 - 2 5 _0_ _5_ 6 (6)
(10-12) 39 - 6 7 _7_ _6_ 0 (7)
(10-12) 37 - 0 8 _0_ _5_ 5 (8)
(10-12) 9 - _5_ _6_ 5 0 0 (9)
(10-12) 4 - _0_ _0_ 8 10 0 (10)
(10-13) 12 - _0_ 2 4 8 _0_ (8)
(10-13) 27 - 5 0 0 _3_ _0_ (9)
(11-4) 2 - _0_ 7 8 9 _8_ (9)
(11-4) 8 - 0 0 10 _8_ _0_ (10)
(11-5) 9 - _0_ 3 4 1 0 (6)
(11-5) 11 - 0 _0_ 3 0 _3_ (7)
(11-5) 10 - 0 _7_ 2 _0_ 0 (8)
(11-5) 6 - _0_ 3 4 _0_ 8 (9)
(11-5) 18 - 0 10 _9_ 2 _9_ (10)
(11-6) 13 - 0 _1_ 0 _1_ 5 (5)
(11-6) 14 - _5_ 0 _1_ 4 7 (7)
(11-6) 11 - _0_ 8 _2_ 4 7 (8)
(11-6) 10 - _0_ 0 _1_ 2 4 (9)
(11-6) 19 - _0_ 0 _0_ 1 10 (10)
(11-7) 13 - 0 _0_ 0 _5_ 5 (5)
(11-7) 22 - 0 _0_ 5 _4_ 4 (6)
(11-7) 15 - 3 6 _5_ _0_ 0 (7)
(11-7) 10 - 0 _5_ _0_ 5 0 (8)
(11-7) 10 - 8 0 _6_ _7_ 4 (9)
(11-7) 8 - 0 0 _6_ _6_ 2 (10)
(11-8) 24 - 4 _1_ 0 _1_ 5 (5)

Refais tes valises...

- (11-8) 16 - 2 _0_ _0_ 2 6 (7)
(11-8) 10 - 0 _8_ _4_ 5 0 (8)
(11-8) 10 - 8 0 _0_ _3_ 4 (9)
(11-8) 7 - 10 _0_ _0_ 2 3 (10)
(11-9) 24 - 4 _2_ 0 _2_ 5 (5)
(11-9) 22 - 0 _3_ 5 _1_ 4 (6)
(11-9) 15 - 3 6 _0_ _5_ 0 (7)
(11-9) 10 - 0 _0_ _5_ 5 0 (8)
(11-9) 9 - 0 _8_ _0_ 3 5 (9)
(11-9) 8 - 0 0 _8_ _3_ 2 (10)
(11-10) 13 - 0 _4_ 0 _4_ 5 (5)
(11-10) 22 - 0 _4_ 5 _5_ 4 (6)
(11-10) 15 - _0_ 6 _3_ 3 0 (7)
(11-10) 10 - 0 _4_ _6_ 5 0 (8)
(11-10) 12 - 6 7 0 _6_ _6_ (9)
(11-10) 40 - 0 _4_ 0 0 _4_ (10)
(11-12) 13 - 0 _5_ 0 _0_ 5 (5)
(11-12) 12 - 0 _0_ 4 _3_ 3 (6)
(11-12) 4 - _5_ 0 _6_ 3 0 (7)
(11-12) 10 - 0 _6_ _7_ 5 0 (8)
(11-12) 24 - _0_ 6 8 _9_ 9 (9)
(11-12) 40 - 0 _10_ 0 0 _5_ (10)
(11-13) 4 - _1_ 0 _2_ 3 0 (7)
(11-13) 17 - _3_ 3 6 8 _0_ (8)
(11-13) 34 - 5 _0_ _5_ 0 9 (9)
(11-13) 10 - _0_ 8 9 0 _7_ (10)
(12-1) 3 - _1_ 2 3 _1_ 4 (4)
(12-1) 51 - _0_ 0 0 _2_ 0 (5)
(12-1) 2 - _0_ 0 _2_ 4 6 (6)
(12-1) 49 - _0_ 5 _5_ 6 7 (7)
(12-1) 48 - _0_ _0_ 2 4 5 (8)
(12-1) 46 - _9_ _0_ 2 3 3 (9)
(12-2) 46 - _2_ _6_ 3 2 0 (6)
(12-2) 51 - _7_ _0_ 1 4 6 (7)
(12-2) 44 - _4_ _7_ 6 0 8 (8)
(12-2) 40 - _8_ _9_ 8 0 0 (9)
(12-2) 38 - _0_ _10_ 8 8 7 (10)
(12-3) 51 - _4_ 0 0 _3_ 0 (5)
(12-3) 49 - _0_ 0 5 _2_ 3 (6)
(12-3) 49 - _6_ 5 _6_ 6 7 (7)
(12-3) 45 - _6_ 0 _0_ 7 0 (8)
(12-3) 15 - 0 0 _2_ _0_ 9 (9)
(12-3) 46 - _9_ 0 0 9 _1_ (10)
(12-4) 5 - 0 _2_ 1 _0_ 3 (4)
(12-4) 0 - _5_ 4 4 _5_ 4 (5)
(12-4) 2 - _4_ 0 _6_ 4 6 (6)
(12-4) 0 - _6_ 0 _0_ 3 5 (7)
(12-4) 6 - 0 _7_ 2 3 _0_ (8)
(12-4) 40 - _6_ _0_ 8 0 0 (9)
(12-4) 48 - _0_ 8 8 7 _0_ (10)
(12-5) 4 - 0 0 _1_ 0 _1_ (5)
(12-5) 2 - 6 0 _1_ _5_ 6 (6)
(12-5) 2 - 0 _6_ 7 _2_ 3 (7)
(12-5) 44 - _3_ 8 _7_ 0 8 (8)
(12-5) 15 - 0 0 _0_ _5_ 9 (9)
(12-5) 4 - 0 0 9 _8_ _3_ (10)
(12-6) 12 - 2 _3_ 0 _4_ 4 (4)
(12-6) 4 - 0 0 _0_ 0 _0_ (5)
(12-6) 2 - 6 0 _5_ 4 _3_ (6)
(12-6) 3 - 6 4 0 _5_ _0_ (7)
(12-6) 9 - 5 7 0 _5_ _0_ (8)
(12-6) 15 - 0 0 _5_ _7_ 9 (9)
(12-6) 50 - 10 6 6 _0_ _10_ (10)
(12-7) 13 - 1 _0_ 1 0 _1_ (5)
(12-7) 4 - 5 4 _6_ 2 _0_ (6)
(12-7) 2 - 0 5 _0_ 1 _4_ (7)
(12-7) 2 - 7 4 6 _0_ _8_ (8)
(12-7) 51 - 9 6 7 _8_ _0_ (9)
(12-7) 23 - 0 _0_ _1_ 8 3 (10)
(12-8) 13 - 1 5 _4_ 0 _4_ (5)
(12-8) 6 - 3 2 0 _0_ _6_ (6)
(12-8) 2 - 0 5 7 _0_ _0_ (7)
(12-8) 0 - 8 6 0 _6_ _0_ (8)
(12-8) 0 - 0 5 _0_ 6 _4_ (9)
(12-9) 13 - 1 5 _3_ 0 _3_ (5)
(12-9) 6 - 3 2 0 _2_ _0_ (6)

Refais tes valises...

