

Date limite :  
30 avril 2025

POUR LA PREMIÈRE FOIS...

1.040€  
de prix à  
gagner !

# GRAND CONCOURS DE ROUTINES

## Un concours de routines !

Vous souvenez-vous, vénéré lecteur, de ce que notre rédacteur en chef avait ajouté subrepticement à la fin de son éditorial dans le dernier numéro ? Ceci :

Le dossier du n°6 qui paraîtra en janvier 2025 sera consacré aux tarots, et contiendra une **énorme surprise**. Ne le ratez surtout pas ! Et pensez à vous abonner !

**Énorme surprise...** Elle est là : ce concours de routines !

### C'est quoi ?

Nous vous fournissons un EFFET, sous forme d'une histoire – en l'occurrence, une histoire écrite par un grand auteur étranger. Autrement dit, de la VRAIE littérature ! Le concours consiste à trouver une solution TECHNIQUE pour réaliser l'effet. Autrement dit : "Je sais en gros ce que doivent voir les spectateurs ; je dois trouver COMMENT arriver à l'exécuter."

### Y a-t-il des limites à l'imagination ?

OUI mais pas trop : Vous ne pouvez pas changer les personnages, mais vous pouvez compléter leur personnalité. Ils sont deux, ils doivent rester deux. Vous ne pouvez pas changer l'histoire en profondeur, qui est aussi le déroulé du tour. Vous pouvez ajouter des effets, mais ils ne peuvent être que secondaires. Vous pouvez ajouter un ou des accessoires, mais seulement compatibles avec l'histoire et l'époque (première moitié du XIX<sup>e</sup> siècle). Vous pouvez modifier les dialogues mais en en gardant l'esprit et le ton. Vous pouvez changer les cartes : mettre des tarots à jouer ou divinatoires, etc.

### Sur quoi serez-vous jugé ?

Vous serez jugé d'abord sur l'équilibre entre technique et effet. Le but n'est pas de faire une prouesse technique que seuls trois magiciens en France arriveront à faire. C'est l'inverse : trouvez des astuces pour remplacer des techniques complexes ! Place à l'imagination !

Vous serez jugé aussi sur la qualité de votre histoire, les interactions entre les personnages, la dramaturgie apportée à votre texte, les dialogues, la gestuelle.

### Comment proposer votre routine ?

D'abord testez-la, maîtrisez-la, exécutez-la en public, pour éliminer toute incohérence, toute anomalie, tout contresens.

Puis écrivez-la en deux parties :

- D'abord **l'effet détaillé**, avec les quelques compléments éventuels.
- Ensuite **l'explication**, c'est-à-dire le déroulé des tours de main que le magicien doit accomplir. Si vous utilisez des techniques connues ou moins connues, expliquez-les quand même, ou au moins indiquez où on peut les trouver. Si vous utilisez des techniques de votre cru ou que vous n'avez vues nulle part, détaillez-les.

Vous pouvez bien sûr ajouter un lien vidéo où vous exécutez l'effet, mais cela n'entrera pas dans notre appréciation.

### Qui peut participer ?

Absolument tout le monde, abonné ou non, magicien ou non, célèbre ou inconnu, lecteur ou non de la revue... Mais attention ! Chaque participant ne peut envoyer qu'une seule routine.

Sont interdits de participation : les membres des *Cahiers du Mentalisme*, en incluant les

contributeurs même occasionnels et les sous-traitants.

### Quelle est la date limite pour envoyer sa routine ?

**30 avril 2025.**

La routine doit être envoyée à [info@fantaisium.fr](mailto:info@fantaisium.fr), ou par courrier papier à : Fantaisium, 1 rue Raymond Vanier, 45000 Orléans.

**Publication des résultats et de la routine gagnante :** dans *Les Cahiers du Mentalisme* n°8, de juillet 2025. Participer implique d'accepter que sa routine soit publiée si elle gagne.

### Qui jugera ?

L'équipe des *Cahiers du Mentalisme* ainsi que certains collaborateurs de la revue.

### Qu'y a-t-il à gagner ?

**1<sup>er</sup> prix :** abonnement de 8 n° aux *Cahiers* + bon d'achat de 300€ chez Fantaisium.fr.

**2<sup>e</sup> prix :** abonnement de 8 n° aux *Cahiers* + bon d'achat de 100€ chez Fantaisium.fr.

**3<sup>e</sup> prix :** abonnement de 4 n° aux *Cahiers* + bon d'achat de 100€ chez Fantaisium.fr.  
Soit : **1.040€ de prix à gagner !**

### L'histoire

Il s'agit de *La Missive Perdue* de **Nicolas Gogol** (1809-1852), écrivain russe d'origine ukrainienne, qui a beaucoup inspiré **Dostoïevski**. Incluse dans *Les Veillées de l'Ukraine*, (éditions Fantaisium), elle raconte l'histoire d'un grand-père, fier Cosaque de Poltava, à qui l'on remet une missive qu'il doit porter à la tsarine à Kiev, distante de plus de 350 km. Le trajet comporte de nombreux rebondissements, au cours desquels notre homme perd son cheval et son bonnet... où il avait caché la fameuse missive. À force de recherches, il parvient à savoir que la missive se trouve sûrement dans un bois peuplé de sorcières, où il se rend. Il rencontre les sorcières, mais elles lui jouent des tours pendables. Pour finir, l'une d'elles lui propose une partie de "Dourak", jeu de cartes local ressemblant à notre rami. L'accord conclu est que s'il gagne ne serait-ce qu'une seule des trois parties, il retrouvera son bonnet et la missive ; mais s'il perd, il mourra. **Voici le texte :**

« Tous les monstres montrèrent les dents, et s'esclaffèrent d'un tel rire que le cœur de mon grand-père en fut glacé.

