



COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Année Magique septembre 2023 à juin 2024

RÉUNION DU 16 SEPTEMBRE 2023 – RENTRÉE DU MCR

Le *Magicos Circus Rouennais* (ou *ALD Magicos Circus*) effectue toujours sa rentrée en décalage avec nos petits chérubins... Et cette année, notre rentrée magique pour l'année 2023-2024 s'effectue en ce samedi ensoleillé, seizième jour du mois de septembre.

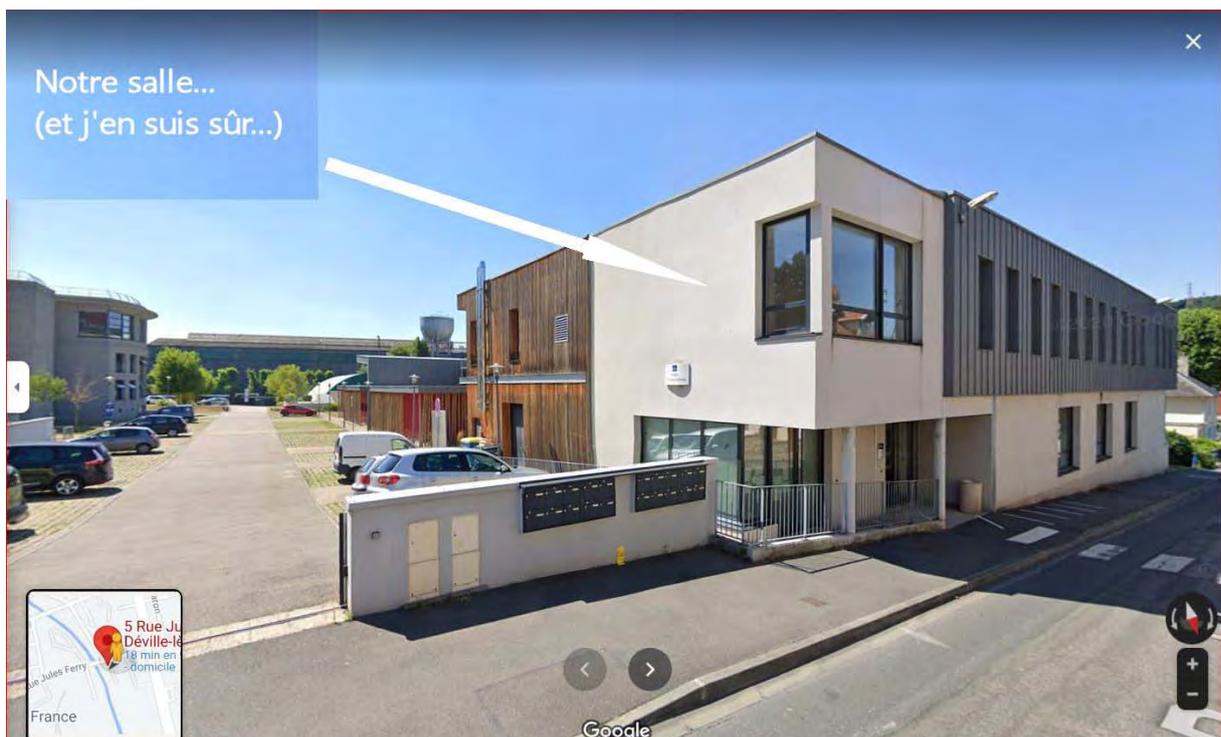
Une rentrée qui n'a pas franchement déplacé les foules puisque nous ne sommes que cinq...

Sont présents :

- | | |
|-----------------------|------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Nolan |
| 3 : José | 4 : Éric |
| 5 : Christophe | |

Bon, ben espérons que chacun aura prévu la dose de tours sinon la réunion va vite se terminer sauf à sortir de notre cabas magique des tours anciens...

Une fois encore j'ai involontairement zappé la traditionnelle photo car depuis que je ne prends que mon caméscope, je n'ai pas encore le réflexe "*téléphone mobile*" pour prendre des photos... du moins, pas lors de nos réunions. C'est pourquoi, pour ceux qui envisageraient de venir nous rendre visite, je mets – à nouveau – la photo de notre lieu de réunion.



Christophe débute cette réunion en nous informant que cette année la cotisation restera inchangée... 13 euros pour les adultes et 6 euros pour les mineurs (c'est-à-dire pour **Nolan**...).

Une autre information concerne la conférence d'**Henry Mayol** qui est programmée le samedi 18 novembre 2023.



Enfin, on signale à tous les amateurs de Magie qu'**Hugues Protat** devrait faire un spectacle en janvier prochain à Déville-lès-Rouen, ville d'où il est originaire. Nous n'en savons pas plus pour le moment. L'info vient du maire de Déville en personne...