- (12-9) 3 - 6 4 0 _0_ _5_ (7)
(12-9) 1 - 0 5 7 _6_ _0_ (8)
(12-9) 51 - 9 6 _0_ 7 _6_ (9)
(12-9) 40 - _1_ 10 6 _8_ 5 (10)
(12-10) 7 - 2 2 _0_ 2 _0_ (5)
(12-10) 3 - 0 5 _6_ 3 _5_ (6)
(12-10) 40 - _5_ _0_ 0 5 7 (7)
(12-10) 37 - _0_ _8_ 0 5 7 (8)
(12-10) 18 - 6 6 _0_ _0_ 7 (9)
(12-10) 4 - 0 0 9 _10_ _0_ (10)
(12-11) 12 - 2 _2_ 0 _0_ 4 (4)
(12-11) 4 - 0 0 _4_ 0 _4_ (5)
(12-11) 9 - 5 _3_ 3 0 _0_ (6)
(12-11) 3 - 6 4 0 _4_ _7_ (7)
(12-11) 9 - 5 7 0 _6_ _8_ (8)
(12-11) 15 - 0 0 _6_ _8_ 9 (9)
(12-11) 40 - _0_ 10 _0_ 6 5 (10)
(12-13) 4 - _1_ 1 2 _0_ 0 (4)
(12-13) 51 - _2_ 0 0 _5_ 0 (5)
(12-13) 2 - _3_ 0 _0_ 4 6 (6)
(12-13) 0 - _5_ 0 _6_ 3 5 (7)
(12-13) 44 - _0_ _5_ 6 0 8 (8)
(12-13) 42 - _9_ _6_ 6 7 7 (9)
(12-13) 42 - _0_ 9 _0_ 4 3 (10)
(13-1) 48 - 3 2 0 _0_ _3_ (3)
(13-1) 47 - 4 2 2 _1_ _1_ (4)
(13-1) 47 - 0 0 _3_ _2_ 0 (5)
(13-1) 46 - 0 5 _0_ _4_ 2 (6)
(13-2) 45 - _0_ 3 2 0 _2_ (3)
(13-2) 47 - 0 0 _0_ _3_ 0 (5)
(13-2) 46 - 0 5 _4_ _1_ 2 (6)
(13-3) 46 - 7 3 _7_ 2 _8_ (8)
(13-3) 43 - 0 5 _8_ 2 _8_ (9)
(13-4) 48 - 3 2 0 _1_ _0_ (3)
(13-4) 47 - 0 0 _1_ _1_ 0 (5)
(13-5) 39 - _3_ _0_ 4 2 2 (4)
(13-5) 36 - _5_ _5_ 5 2 1 (5)
(13-5) 42 - _5_ 5 3 _6_ 0 (6)
(13-5) 38 - _4_ 0 5 _7_ 6 (7)
(13-5) 36 - _6_ 0 5 _7_ 4 (8)
(13-5) 36 - _6_ 8 3 0 _5_ (9)
(13-5) 32 - _0_ 0 5 0 _5_ (10)
(13-6) 42 - _0_ 4 1 _7_ 2 (7)
(13-6) 40 - _8_ 5 1 0 _8_ (8)
(13-6) 45 - 8 3 0 _0_ _0_ (9)
(13-6) 42 - 0 5 0 _9_ _8_ (10)
(13-7) 39 - _0_ _1_ 4 2 2 (4)
(13-7) 47 - 6 2 8 _4_ _7_ (8)
(13-7) 26 - _8_ _0_ 0 4 9 (9)
(13-7) 23 - _10_ _0_ 0 4 9 (10)
(13-8) 47 - 6 2 8 _0_ _3_ (8)
(13-8) 44 - 0 4 9 _8_ _0_ (9)
(13-8) 42 - 0 5 0 _0_ _0_ (10)
(13-9) 48 - 5 1 0 _6_ _0_ (8)
(13-9) 27 - _0_ _5_ 8 3 0 (9)
(13-9) 21 - _0_ _0_ 10 6 10 (10)
(13-10) 31 - _1_ _6_ 6 2 8 (8)
(13-10) 26 - _6_ _9_ 0 4 9 (9)
(13-10) 24 - _8_ _10_ 9 3 8 (10)
(13-11) 42 - _7_ 4 1 _0_ 2 (7)
(13-11) 45 - 0 4 _8_ 3 _3_ (8)
(13-11) 45 - 8 3 0 _8_ _9_ (9)
(13-11) 42 - 0 5 0 _8_ _9_ (10)
(13-12) 47 - 4 2 2 _2_ _3_ (4)
(13-12) 47 - 0 0 _4_ _4_ 0 (5)
(13-12) 48 - 5 3 _0_ 0 _4_ (6)
(13-12) 45 - 0 5 _0_ 6 _3_ (7)
(13-12) 43 - 8 6 _7_ 5 _1_ (8)
(13-12) 22 - _2_ _1_ 0 5 0 (10)

Carré :

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| (1) 1 - 0 3 0 2 0 (3) | (5) 6 - 0 9 0 0 5 (9) |
| (1) 0 - 0 0 0 0 0 (4) | (5) 5 - 0 0 0 7 2 (10) |
| (1) 50 - 5 0 4 3 0 (5) | (6) 18 - 1 5 0 2 6 (6) |
| (1) 49 - 6 5 3 1 0 (6) | (6) 14 - 5 7 0 3 0 (7) |
| (2) 46 - 2 0 4 0 3 (4) | (6) 13 - 6 0 8 0 4 (8) |
| (2) 43 - 0 0 5 4 2 (5) | (6) 45 - 4 0 8 0 0 (9) |
| (2) 46 - 2 6 4 1 0 (6) | (6) 9 - 0 0 9 0 0 (10) |
| (3) 33 - 2 0 4 1 7 (7) | (7) 22 - 1 0 2 5 2 (5) |
| (3) 28 - 7 0 7 3 8 (8) | (7) 18 - 5 0 4 6 2 (6) |
| (3) 42 - 0 4 0 0 0 (9) | (7) 15 - 7 0 5 0 1 (7) |
| (3) 40 - 10 5 9 0 7 (10) | (7) 18 - 5 0 8 2 0 (8) |
| (4) 45 - 1 6 0 0 4 (6) | (7) 16 - 7 0 0 1 0 (9) |
| (4) 38 - 7 0 6 4 0 (7) | (7) 13 - 0 10 0 1 0 (10) |
| (4) 41 - 5 8 6 0 0 (8) | (8) 24 - 0 0 0 3 3 (3) |
| (4) 39 - 7 9 6 7 0 (9) | (8) 22 - 4 0 0 3 2 (4) |
| (4) 48 - 0 5 5 0 0 (10) | (8) 22 - 0 3 0 3 0 (5) |
| (5) 13 - 2 5 0 7 6 (7) | (8) 20 - 6 4 5 2 0 (6) |
| (5) 9 - 6 0 0 8 6 (8) | |
| (9) 25 - 1 0 0 2 3 (3) | (11) 10 - 0 0 2 5 0 (8) |
| (9) 21 - 4 0 2 3 0 (4) | (11) 34 - 5 7 0 0 9 (9) |
| (9) 21 - 0 0 0 0 0 (5) | (11) 40 - 0 0 0 0 10 (10) |
| (9) 19 - 6 0 5 4 0 (6) | (12) 8 - 1 1 5 0 0 (5) |
| (9) 18 - 7 6 4 2 0 (7) | (12) 3 - 0 5 0 3 0 (6) |
| (10) 18 - 4 0 0 6 7 (7) | (12) 2 - 0 5 7 0 3 (7) |
| (10) 14 - 0 0 2 7 0 (8) | (12) 1 - 0 5 7 0 0 (8) |
| (10) 38 - 7 7 0 0 9 (9) | (12) 0 - 0 5 6 6 0 (9) |
| (10) 34 - 10 0 0 0 0 (10) | (12) 50 - 10 6 6 5 0 (10) |
| (11) 14 - 4 0 0 4 7 (7) | (13) 46 - 5 2 1 0 5 (5) |

Quinte Flush :

Trèfle

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------|
| (SF-C 1-5) 39 - 3 2 2 5 3 (5) | (SF-C 2-6) 32 - 0 4 2 1 0 (6) |
| (SF-C 1-5) 36 - 0 4 3 0 2 (6) | (SF-C 3-7) 30 - 0 0 0 0 4 (4) |

(SF-C 3-7) 28 - 5 0 4 3 3 (5)
(SF-C 4-8) 26 - 0 0 0 0 0 (4)
(SF-C 4-8) 24 - 5 0 4 3 2 (5)
(SF-C 5-9) 22 - 0 0 0 0 0 (4)
(SF-C 5-9) 20 - 5 0 4 3 2 (5)
(SF-C 6-10) 18 - 0 0 0 0 0 (4)
(SF-C 6-10) 16 - 5 0 4 3 2 (5)