— C'est entendu, piaula l'une des sorcières que mon grand-père jugea être la présidente, car son museau était encore plus laid que celui des autres, nous te rendrons ton bonnet... seulement quand tu auras fait avec nous trois parties de suite au dourak.

Que faire ! un Cosaque, jouer au dourak avec des femmes ! Mon grand-père se rebiffa d'abord, mais il dut céder. On apporta des cartes aussi crasseuses que celles avec lesquelles la fille d'un pope cherche à deviner quel sera son fiancé.

— Écoute donc, aboya pour la seconde fois la sorcière, si tu gagnes, ne fût-ce qu'une seule fois, le bonnet est à toi ; mais si tu restes dourak les trois fois, alors il ne faut pas nous en vouloir, non seulement tu ne reverras plus ton bonnet, mais peut-être même jamais plus le monde !

— Donne toujours les cartes, sorcière, advienne que pourra.

Les cartes furent données ; mon grand-père prit son jeu dans sa main — ce n'était même pas à regarder ; si encore même, rien que pour la farce, il y avait eu un seul atout ! Des couleurs restant, c'était le dix qui était le plus fort ; pas une figure, tandis que la sorcière avançait toujours des cartes maîtresses. Mon grand-père dut rester dourak, et à peine la première partie fut-elle terminée, que de tous côtés les museaux se mirent à aboyer, à hennir, à grogner : "Dourak, dourak, dourak !"

— Que votre peau en creve, race de diable ! s'écria mon grand-père en se bouchant les oreilles.

"Allons, pensa-t-il, la sorcière a triché en battant les cartes ; c'est à mon tour maintenant de donner."

Il donna, retourna la carte d'atout, regarda son jeu qui était bon ; il y avait aussi des atouts.

D'abord ça alla on ne peut pas mieux ; mais la sorcière abattit cinq cartes dont des rois. Mon grand-père n'avait heureusement en main que des atouts ; sans plus réfléchir, il frappa de ces atouts les moustaches des rois.

— Hé ! hé ! mais ça n'est pas en Cosaque

que tu joues là ? Avec quoi couvres-tu donc mes cartes, pays ?

— Comment avec quoi ? avec des atouts.

— Peut-être chez vous ce sont des atouts, mais pas chez nous.

Mon grand-père regarde, et, en effet, c'est une couleur ordinaire. — Quelle manigance ! — Il dut rester pour la seconde fois dourak et les impurs de nouveau de crier à tue-tête : "Dourak, dourak, dourak !"

La table en tremblait et les cartes sursautaient.

Mon grand-père s'échauffait de plus en plus. Il donna pour la troisième partie.

Comme tantôt, cela marcha d'abord très bien. La sorcière abattit cinq cartes ; mon grand-père les couvrit et prit, du talon, plein la main d'atouts.

— Atout, s'écria-t-il, en frappant avec la carte sur la table au point de la retourner.

La sorcière, sans mot dire, la couvrit par un simple huit.

— Et par quoi couvres-tu, vieille diablesse ?

La sorcière souleva la carte et il vit que sa carte à lui n'était plus qu'un simple six.

— Voyez-vous cette tricherie d'enfer ! dit mon grand-père ; et, de dépit, il frappa du poing sur la table de toutes ses forces.

Heureusement que la sorcière n'avait que des cartes dépareillées, tandis que mon grand-père avait des cartes paires. Il les abattit et, de nouveau, prit des cartes au talon ; mais toutes étaient tellement mauvaises que les bras lui en tombèrent, et encore étaient-ce les dernières. D'un geste indifférent, il laissa tomber sur la table un simple six. La sorcière le ramassa.

— Ah ! par exemple, qu'est-ce que cela veut dire ? il se mitonne quelque chose là-dessous.

Alors mon grand-père mit à la dérobee les cartes sous la table et les marqua d'un signe de croix. Et tout à coup, il aperçut dans ses mains l'as, le roi, le valet d'atout ; ce qu'il avait pris pour un six, était la dame d'atout.

— Ah ! quel imbécile j'étais ! le roi d'atout, en veux-tu ? Ah ! ah ! tu le ramasses. Ah ! graine de chat ! et l'as, en veux-tu ? as ! valet !

Le tonnerre retentit dans l'enfer. La sorcière se débattait dans une convulsion, et on ne sait d'où, boum ! le bonnet tomba sur la face du grand-père. La missive était bien à l'intérieur.??

### Commentaire

Sur le jeu de Dourak, le traducteur Ely Halpérine-Kaminsky précise : *"Le but du jeu de Dourak est de se débarrasser de toutes ses cartes. Chaque partenaire a cinq cartes en main au départ ; il a le droit d'abattre les cartes qui font paire : ainsi deux dix, deux valets, etc., plus une. De sorte que, sur cinq cartes, si quatre font deux paires, le jeu se trouvera étalé d'un seul coup. Si dans ces cinq cartes, il ne se trouve aucune paire, il n'abat qu'une seule carte que son partenaire doit couvrir de la carte au-dessus ou par un atout. S'il ne peut pas couvrir, il ramasse la carte de pioche, et ainsi de suite jusqu'à ce que le talon soit épuisé."* La première carte retournée dès le départ donne la couleur d'atout. Il semble que le jeu se joue avec 36 cartes (du Six à l'As), même si cela n'est pas précisé.

Certains éléments du texte peuvent donner lieu à interprétation. Le texte est tel qu'il a été traduit en 1875 par le meilleur traducteur franco-russe de l'époque, sans modification. Aussi dans votre effet, vous aurez peut-être à adapter le déroulé des événements. Quoi qu'il en soit, il doit toujours y avoir 3 parties successives de dourak.

### Concourez, et que le meilleur gagne !



Sorcière  
du folklore  
cosaque.

MERIKIP