Comme il n'y a plus rien à dire du point de vue des informations magiques, nous passons à la partie "*Magie*" à proprement parler de cette réunion.

Charité bien ordonnée commence par soi-même...

Raison pour laquelle je débute avec un tour pour lequel je sollicite un spectateur et c'est **José** qui s'y colle.

Une carte est choisie (le 2P) et perdue dans le jeu (mais on aurait pu la laisser sur la table...).

J'attire l'attention sur une grande enveloppe et j'indique qu'elle contient une prédiction... Une carte jumbo : le 10P... Tadaaaa !!!!
Sauf que ce n'est pas la bonne carte.



Je demande à **José** si sa carte est plus grande ou plus petite... Il répond plus petite.

Comme j'avais prévu éventuellement de me planter (ça arrive même aux meilleurs...), je sors de l'enveloppe une seconde carte jumbo de prédiction, et c'est le 8P... Donc, plus petite que la précédente...

Mais ce n'est pas encore la carte choisie...

"Ah ? Euh ta carte, elle est plus grande ou plus petite ?" : Plus petite.

Je mets les deux cartes l'une sur l'autre et je leur fais effectuer un demi-tour... Une carte au format poker apparaît : le 5P... Je fais remarquer que cette carte est plus petite en taille et en valeur ... Mais ce n'est pas encore la bonne carte.

Je demande à **José** de m'ôter un doute "*J'ai bon pour la famille ?*" : Oui.

Je mets la carte jumbo 8P et la carte normale 5P l'une sur l'autre et je leur fais effectuer un demi-tour... et je demande à **José** de nommer sa carte : Il nomme le 2P... Une carte miniature glisse sur la table : le 2P...



Diminishing Prediction, d'**Aldo Colombini**... Un tour qui ne va bien sûr pas révolutionner la Magie mais qui apporte une note d'humour.

Après cette admirable prestation, je laisse la place à **Nolan** qui, aux dires de **Christophe**, est impatient...

Pour ceux (et celles) qui auraient loupé la saison précédemment, **Nolan** a... dix ans. Et en principe, on ne prend les jeunes qu'à partir de 13 ans dans le club. Sauf qu'un principe est une chose admise jusqu'à ce qu'un évènement vienne démontrer le contraire... C'est pourquoi **Nolan** du haut de ses 10 ans a pu être admis dans notre club.

Nolan montre un jeu et effectue une série de mélanges. Il nous propose même de mélanger le jeu et en principe (☺) quand un magicien vous propose de mélanger son jeu, c'est qu'il n'a rien à craindre pour la suite... **José** mélange néanmoins le jeu et **Nolan** lui demande ensuite de choisir une carte en effeuillant les cartes en cascade (la carte choisie est l'AT).



La carte est ensuite perdue dans le jeu au moyen d'une coupe suivie d'un mélange et d'une nouvelle coupe... **Nolan** passe ensuite sa main sur le jeu avant d'annoncer qu'il ne sait pas où elle est... Il met les cartes face à lui et parcourt le jeu... Puis **Nolan** déclare "*je pense que c'est une carte noire, une carte à trèfle mais je n'ai pas encore réussi à déterminer la valeur...*"

Nolan étale le jeu faces des cartes en l'air et il sort l'AT de l'étalement.

Simple mais efficace...

Comme **Nolan** avait une "énorme" brisure lors de son contrôle de carte, je lui montre un mouvement vraiment très efficace appelé par **Allan Ackerman** "*Automatic Jog Control*" (DVD *Advanced Card Control series – volume 3 : Controls*) qui en plus permet de poser le jeu sur la table et on peut même se permettre de laisser tomber les cartes en un genre de cascade pour ensuite les reprendre....

José prend la place laissée vacante par **Nolan** et indique qu'il va commencer la nouvelle saison "*en douceur*".

Ah, un peu de douceur dans ce monde de brutes ne devrait pas nous faire de mal.

José sort un jeu de cartes de son étui et le pose sur la table en déclarant "*je pose le jeu mais je n'y touche plus...*"

Christophe (que nous avons reconnu malgré son masque) vient rejoindre **José** qui lui demande de couper le jeu à peu près en deux ... Puis de couper à nouveau en deux sa portion et de prendre connaissance de la carte se trouvant sur la dernière portion coupée (VC).



José demande à **Christophe** de mélanger le paquet contenant cette carte et de compter les cartes de l'autre portion de jeu (15).

À présent, la seconde moitié du jeu est posée sur la portion avec le VC et ce paquet combiné est posé sur le paquet restant (de 15 cartes).