(SF-C 7-11) 14 - 0 0 0 0 0 (4)
(SF-C 7-11) 12 - 5 0 4 3 2 (5)
(SF-C 8-12) 10 - 0 0 0 0 0 (4)
(SF-C 8-12) 8 - 5 0 4 3 2 (5)
(SF-C 9-13) 3 - 2 5 0 4 3 (5)
(SF-C 9-13) 1 - 4 6 5 3 1 (6)

Cœur

(SF-H 1-5) 44 - 3 5 0 4 4 (5)
(SF-H 1-5) 42 - 5 6 5 3 2 (6)
(SF-H 2-6) 43 - 0 2 0 0 0 (4)
(SF-H 2-6) 41 - 5 3 4 3 2 (5)
(SF-H 3-7) 38 - 5 4 1 2 0 (5)
(SF-H 5-9) 34 - 2 0 3 3 0 (3)
(SF-H 5-9) 32 - 0 0 0 3 1 (4)
(SF-H 6-10) 28 - 0 0 0 0 4 (4)

(SF-H 6-10) 26 - 5 0 4 3 3 (5)
(SF-H 7-11) 24 - 0 0 0 0 0 (4)
(SF-H 7-11) 22 - 5 0 4 3 2 (5)
(SF-H 8-12) 20 - 0 0 0 0 0 (4)
(SF-H 8-12) 18 - 5 0 4 3 2 (5)
(SF-H 9-13) 16 - 0 0 0 0 0 (4)
(SF-H 9-13) 14 - 5 0 4 3 2 (5)

Pique

(SF-S 1-5) 2 - 2 5 0 4 3 (5)
(SF-S 1-5) 0 - 4 6 5 3 1 (6)
(SF-S 2-6) 9 - 0 0 0 0 0 (4)
(SF-S 2-6) 7 - 5 0 4 3 2 (5)
(SF-S 4-8) 17 - 4 3 2 0 5 (5)
(SF-S 4-8) 14 - 6 5 3 5 5 (6)
(SF-S 4-8) 13 - 7 5 2 3 2 (7)
(SF-S 5-9) 24 - 1 1 4 4 3 (4)
(SF-S 5-9) 21 - 4 3 5 0 2 (5)

(SF-S 5-9) 18 - 6 5 6 5 1 (6)
(SF-S 6-10) 28 - 1 4 4 3 1 (4)
(SF-S 7-11) 34 - 0 3 0 2 3 (3)
(SF-S 7-11) 32 - 4 4 3 1 2 (4)
(SF-S 8-12) 31 - 0 4 2 1 0 (6)
(SF-S 9-13) 40 - 1 1 2 1 4 (4)
(SF-S 9-13) 35 - 5 0 0 3 5 (5)
(SF-S 9-13) 34 - 6 5 4 1 3 (6)

Carreau

(SF-D 1-5) 33 - 2 7 8 7 2 (8)
(SF-D 1-5) 30 - 5 0 9 7 1 (9)
(SF-D 2-6) 34 - 1 6 0 8 5 (8)
(SF-D 2-6) 30 - 5 0 9 9 5 (9)

(SF-D 2-6) 37 - 10 10 0 4 0 (10)
(SF-D 3-7) 4 - 2 5 3 1 6 (6)
(SF-D 3-7) 0 - 6 7 5 2 0 (7)
(SF-D 3-7) 50 - 0 8 5 1 5 (8)

(SF-D 4-8) 4 - 2 5 0 4 3 (5)

(SF-D 4-8) 2 - 4 6 5 3 1 (6)

(SF-D 5-9) 11 - 0 0 0 0 0 (4)

(SF-D 5-9) 9 - 5 0 4 3 2 (5)

(SF-D 7-11) 14 - 8 5 1 1 0 (8)

(SF-D 9-13) 24 - 0 2 1 0 2 (7)

Quinte Flush Royale

Trèfle

(RF-C) 2 - 3 2 0 0 0 (4)

(RF-C) 51 - 5 4 0 4 3 (5)

Cœur

(RF-H) 12 - 0 0 0 0 0 (4)

(RF-H) 10 - 5 0 4 3 2 (5)

Pique

(RF-S) 41 - 0 4 0 3 0 (4)

(RF-S) 40 - 0 0 3 1 1 (5)

Carreau

(RF-D) 30 - 3 2 7 3 6 (7)

(RF-D) 27 - 6 4 8 3 5 (8)

(RF-D) 24 - 0 6 9 3 4 (9)

(RF-D) 22 - 10 7 0 2 2 (10)

Utilisation :

Entre parenthèse au début de la formule, la main à obtenir, la famille et la valeur des cartes.

Entre parenthèse à la fin de la formule, le nombre de joueurs, donc de main distribuées.

Le premier chiffre après la première parenthèse correspond au stack-number de la carte à amener sous le jeu (52=0).

Les cinq chiffres suivants correspondent aux donnes secondes qu'il faudra réaliser. Par exemple sur une donne pour six joueurs, s'il y a un 3 sur le quatrième tour de distribution, c'est qu'il faudra distribuer la première carte et la deuxième normalement, mais qu'à partir de la troisième, il faudra terminer le tour en réalisant des donnes secondes.

Note :

La recherche fondamentale est intéressante pour une base avec antisèche et s'il n'est pas nécessaire de revenir sur le stack.

Mais parfois le déplacement d'une seule carte (cf « Poker à la demande » dans Isis) permet d'arriver au même résultat de manière plus simple.

Quinte flush royale à quatre joueurs pour la partie Hight d'Isis

Le demi-chapelet 41-14 d'Isis (celui que je trouve plus logique de construire en premier puisqu'il concentre une grosse part des propriétés intrinsèques d'Isis), ne dispose pas de quinte flush royale pour quatre joueurs.

Voici une mise en place rapide pour l'obtenir lors d'un étalement en main :

- Inverser **AP-RT**
- Inverser **6C-VP**
- Couper pour amener le **9P** sous le jeu

Une distribution de quatre mains permet au quatrième joueur d'obtenir la quinte flush royale à pique.

Il est possible de remplacer la mise en place par des donnes secondes, une sur la quatrième carte distribuée au deuxième tour et une sur la troisième carte distribuée au quatrième tour.

Shuffle Bored

Cette routine de Simon Aronson (et les déclinaisons que certains magiciens en ont fait) est idéale à plus d'un titre.

- Elle est incompréhensible et l'effet est très fort
- Elle ne nécessite aucune manipulation
- Elle ne nécessite aucune mise en place pour qui est capable de réaliser une séparation high-low avec son chapelet
- Elle peut être déclinée pour construire ou reconstruire une partie du chapelet (cf « Invitation au Voyage »)

Voici deux variations qui utilisent le principe de base, celui qui permet de mélanger plusieurs fois un jeu entier sans modifier la séparation en groupe du début.

Un pari sur la journée

La routine qui va suivre est l'aboutissement d'une recherche de climax fort à partir d'un chapelet qui aurait été partiellement déstructuré, mais où la séparation en groupe aurait été conservée.

Si cette routine est un final idéal pour ponctuer un enchaînement à base de séparation high-low, elle se suffit à elle-même si on a sous le coude un livre et un jeu de carte gasé.

Effet :

« Comment vient-on à la magie? »

En fait je pense que c'est une tournure de l'esprit.

Jje me suis toujours pris au jeu de relever les coïncidences, les bizarreries, les faits originaux que je pouvais croiser sur mon chemin. Un lampadaire qui s'allume juste au moment ou je passe dessous, le téléphone qui sonne au moment ou je vais le prendre pour appeler la personne qui est au bout du fil, une originalité topologique quand je regarde les objets ...

Tout ce qui pouvait paraître magique, quoi.

