

# Code MA-2005

## « LE GUIDE »

### Introduction

L'équipe a créé cette codification à la vue de celle de **Juan TAMARIZ** qui est fournie avec le livre **Sonata**.

Avec un peu de temps et d'entraînement, il ne vous sera plus nécessaire de prendre des notes textuelles lorsque vous verrez un magicien faire des tours. La reconstitution de ceux-ci sera facilitée par l'utilisation d'une codification nouvelle génération (unique et originale) que nous vous proposons à travers ce guide.

La codification de « Magic Alliance » peut paraître complexe au premier abord, mais une fois apprise et acquise, elle vous simplifiera considérablement la mémorisation et l'écriture à la volée de routines exécutées en conditions réelles (exemple : réunions, conférences, explications par téléphone etc.). Il s'agit tout simplement de sténographie adaptée à la Magie.

### Codification MA-2005

Tous les symboles décrits ci-dessous font partie d'un clavier standard français. Les combinaisons nécessaires à l'obtention de ces symboles sont disponibles via les touches : « **Alt** », « **Alt Gr** » et « **Shift** ».

#### Les Levées (°)

- Simple : °<
- Double : °<2
- Triple : °<3
- Effeillage : °~?
- Milieu : °=
- Perso : °<?
- Du dessous : °\_

#### Les Breaks (B)

- 1 Carte sur le jeu : B1
- 2 Cartes sur le jeu : B2
- Perso : B?
- Du Milieu : B=?
- Du Dessous : B\_?
- Au Pouce : Bo

#### Les Coupes (+)

- Coupe Ordinaire : +C
- Pivot : +P
- Charlier : +CH
- Double Coupe : +DC
- Saut de Coupe : +SDC
- Demi SDC : +DSDC
- SDC au Retournement : +SDC/R

#### Les Mélanges (!)

- Français : !F
- Queue d'Arronde : !QA
- Russe : !R
- Espagnol : !E
- Japonnais : !J
- Chinois : !CH
- Hindou : !H
- Belge : !B
- Corse : !CO

#### Faux Mélanges (!!)

Ajouter un "!" aux Mélanges.

- Zarrow Shuffle : !![\

#### Les Comptages (/)

- Elmsley : /EL
- Elmsley (# en Bas) : /EL\_
- Jordan : /JO
- Hamman : /HA
- Stanyon : /ST
- Optique : /OP
- Rumba Count : /RC
- Gemini : /GE
- Boucle : /B

#### Les Empalmages (O)

- Classique : (|
- Classique (X Cartes) : (|?
- Tenkai : (\
- Codpad : ( \_
- Latéral : (--

#### Les Tenues de Jeu (%)

- Donne : %#
- Biddle : %=
- Biddle Move : %=)

#### Pliages (µ)

- Mercury : µM

#### Actions sur Cartes

- Faire choisir une # : -^-
- Effeillage du Jeu : \\//

- Filage : --
- Eventailler : ~
- Etalement : \ /
- Pelier : &
- Change : ^(? , ?)
- Glissage : \$

#### Symboles et Notifications :

- « Les As » : 4xA  
(Fonctionne pour toutes les Cartes,  
Ex. : 4xQ, 4xK, 4x9, etc.).

- Carte Choisie : α
- Carte : #
- Carte Quelconque : @
- Carte X : #?
- Carte(s) Bouclée(s) : #/B
- Dos de la Carte : #((
- Entre : \_|\_
- Face de la Carte : #))
- Faire Signer : £
- Garder : ^
- Le Jeu : []
- Montrer : ~o~
- Mouvement Add. : MA
- Mouvement Sous. : MS
- Petit Paquet : [-]
- Poser / Mettre : >>
- Position(s) : « ? »
- Première Carte : #1
- Prendre : <<
- Retourner : --^
- Setup : SET
- Sous/Dessous : ...
- Sur/Dessus : ...
- Tapis/Table : \_
- Tilt : \$

**Les Notes ou Précisions lors d'une Routine sont notées entre { }.**



## Comment utiliser le Code MA-2005 ?

L'utilisation du code MA-2005 est très simple, chaque symbole représente une technique ou une action gérée au niveau du timing par la ponctuation.

Mais pour que tout soit clair et facile à comprendre, nous allons illustrer l'utilisation du code à travers une routine connue étape par étape afin que vous ne soyez pas perdu dès le début de cet apprentissage.

### Mini ambitieuse

Mélanger à la française ou faire mélanger le jeu.

Faire choisir une carte à la façon de votre choix.

Mettre la carte choisie dans le milieu du jeu, faire un saut de coupe.