José demande à présent à **Christophe** de prendre le jeu, faces en bas, et de commencer à distribuer les cartes et de s'arrêter lorsqu'il constatera une anomalie... **Christophe** s'exécute et à un moment, un dos rouge apparaît.

José demande à **Christophe** de poser cette carte sur celles distribuées et de prendre ce paquet pour compter jusqu'à la 15^{ème} carte : C'est le VC.

Une routine vue sur Internet sur une chaîne *YouTube* et dont les sources n'étaient pas données. **José** l'a intitulée *l'ACAAN du spectateur*. (ne pas confondre avec *la canne du spectateur...* ou *la cane du Spectateur...*)

Éric va nous faire voyager dans l'espace et dans le temps; Il nous emmène en Égypte ancienne du temps de *Cléopâtre*.

On apprend ainsi que cette grande reine (1,75 cm sous la toise) était un peu parano et n'avait absolument pas confiance dans son petit personnel chargé de s'occuper de ses bijoux... Pour détecter toute personne qui aurait posé la main sur son collier préféré, elle avait mis au point une méthode infallible qui a dû permettre de nourrir les crocodiles royaux avec les esclaves indécents pendant de nombreuses années. Et oui, la chair est faible... et celle des esclaves plait particulièrement aux sauriens.

Éric nous montre un collier qui aurait appartenu à *Cléopâtre*. Il est agrémenté de dix [cartouches](#) (Non, ce n'est pas un truc avec de la poudre à canon dedans...).



Nolan va jouer le rôle de l'esclave... Certes il est un peu maigrelet mais il devrait toutefois convenir aux crocos pour un petit déjeuner...

Tandis qu'**Éric** alias *Cléopâtre* tourne le dos, **Nolan** doit sélectionner un certain nombre de pierres – qui sont toutes identiques - et les faire tourner autour du cerceau en métal faisant tour de cou. Il en fait tourner 9.

Éric fait face, examine le collier et fait basculer sur sa face opposée l'une des pierres au dos de laquelle est inscrit : 9.

Éric propose de réitérer l'expérience mais **Nolan** devra mettre sur le collier un tissu pour le cacher à la vue d'**Éric**. **Nolan** en fait tourner 4.

Éric fait face à nouveau, passe sa main sous le tissu qui est ensuite retiré. **Éric** a retourné une pierre sur laquelle est inscrit : 4.

Une dernière phase consiste pour **Éric** à noter une prédiction sur un papier (et oui, le prix du papyrus est devenu exorbitant...). Il tourne ensuite le dos et **Nolan** sélectionne un nombre de pierre (3) qu'il fait tourner.

Éric fait face et demande à **Nolan** de lire la prédiction "*Tu retourneras la huitième à partir de ta gauche et elle indiquera le nombre de bijoux que tu as déplacés...*". Et au dos de cette huitième pierre : le chiffre 3.

[Cleopatra Necklace](#). La version par **Martin Burger** alias **Buma**, du tour [The Burmese Bangle](#) (Le Bracelet Birman) inventé par **George Blake** et commercialisé par **Ken Brooke**.

Comme le souligne fort justement **José**, on peut réaliser cet effet avec des cartes à jouer – il s'agit d'un tour désigné comme étant un *Ten Card Effect*, décrit par le **Professeur Hoffmann** dans son ouvrage *Modern Magic*. Le problème étant, qu'avec des cartes, le spectateur peut en modifier l'ordre par inadvertance (ou volontairement s'il est Français...). Là, les pierres étant attachées, l'ordre ne peut être perturbé.

Christophe vient s'installer à la table et sort un jeu de cartes à dos rouge... en faisant remarquer qu'apparemment d'après les statistiques, les magiciens utilisent majoritairement des cartes rouges...

Le jeu est divisé en deux paquets à peu près égaux et **Christophe** prend une des portions, la met face en l'air et demande à **Nolan** s'il y a une carte qui lui plaît plus qu'une autre dans les cartes présentées : le VT.



José est invité à faire de même dans la seconde moitié de jeu : le 7K.

Les deux portions de jeu sont face en l'air sur la table avec dans chacune la carte désignée par **Nolan** et par **José**.

Christophe claque des doigts et étale les deux moitiés de jeu en les mettant face en bas. Tous les dos des cartes sont devenus bleus à l'exception d'une carte dans chaque étalement qui a conservé un dos rouge. Ce sont les deux cartes choisies. Elles sont posées face en l'air sur la table et **Christophe** fait remarquer que c'est embêtant d'avoir deux cartes avec une couleur de dos différente dans un jeu... Chaque carte est passée au dessus de sa portion d'origine... puis les deux cartes sont retournées : leur dos est redevenu bleu... Euh... et l'étui ?