Puis j'en suis venu à créer un petit jeu auquel je m'adonne chaque matin en essayant de prendre un pari sur le hasard. Ce pari, je le tente en partant de chez moi avec un objet ou en ayant un mot en tête, et en observant en quoi cet objet ou ce mot peut se rattacher à un fait marquant ou anodin de ma journée.

La première fois je m'en souviens, j'avais pris un briquet.

Bizarrement, c'est ce jour la qu'une charmante et coutumière utilisatrice du bus qui m'amène au travail a choisi pour m'adresser la parole et me demander du feu quand nous sommes sorti du véhicule.

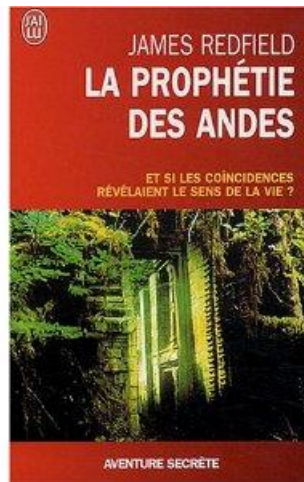
Il y a trois jours, j'ai pris avec moi une des clefs que j'entasse dans un tiroir ne sachant plus à quoi elles servent. La journée s'est déroulé sans que je puisse rattacher cette clef à un quelconque événement, mais en rentrant chez moi, je me suis aperçu qu'ayant changé de veste et ayant laissé les clefs de mon appartement dans une des poches de l'ancienne, je n'avais aucun moyen d'ouvrir la porte.

Or, la clef prise le matin même par hasard, se trouvait être un des nombreux doubles que je pensais avoir égaré.

Cela ne fonctionne pas à tous les coups mais c'est de plus en plus fréquent.

Coïncidence, coup de bol, destin..?

Aujourd'hui, quelque chose m'a poussé à prendre le livre que je suis en train de lire, et d'y glisser quelques cartes comme marque page dont une que j'ai eu envie de retourner. Petit clin d'œil du destin, ce livre c'est "La Prophétie des Andes" de James Redfield, son sous titre, "Et si les coïncidences révélaient le sens de la vie?".



J'ai également pris le reste du jeu et avec votre participation j'aimerais tenter de voir s'il est encore possible de forcer les coïncidences.

Veuillez prendre chacun une partie de ce jeu et bien la mélanger avant de reposer votre paquet sur la table.

Nous allons maintenant mixer certaines cartes des paquets dans n'importe quel sens puis mixer ces paquets ensemble également. Nous obtenons donc un jeu composé aléatoirement de cartes faces en l'air faces en bas.

Pouvez vous compter le nombre de cartes faces en l'air... 28.

Amusant, la page à laquelle j'ai glissé mon marque page improvisé est la page... 28.

Dans ce marque page, j'ai retourné le 10 de carreau. Une carte rouge, un 10, pouvez vous compter le nombre de cartes rouges.. 11.

Mince !

Remarque, ce 10 de carreau est une carte à point, combien y a-t-il de cartes à point..? 10.

Ouf, ça colle.

Mais il nous reste la figure, ce roi de carreau...

Finalement on peut dire qu'avec mes quatre cartes marque page j'ai été sacrément inspiré ce matin. »



Arcanes :

J'ai toujours trouvé que la révélation des prédictions dans la déclinaison d'Aldo Colombini « Pré-Deck-Ability ») était relativement linéaire.

J'ai cherché d'autres moyens de réaliser les révélations, sans avoir à préparer ou me balader avec des bouts de papiers.

Au final, je me balade avec un livre...

Préparation :

Si un seul jeu est utilisé pour la préparation et le tour:

- Séparation du jeu en groupes Isis 41-14 et 15-40.
- Passer deux cartes à points rouges et deux cartes noires quelconques du paquet 15-40 au paquet 41-14.
- Sortir **10K, VK DK et AK**, retourner le **10K** et glisser l'ensemble à la page 28 du livre.

Si les cartes marques pages sont issues d'un autre jeu:

- Séparation du jeu en groupes Isis 41-14 et 15-40.
- Passer deux cartes noires du paquet 15-40 au paquet 41-14.

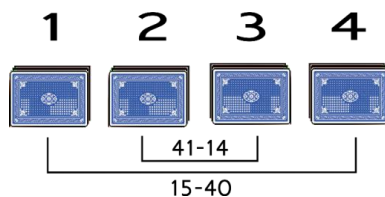
- Sortir **10K**, **VK DK** et **AK** d'un autre jeu, retourner le **10K** et glisser l'ensemble à la page 28 du livre.

Le reste est conforme à la routine originale, le numéro de la page ou se trouve le « marque page » est identique au nombre de cartes faces en l'air, le **10K** retourné indique le nombre de carte rouges à point avec la possibilité de jouer sur l'erreur **RK** pour créer un flottement avant le climax, le **RK** venant, lors de ce climax, compléter la quinte flush royale du « marque page ».

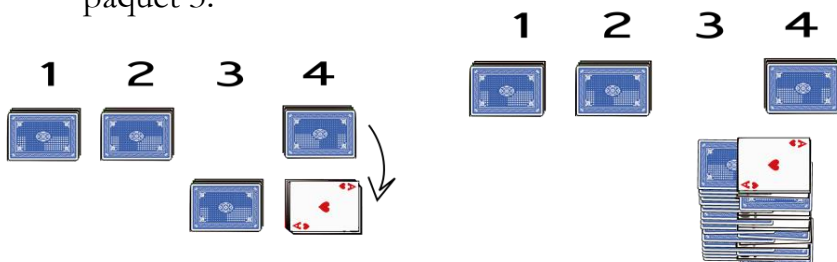
Voici la manutention que j'utilise pour le brassage des cartes :

- Le paquet de vingt huit cartes est séparé en deux (paquets 2 et 3), ces paquets sont donnés à deux spectateurs pour mélange, repris et posés sur la table.

Le paquet des autres cartes est également séparé en deux pour mélange (paquets 1 et 4) et ces deux paquets sont posés de chaque cotés des paquets précédents.

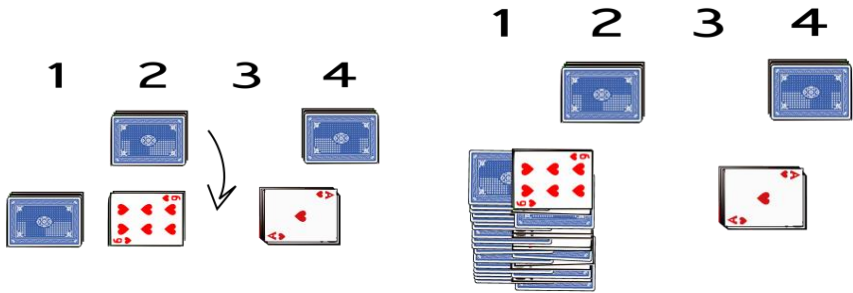


- Le paquet 4 est coupé en deux par un spectateur, une des moitiés retournée pour mélange dans le paquet 3.

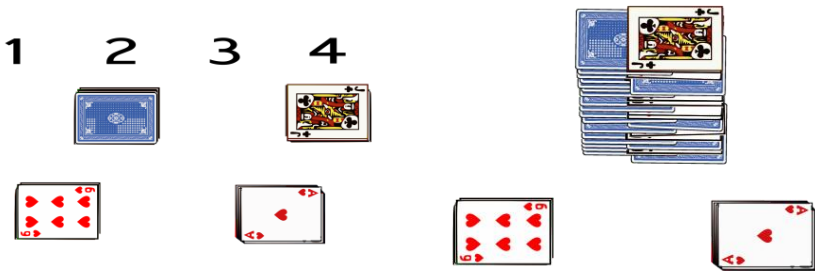


Refais tes valises...