Faire une levée double pour montrer une carte quelconque, refermer la levée double et faire une levée simple pour montrer la carte choisie.

Faire une faux mélange à la française.

Faire une levée double pour montrer une carte quelconque, refermer la levée double et empalmer la carte choisie.

Mettre la main dans la poche et montrer la carte choisie.

Faire un filage de la carte choisie contre la carte quelconque au dessus du jeu, mettre la carte quelconque dans le milieu du jeu.

Retourner la première carte sur le jeu pour montrer la carte choisie.

```

IF [] ;
-^ - ;
>> ♠ = [] , +SDC ;
°<2 ~°~ @ , °< ~°~ ♠ ;
!!F ;
°<2 ~°~ @ , (| ♠ ;
>> { Main en poche } ~°~ ♠ ;
_ - ♠ >> @ = [] ;
- - ^ #1 ~°~ ♠ ;
    
```

## La ponctuation

Pour une meilleure compréhension des actions et des mouvements à faire, nous avons mis en place une ponctuation conventionnelle afin d'éclaircir l'écriture et la relecture des routines codifiées.

|               |   |
|---------------|---|
| <b>Espace</b> | Signifie que les différents mouvements ou les techniques utilisées doivent être faites en simultanés. |
| ,             | Signifie que les mouvements ou les techniques utilisées doivent s'enchaîner.                          |
| ;             | Signifie la fin d'une action.   |

## Exercices d'entraînement

Avant de vous lancer à corps perdu dans la rédaction de routines en utilisant le Code MA-2005, voici quelques petits exercices qui vous permettront de vous familiariser avec cette codification et par la même occasion, de devenir rapidement autonome.

### 1<sup>er</sup> Exercice :

Traduire le code MA-2005 ci-dessous en texte classique.

!OA [] ; ~ -^ - ; >> ♠ = [] ; +DC ♠ .... [] ; +DSDC #INF {♠} ; +P ; >> [] \_\_\_ ; \ / [] ~°~ ♠ FEL = [] FEB ;

### 2<sup>ème</sup> Exercice :

Traduire le texte classique ci-dessous en Code MA-2005.

Sortir les 4 as du jeu, les ranger ouvertement dans l'ordre suivant : P.C.K.T .

Faire une LT , retourner tout le paquet F.E.B, faire un glissement de la carte du dessous et la remettre à sa place mais F.E.L, retourner le paquet de nouveau F.E.B, faire un comptage Elmsley faire un second comptage Elmsley (la dernière carte comptée passe sous le jeu), faire une LT, faire un comptage Elmsley en décalant la carte F.E.L de quelques centimètres devant vous, peler la suivante normalement et la dernière comptée vient se placer sous le jeu sortir la carte F.E.L du paquet (garder un break à l'auriculaire sous la 1ère carte du paquet) et poser la carte F.E.L sur celle-ci, prendre en biddle (main droite) les deux cartes du dessus (comme une) et retourner les cartes restantes (main gauche) F.E.L et égaliser le tout retourner tout le paquet F.E.B, faire un comptage Elmsley pour montrer les 4 dos identiques, faire un second comptage Elmsley pour dévoiler le dernier AS (PIQUE), étaler toutes les cartes sur la table pour montrer qu'il n'y en a qu'une F.E.L.

3<sup>ème</sup> Exercice :

Compléter le tableau suivant.

### Compléter le tableau

Forcer la carte choisie par un forçage à l'effeuillage.

.....

Prendre un petit paquet contenant 4 As faces en bas, faire une levée double, la retourner face en bas, la mettre sous le paquet. Effectuer à présent un comptage Elmsley.

Prendre un petit paquet contenant 4 As et une carte quelconque (sous les As) faces en l'air. Boucler la carte inférieure. Transférer la brisure au pouce en prenant le paquet en position Biddle. Effectuer un filage des 2 premiers As, effectuer un mouvement de soustraction des 2 As en main en filant le 3<sup>ème</sup> As. Filer le 4<sup>ème</sup> As. Nous avons à présent en main (position de donne) 2 As.

-^- +DC □ \_\_\_ []

.....

.....

<< [-] 4xK ; ~o~ °= "" [-] , >> °< \_\_\_

### Conclusion

Si vous pensez qu'après la lecture de ce "Guide", seule une aspirine pourrait actuellement vous rendre la vie plus agréable, c'est que vous n'y êtes pas allé à dose homéopathique !

Le conseil de la maison serait d'y aller doucement sur l'apprentissage, et de pratiquer un maximum. N'oubliez pas que c'est en forgeant que l'on devient forgeron !

**Bon Apprentissage !**