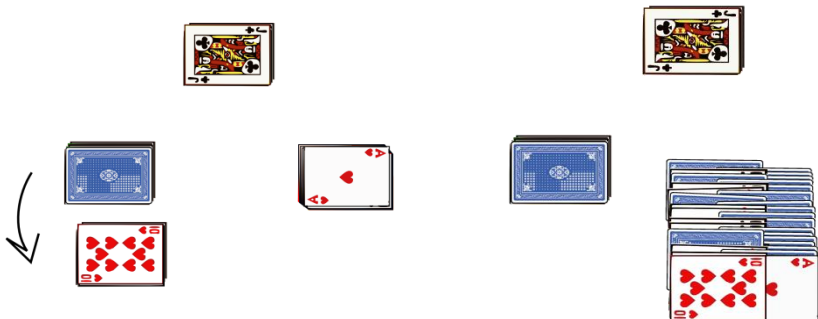
- On réalise les mêmes opérations avec le paquet 2 dans le paquet 1.



- On retourne le paquet 4 que l'on mélange dans le paquet 2.

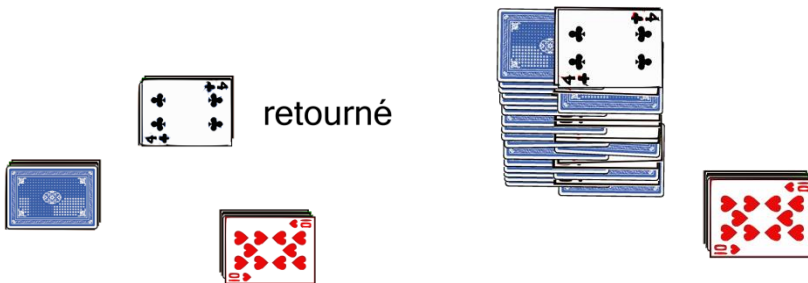


- On prélève un petit paquet du paquet 3-4 que l'on mélange dans le paquet 1-2.



Refais tes valises...

- On retourne le paquet 2-4 et on le mélange avec le reste du paquet 1-2.



- Enfin retourner le paquet nouvellement formé et le mélanger avec le paquet restant.
- Il ne reste plus qu'un paquet de cartes mixées faces en l'air faces en bas que l'on retourne pour que les vingt huit cartes de la série comprenant le **RK** soient faces en l'air.

Réalisé de manière rapide, sans hésitations, le mélange est véritablement trompeur.

<https://www.youtube.com/watch?v=Q3s9PlrVB5c>

Notes:

Si vous utilisez l'édition « J'ai Lu » du livre, la page 28 n'a pas de numéro vis-à-vis puisque c'est une page de fin de chapitre. Le choix de cette page pour la révélation est donc justifié car il n'y a pas de double possibilité (28 et 29).

Shuffle Tracking

Tout comme « Un pari sur la journée », cette routine se réalise avec un jeu uniquement gasé et répond à une problématique simple : faire en sorte que ce soit le spectateur qui définisse les nombres de prédiction de la routine « Pré-Deck-Ability » d'Aldo Colombini.

La solution apportée à cette problématique va être déclinée sur plusieurs versions, la base, très simple et les autres plus compliquées à mettre en place.

Effet :

Après une ou deux expériences simples de mémorisation avec des cartes, le magicien explique que lors de jeux, la mémorisation ne sert que si l'on est capable de suivre l'ordre des cartes lors de mélanges.

Le jeu est à nouveau mélangé et le magicien demande à un spectateur **A** un nombre entre cinq et dix, à un spectateur **B** un nombre entre dix et vingt et à un spectateur **C** un nombre entre vingt et trente.

Le jeu est passé en revue pour apprentissage de l'ordre puis, grâce à une procédure de coupe et de mélanges, l'ensemble est brassé aléatoirement face en l'air face en bas.

Le magicien se concentre et prétend être capable de suivre l'évolution de l'ordre des cartes lors des différents mélanges. A un moment il stoppe la procédure car il considère que celle-ci a mené au résultat escompté.

Le jeu est étalé pour montrer le mixage de cartes faces en l'air faces en bas et le magicien se retourne.

Le chiffre du spectateur **C** est rappelé, le nombre de cartes faces en l'air correspond à ce chiffre.

Le chiffre du spectateur **B** est rappelé, le nombre de cartes noires dans les cartes faces en l'air correspond à ce chiffre.

Le chiffre du spectateur **A** est rappelé, le nombre de trèfles dans les cartes noires correspond à ce chiffre.

Cerise sur le gâteau, le magicien toujours de dos est capable de réciter l'ensemble des cartes rouges et noires qui se sont retrouvées face en l'air.

Mise en place et explication de la procédure de base :

On part d'Isis gasé, les vingt six cartes du groupe 1 (41-14) sous celles du groupe 2 (15-40) quand le jeu est face en l'air.

Si possible, le **RK** fait la jonction entre les deux groupes.

Le groupe 1 a la particularité d'être composé de :

- cinq carreaux
- six cœurs
- sept trèfles
- huit piques

Le nombre de cartes rouges est onze, celui des cartes noires, quinze.

Principe de base:

- Demander à A un chiffre entre cinq et dix :
 - Le chiffre est cinq, la révélation finale portera sur les carreaux, ce groupe ne devra pas être modifié.

- Le chiffre est six, la révélation finale portera sur les cœurs, ce groupe ne devra pas être modifié.
 - Le chiffre est sept, la révélation finale portera sur les trèfles, ce groupe ne devra pas être modifié.
 - Le chiffre est huit, la révélation finale portera sur les piques, ce groupe ne devra pas être modifié.
 - Le chiffre est neuf, la révélation finale portera sur les piques, il faudra ajouter un pique du groupe 2 par culling aux cartes du groupe 1.
- Demander à B un chiffre entre dix et vingt (non compris pour simplifier) :
 - Si le chiffre se situe entre onze et quatorze compris, la révélation portera sur les cartes rouges et il faudra importer du groupe 2 par culling le nombre de cartes séparant onze du nombre de carte nommé (soit N1 ce nombre). Les cartes importées ne devront pas faire partie de la famille révélation finale si celle si est rouge.
 - Si le chiffre se situe entre quinze et dix neuf compris, la révélation portera sur les cartes noires et il faudra importer du groupe 2 par culling le nombre de cartes séparant quinze du nombre de carte nommé (N1). Les cartes importées ne devront pas faire partie de la famille révélation finale si celle si est noire.

- Demander à C un chiffre entre vingt et trente :
 - Si le chiffre est inférieur à vingt six, la révélation portera sur les cartes du groupe 2. On réalise l'opération vingt six moins le nombre de carte nommé pour obtenir un chiffre N2.
 - Si le chiffre est supérieur ou égal à vingt six, la révélation portera sur les cartes du groupe 1. On réalise l'opération nombre de carte nommé moins vingt six pour obtenir le chiffre N2.

Le reste est très difficile à formaliser car spécifique à chaque cas, mais très intuitif. Il va falloir jongler entre N1 et N2 pour trouver le nombre et la couleur des cartes à culler du groupe 2 au groupe 1.

Voici quelques exemples.

Exemple 1, nombres : huit, treize, vingt trois :

- huit : la révélation finale portera sur les piques.
- treize : la seconde révélation portera sur les cartes rouges, il faudra passer deux cartes rouges du groupe 2 au groupe 1, N1=2.
- Vingt trois : il faudra passer trois cartes du groupe 2 au groupe 1, N2=3. deux cartes rouges devront déjà être passées, il faudra donc passer une carte noire supplémentaire.
- A la fin des opérations de brassage et si le groupe 2 est face en l'air une révélation du type :
 - Vingt trois cartes faces en l'air que l'on écarte.

- Dans les cartes restantes treize cartes rouges que l'on écarte.
- Dans les cartes restantes huit piques.

Exemple 2, nombres : sept, dix huit, vingt six :

- sept : la révélation finale portera sur les trèfles.
- Dix huit : la seconde révélation portera sur les cartes noires, il faudra passer trois cartes noires du groupe 2 au groupe 1 et uniquement des piques pour ne pas modifier le nombre de trèfles, $N1=3$.
- Vingt six : il ne faudrait pas passer de cartes du groupe 2 au groupe 1, $N2=0$. Comme trois piques devront être passés, et pour ne pas modifier le nombre de cartes noires et de trèfles, il faudra ôter trois cartes rouges du groupe 1 (culling sous le paquet + double coupe).
- A la fin des opérations de brassage et si le groupe 1 est face en l'air une révélation du type :
 - Vingt six cartes faces en l'air.
 - Dans ces vingt six cartes dix huit sont des cartes noires.
 - Dans ces cartes noires sept sont des trèfles.

Exemple 3, nombres : six, quatorze, vingt neuf :

- six : la révélation finale portera sur les cœurs.
- Dix huit : la seconde révélation portera sur les cartes rouges, il faudra passer trois cartes rouges du groupe 2 au groupe 1 et uniquement des carreaux pour ne pas modifier le nombre de cœurs, $N1=3$.

- Vingt neuf : il faudra passer trois cartes du groupe 2 au groupe 1, $N_2=3$. Comme $N_1=3$ le passage des trois carreaux suffira.
- A la fin des opérations de brassage et si le groupe 1 est face en l'air une révélation du type :
 - vingt neuf cartes faces en l'air.
 - Dans ces vingt neuf cartes quatorze sont des cartes rouges.
 - Dans ces cartes rouges six sont des coeurs.

On fait les *culls* sous couvert d'un étalement pour apprentissage, on coupe ensuite sous le **RK** et on effectue la procédure de mélange de la routine originale.

Variation 1:

Si l'on se sent d'attaque, il est possible de demander les chiffres, mais également les familles et la couleur auxquelles font référence ces chiffres.

C'est beaucoup plus compliqué à mettre en place, mais il est possible d'alléger la difficulté en choisissant le groupe dans lequel va se réaliser les révélations.

Par exemple, si la demande est:

- cinq Piques
- quatorze noires
- vingt deux

Il est plus judicieux de se baser sur le groupe 2 puisque dans ce groupe il y a déjà cinq piques.

Il suffira de passer trois trèfles et une carte rouge du groupe 1 au groupe 2 pour arriver aux révélations.

Malgré tout, il peut arriver que les choix chiffres-famille et couleur soient très difficiles à combiner et demandent un nombre de cull important.

Variation 2 :

La variation 2 permet de laisser l'impression d'une coïncidence forte dans le choix des familles-couleur tout en conservant une certaine facilité d'exécution.

La routine peut être présentée, non plus comme une démonstration de shuffle-tracking, mais comme une routine de coïncidence.

Pour cette variation, il faut une pile d'une dizaine de petits cartons blancs.

- La face supérieure est vierge.
- Sur la face inférieure est inscrit du premier au dernier papier :
 - piques - rouges
 - cœurs - noires
 - trèfle - faces en l'air
 - carreau
- On explique aux spectateurs qu'on va leur demander un chiffre ou un nombre et qu'ils devront inscrire ce nombre sur un carton..
- Quand le premier spectateur a donné son chiffre, on lui donne le carton correspondant et on passe les trois autres cartons sous la pile.
- Quand le second spectateur nomme son nombre, on donne directement le carton du dessus (rouges) ou on donne le second carton (noires) par donne

seconde pour l'inscription du nombre. On passe le carton non utilisé sous la pile.

- On donne enfin le dernier carton « faces en l'air » pour que le troisième spectateur y note son nombre.

Faire attention à ce que les cartons ne soient pas retournés durant ces opérations.

Le reste est identique, à la fin, avant de réaliser les comptages, les spectateurs retournent leurs cartons.

Avant le compte des cartes faces en l'air, s'arranger pour que la prédiction tombe juste en tendant le paquet de cartes tel quel ou en le retournant avant le comptage.

Autres...

Différentes choses...

Cartes Indicatrices Version Gemini

Cette routine est un mix entre la version des cartes indicatrices que vous pouvez trouver dans le livre sur Isis et une routine d'Arnaud Chevrier basée sur « Gemini Production » de John Guastafarro.

Elle part du chapelet en ordre inversé, a l'avantage de donner l'impression de désordre dans la manutention du jeu par les distributions successives, de faire participer 3 spectateurs et de revenir sur le chapelet en ordre.

Tout cela avec un effet très fort.

Une merveille !!!

Effet :

Le magicien propose aux spectateurs de mettre en pratique leur intuition.

Ils devront chacun leur tour distribuer les cartes faces en bas sur la table et, dès qu'ils auront l'intuition qu'ils sont proche d'un as, marqueront l'endroit dans le jeu avec un des as duplicatas posé précédemment sur la table.

Le magicien démontre, trois spectateurs réalisent l'expérience, les quatre as duplicatas se trouvent à l'intérieur du jeu, à l'endroit où les spectateurs les ont placés.

Ils sont extraits du jeu avec la carte face en bas qui leur fait face.

Si un des spectateurs a bien réussi le test et a effectivement trouvé l'**AK**, le magicien et les deux autres spectateurs ont fait choux blanc. En effet, ils sont tombés sur le **10P**, le **4T** et le **7C**.

Mais avoir l'intuition ne fait pas tout, encore faut il savoir l'interpréter.

Et si les cartes trouvées indiquaient...

Le jeu est confié à l'un des spectateurs. Sous le **10P** il compte dix cartes et tombe... sur l'**AP**. Sous le **4T** il compte quatre cartes et arrive sur l'**AT**. Enfin, sept cartes sont comptées sous le **7C** pour produire l'**AC**.

Mise en place :

- Partir du jeu classé en chapelet en ordre inverse, soit en réalisant un run, soit en réalisant ce tour après une routine inversant l'ordre des cartes (« Ni Aveugle Ni Stupide » par exemple).
- Passer l'**AK** entre le **7P** et le **7C**
- Couper pour amener le **4T** sous le jeu face en bas.
- Poser quatre as duplicatas sur la table.
- Couper sous une dizaine de cartes et peler dans la coupe les deux cartes supérieures du jeu (**10P** et **7C**). Reposer le paquet coupé sur ces deux cartes en conservant un break.

Explication et déroulement :

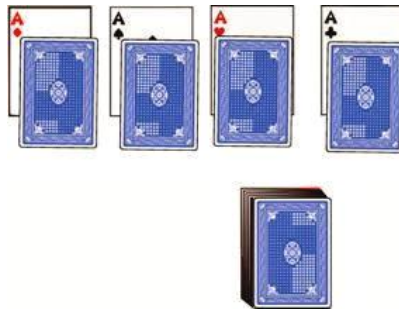
- Expliquer aux spectateurs ce qu'ils vont devoir faire en leur montrant: poser les cartes une à une, face en bas, en tas sur la table et se laisser guider par l'intuition. Quand celle ci leur donne le signal, stopper la distribution, prendre un as parmi les

duplicatas, marquer l'endroit de l'intuition en posant l'as face en l'air sur le tas face en bas et reposer le reste du jeu sur l'ensemble.

- Réaliser ce qui est expliqué en distribuant l'ensemble des cartes au dessus du break sur la table, en prenant un as (prendre l'**AT**), en le posant face en l'air sur les cartes distribuées et en reposant le jeu sur l'as.
- Reprendre le jeu et le tendre au premier spectateur.
- Le premier spectateur réalise les mêmes opérations.
- Le magicien reprend le jeu et le tend au second spectateur en oubliant la dernière carte, celle qui était sous le jeu. Reprendre cette carte et la replacer sur le jeu. Cette opération peut être remplacée par tout autre manœuvre faisant remonter la carte du dessous du jeu sur celui ci de manière discrète.
- Le second spectateur réalise les opérations et tend le jeu au dernier spectateur, qui à son tour distribue les cartes, marque l'endroit de son intuition avec le dernier as et reforme le jeu.
- Le magicien étale le jeu et extrait les 4 as ainsi que les quatre cartes qui leur font face et les place en avant. Les as et les cartes d'intuitions sont extraits de la façon suivante :
 - enlever les cartes au dessus du premier as et de la carte précédente en en inversant l'ordre (ces cartes n'ayant pas été distribuées, leur ordre n'est pas encore inversé) pour former une pile en arrière et à droite sur la table.
 - Prendre l'as et la carte qui lui fait face et les poser en avant.

Refais tes valises...

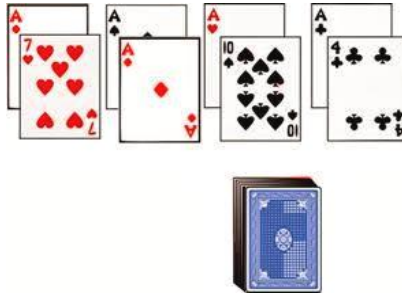
- Prendre en bloc les cartes au dessus du second as et de la carte précédente pour les poser en arrière et à gauche sur la table.
 - Prendre l'as et la carte qui lui fait face et les poser en avant, à côté du premier as.
 - Prendre en bloc les cartes au dessus du troisième as et de la carte précédente pour les poser en arrière et à gauche sur le second tas.
 - Prendre l'as et la carte qui lui fait face et les poser en avant, à côté des deux premiers.
 - Prendre en bloc les cartes au dessus du dernier as et de la carte précédente pour les poser en arrière sur le tas de gauche.
 - Prendre le dernier as et la dernière carte et les poser en avant, à côté des autres as.
 - Poser les cartes en main sur le paquet de gauche, reprendre le paquet de droite et le poser sur le paquet de gauche pour reconstituer le jeu.
- Le chapelet est revenu en ordre excepté les 4 cartes qui font face aux as.



Le magicien retourne les cartes qui accompagnent les as, un as est bien retrouvé mais les autres cartes ne correspondent pas.

Refais tes valises...

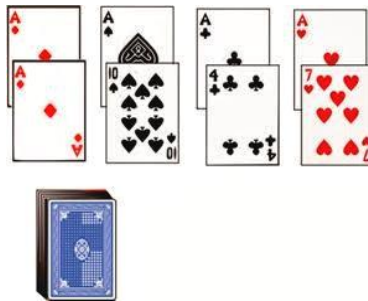
Il complimente le spectateur qui a eu la bonne intuition et tente de trouver des similitudes entre les cartes retrouvées mais ne correspondant pas: le 4 ressemble au A de l'as, le 10 contient un 1 et le 7 ressemble au 1.



Malgré tout, en réarrangeant les cartes, il y a bien une correspondance dans les familles.

Les intuitions sont peut-être bonnes, le problème vient peut être de l'interprétation de ces intuitions...

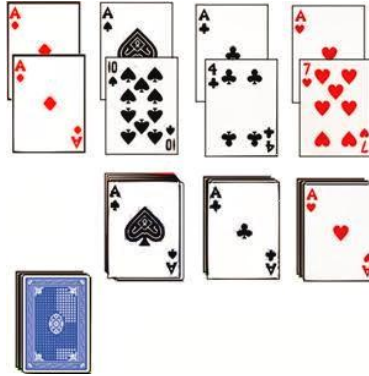
Les cartes sont réarrangées dans l'ordre, **AK-AP-AT-AC** avec les cartes de la famille correspondante dessus (**AK-10P-4T-7C**).



Le jeu est tendu à un des spectateurs, il lui est demandé de compter dix cartes sous le **10P**.

Refais tes valises...

Il réalise le compte et tombe sur l'**AP**. Puis il compte quatre cartes sous le **4T** et arrive sur l'**AT**. Enfin il compte sept cartes sous le **7C** ce qui le mène à l'**AC**.



Faire compter les cartes sous la carte indicatrice en retournant chaque carte face en l'air (pour ne pas en inverser l'ordre).

Retour sur le chapelet :

- Poser le paquet **AC** sur le paquet **AT** et l'ensemble sur le paquet **AP**.
- Retourner le paquet formé et le poser sur le jeu face en bas.
- Prendre le **4T**, le poser sur le **10P** puis sur le **7C** et enfin sur l'**AK**, retourner les quatre cartes et les poser sur le jeu.
- Passer la première carte, l'**AK**, au dessus de la clef **2P**.

Le chapelet est reconstitué dans l'ordre.

Racontez-moi votre histoire...

Effet :

La routine est un CAAN basée sur «Toutacaanmon» qui se trouve P. 111 du livre sur Isis (voir description en fin de routine).

Pour rappel, Isis peut devenir un jeu à forcer un nombre. Quelque soit l'endroit de la coupe dans ce jeu quand il est en version *stay-stack*, la somme des valeurs de quatre cartes consécutives ne peut donner que quatre résultats possibles : 20, 21, 33 ou 34.

Cette particularité permet de forcer le nombre lors d'un CAAN.

Seule l'histoire dans laquelle on va emmener le spectateur pourra faire oublier le côté mathématique de la sélection du nombre ou le justifier.

Après plusieurs essais, je vous livre une proposition de présentation qui passe très bien. Elle a le mérite de personnaliser les choix du spectateur et de ne pas transformer -comme c'est souvent le cas dans les présentations basiques- le miracle que devrait représenter un CAAN en simple coup de bol.

Cette présentation se base sur la version avec le jeu le plus proche d'Isis (variation V2, celle où il n'y a que deux résultats d'opération possibles [33 ou 34], mais où le choix de la coupe ne peut se faire que sur les deux tiers du jeu), mais le texte est adaptable à la version *stay-stack*, moins risquée.

Présentation :

« Certains disent que le jeu de carte serait le livre des livres. Qu'à l'intérieur, en fonction des milliards de milliards de possibilités d'organisation des cartes, il contiendrait l'ensemble des histoires passées, présentes et à venir.

Ce que je vous propose, c'est parmi ces histoires, d'écrire la votre, afin de créer votre livre, un livre qui vous ressemble, qui vous raconte.

D'abord, le choix du nombre de page. Et pour cela, nous allons laisser le jeu décider du nombre qui serait le plus opportun pour raconter cette histoire.

*Vous allez donc ouvrir le livre ou bon vous semble, et faire le total des quatre premières pages sur lesquelles vous tomberez. Par exemple, si j'ouvre le livre à cet endroit (clef **2P**), j'obtiens $2+5+1+3$, soit onze pages. Si j'avais ouvert le livre au début le nombre de pages de mon livre aurait été $3+1+13$ (roi) $+4$, soit vingt et un. »*

Faire réaliser au spectateur les opérations destinées à forcer le nombre trente trois ou trente quatre avec le jeu de carte.

« Maintenant que le nombre de page est définit, il faut choisir le sujet. Prenez n'importe quel sujet, et reposez-le dans le livre. »

Le spectateur sélectionne sa carte, la repose sur le jeu et coupe celui-ci.

« Votre livre est donc écrit, un sujet certainement passionnant et un nombre de page adéquat pour le traiter de la meilleure façon qu'il soit.

Il est maintenant dans les rayonnages et je dois bien avouer que mon œil est attiré par ce livre étrange...

Mais comme avec tous les livres que je devore, j'aime d'abord imaginer ce que je pourrais y trouver.

Et pour cela je regarde la couverture (regarder le spectateur), j'en apprécie l'épaisseur, j'essaie de deviner quel peut bien en être le sujet et en combien de page l'auteur a bien pu le traiter... »

Couper à la clef **2P** en fonction du choix de la carte (cf routine originale), reposer le jeu et couper à la breather.

De combien de page devait être constitué votre livre ?

Faire compter les cartes coupées.

Et quel en était le sujet ? »

Retourner la carte de coupe.

Astuce

Si le spectateur prend ses quatre cartes dans la potion médiane du jeu, il peut tomber sur la configuration symétrique **10C-7P-7T-10K** ce qui peut lui mettre la puce à l'oreille sur le *modus operandi*.

Il est donc possible, lors de la mise en place, d'intervertir les deux cartes contigües **DK-7T** avec **7P-7C**.

La partie critique devient donc **10C-7P-7C-10K** qui est beaucoup moins suspecte visuellement.

Voici un rappel de la routine et du *modus operandi* tels que décrit dans le livre *Isis, un couteau Suisse au pays des pharaons* :

TOUTACAANMON

Difficulté : †

État utilisé : *stay-stack*

État final : *stay-stack*

I. Effet

Un objet n'est-il qu'une chose inerte ? Peut-il se charger d'informations sur son possesseur ? Pour le démontrer, le magicien propose une expérience à un spectateur.

Ce dernier prend dans une main un objet personnel et de l'autre coupe le jeu où il le désire. Il fait la somme des valeurs des quatre premières cartes, retient ce chiffre puis reforme le jeu. L'objet toujours en main et le chiffre en tête, il étale le jeu, en extrait une carte qu'il mémorise également, la repose sur le jeu et coupe plusieurs fois pour perdre la carte.

Le magicien prend l'objet en main, semble capter quelque chose, coupe le jeu en deux et pousse la carte de coupe vers l'avant. Le chiffre obtenu précédemment est révélé par le spectateur, le nombre de cartes coupées correspond à ce chiffre. La carte est révélée, elle correspond à la carte poussée.

II. Explications et déroulement

Là aussi, cette variation sur la carte au nombre (CAAN) est automatique grâce à la structure du *stay-stack* d'Isis.

À une exception près, quel que soit l'endroit de la coupe dans le *stay-stack* d'Isis, la somme des valeurs des quatre premières cartes ne donnera que 20, 21, 33 ou 34.

Seule exception, une coupe au-dessus de l'AT.

- Ajouter entre la *breather* et le **6C** les deux jokers pour obtenir 54 cartes.

MAGIE MENTALE (SUITE)

- Intervertir les deux huit rouges.
- Poser le jeu sur la table, *breather* en dessous, jokers sur le dessus.
- Faire couper le spectateur, lui faire additionner la valeur des quatre premières cartes (valet = 11, dame = 12 et roi = 13) et reformer le jeu. Cette opération peut se faire magicien dos tourné.
- Réaliser un ruban avec le jeu et y faire choisir une carte. Regarder où se trouve la carte choisie par rapport au **8C**. Cette carte ayant un coin coupé, elle est facilement repérable.
- Faire remettre la carte choisie sur le jeu et faire couper plusieurs fois pour la perdre. Elle se retrouve donc sous la *breather*.
- Reprendre le jeu en main et effectuer une coupe de la manière suivante : si la carte choisie a été prise entre le premier joker et le **8C**, couper sous le **8C** grâce au coin coupé. Si elle l'a été entre le **8C** et la *breather* **RK**, couper sur le **8C**. En résumé, on laisse le **8C** dans le paquet d'où vient d'être tirée la carte.
- Poser le jeu sur la table, couper le jeu sous le **RK** et pousser la carte de coupe sur la table. Les quatre possibilités de sortie d'addition sont couvertes :
 - Si l'addition donne 20, on compte les 20 cartes qui viennent d'être coupées.
 - Si l'addition donne 21, on compte les 20 cartes qui viennent d'être coupées et l'on montre la carte poussée comme 21^e.
 - Si l'addition donne 33, on compte les 33 cartes restantes du talon.
 - Si l'addition donne 34, on compte les 33 cartes restantes du talon et l'on montre la carte poussée comme 34^e.

La coupe correspond donc au résultat de l'addition et la carte poussée correspond à la carte choisie.

En remplaçant la carte choisie à sa place, le chapelet est conservé.

III. Variations

a. Version 1

Il est possible de réaliser la routine avec un état intermédiaire entre le *stay-stack* et Isis. Pour arriver à cet état :

- Revenir sur les interversions **DK-7P** et **10K-3K** décrites à la page 31.
- Revenir sur la modification **RK-6C-VP-3T-2K-5C**.
- Intervertir les deux huit rouges.
- Mettre deux jokers sous le **RK**.

Il est alors possible de réaliser la routine si la coupe est effectuée sous le **4C**.

Pour mettre le maximum de chances de son côté, couper entre les deux trois rouges, ce qui laisse neuf cartes sur le jeu et neuf cartes sous le jeu dans lesquelles il ne faut pas que la coupe se réalise. Cela laisse deux tiers du jeu (36 cartes) où la coupe peut être réalisée. Une fois la coupe et le calcul effectués, le spectateur coupe le jeu pour ne laisser aucune piste. Le magicien reprend alors les cartes, coupe sous le **RK** et étale le jeu en ruban pour le choix de la carte.

Le reste est identique.

b. Version 2

Avec une limitation supplémentaire dans la coupe de départ, l'effet est également réalisable sans les jokers. L'état est identique à la version 1 et la coupe doit se réaliser entre le **3P** et le **RK** inclus, soit dans un paquet de 31 cartes. La somme des quatre cartes sera toujours 33 ou 34. La mise en place est identique à la variation précédente, mais au lieu d'intervertir les deux huit rouges il faut permuter la clef **2P** avec la carte qui suit, la **DT**. Le **2P** devient la carte de coupe de référence à la place du **8C**.

Le reste est identique, le paquet coupé contient 33 cartes.

Autre possibilité de mise en place d'Isis à partir d'un jeu neuf Bicycle

Dans le livre sur Isis, le montage se fait à partir d'un jeu Bicycle dont l'ordre a été inversé, quelques mises en place, deux faros et d'autres ajustements :

<https://www.youtube.com/watch?v=G3lwngAcGM>

Voici une méthode pour les allergiques aux faros.

Cerise sur le gâteau, l'inversion du départ n'est plus obligatoire et certains ajustements se font naturellement :

https://www.youtube.com/watch?v=ZpWPOf_MBg

Mise en place :

Ordre d'un jeu Bicycle neuf :



As-roi de cœur, as-roi de trèfle, roi-as de carreau, roi-as de pique

- Jeu face en l'air, passer les carreaux entre les trèfles et les cœurs
- Faire défiler les cartes de la main gauche à la main droite, prendre tout les piques sauf le roi et les poser sur la table faces en bas.
- Prendre en main droite le roi de pique, poser dessus la série allant du deux au roi de trèfle et poser dessus l'as (en fait on intervertit les positions de l'as de trèfle et du roi de pique). Poser le paquet face en bas sur les piques.

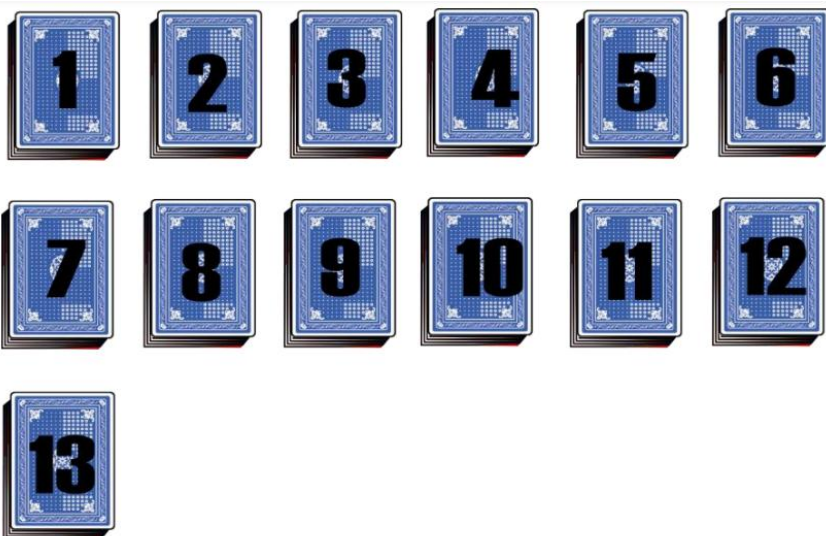
Refais tes valises...

- Peler l'as puis le deux de carreau, passer le trois sous ces deux cartes, puis passer l'ensemble sous le roi de carreau. Prendre les carreaux et les poser faces en bas à côté des piques.
- Passer l'as et le deux de cœur sur le roi de cœur sans en inverser l'ordre, retourner le paquet face en bas et le poser sur les carreaux.
- Mettre le paquet cœurs-carreaux sur le paquet trèfles-piques face en bas.



Ruban du paquet à ce moment

- Jeu face en bas, distribuer treize paquets de quatre cartes sur la table de la manière suivante :



Refais tes valises...