Selon **Christophe**, ce tour serait d'**Aldo Colombini**... à moins qu'il ne soit de **Harry Loraine**... Ah ben on est bien avancé avec ça vu le nombre de tours *pharaonique* que ces deux magiciens ont publié... "*Pharaonique*..."...Eh *Cléopâtre*, une idée ?

Allez, je me lance à nouveau et je demande si quelqu'un dans la salle joue au poker. **Nolan** répond par l'affirmative.
Quoi ??? !!! Dix ans et il joue au poker ??? !!! Dans quel monde on vit ?

Je mélange le jeu et l'étales sur la table et j'explique que dans un jeu de poker, les probabilités d'avoir des cartes intéressantes est faible et repose en partie sur la chance. À titre d'exemple, je sors de l'étalement cinq cartes au hasard et il y a une paire de Roi... Ah... Ben c'est pas si mal finalement.

Je rassemble les cartes et je les mets à droite de l'étalement et je sors cinq autres cartes au hasard : une paire de Six. Ah c'est moins bien.

Je rassemble les cartes et j'explique que plus il y a de joueurs plus les probabilités sont faibles d'avoir une "*main*" intéressante.

Je mélange à nouveau les cartes et j'explique que les tricheurs sont en mesure de conserver l'emplacement des cartes importantes.

Je demande d'imaginer que cinq personnes jouent au poker et je distribue cinq mains.



J'explique qu'un tricheur est capable de conserver la place de certaines cartes, comme par exemple, pour faire simple, la troisième carte de la troisième main : Sept de Carreau...

Ah merd...credi, je me suis gauféré... Il aurait du y avoir une Dame de Pique.

Personne dans la salle ne dit que cela arrive même aux meilleurs et je suis doublement vexé... Par cet échec et par l'absence de compassion de mes camarades.

Du coup, je passe à l'explication de ce qui aurait du se passer dans cette routine de **Joseph K Schmidt** intitulée *Subconscious Poker II* qui est inspirée de *Subconscious Poker* de **Bob Fisher**.

J'ai visionné depuis la vidéo et en fait, j'ai mal positionné les cartes de la seconde main de poker lors de la démonstration... Ça arrive même aux meilleurs... Non ?...

Et c'est **Nolan** qui prend la suite et c'est **José** qui va de nouveau faire le spectateur.

Un jeu de cartes, étalé face en l'air et face en bas puis mélangé avant d'être à nouveau étalé face en bas. **José** est invité à toucher le dos d'une carte et à la sortir de l'étalement (7P).



La carte est perdue dans le jeu...

Le jeu est de nouveau étalé et **José** est invité à choisir une seconde carte (10K), qui est elle aussi perdue dans le jeu.

José doit à présent choisir un nombre entre 1 et 52. Il choisit "38".

Nolan prend le jeu et transfère les cartes une à une de la main gauche vers la droite en comptant... La 38^{ème} carte est retournée, c'est la première carte choisie, le 7P.

Un autre nombre est choisi (15) et la même procédure permet de retrouver la seconde carte choisie, le 10K.



José semble dubitatif...

Une double carte au nombre imprévue...

C'est **Éric** qui propose de prendre la suite avec un tour de *Tenyo*... Il faut préciser qu'**Éric** est un grand fan de *Tenyo*... Et il est vrai que les tours proposés sont bons, parfois même très bons... mais je trouve qu'ils font vraiment "*plastique*" et donc pas crédibles...

Là, **Éric** nous apprend qu'il a amélioré le tour, grâce à une imprimante 3D... Ah ben ça rigole pas...

Ce tour est intitulé [*Mister Danger*](#) et consiste à transpercer une boîte contenant une figurine, à l'aide de plusieurs aiguilles *en plastique* (Ben oui, c'est *Tenyo*...). Ensuite, on ouvre la boîte et on fait tomber le personnage sur la table pour montrer qu'il était impossible de transpercer la boîte...

Sauf que dans le cas d'**Éric**, il était très galère de sortir la figurine de la boîte car elle restait coincée. Peut-être un défaut de conception.



D'où la solution trouvée : reproduire la figurine mais légèrement plus petite pour qu'elle sorte sans problème... Et comme **Éric** trouvait que la couleur de la figurine était nulle, il l'a modifiée. Certes il a fallu acheter une imprimante 3D ce qui fait singulièrement monter le prix du tour... sachant qu'**Éric** en a acheté deux... Deux tours... pas deux imprimantes.... Bon, personnellement, j'aurais utilisé une petite lime de précision, mais bon... C'est comme pour les *Rillettes Bordeaux-Chesnel*... Nous n'avons pas les mêmes valeurs... ☺ Et **Éric** a poussé le vice à mettre de vrais clous pour remplacer les aiguilles en... plastique (Ben oui... Rappelez-vous, c'est du *Tenyo*... ☺)



Il fait reconnaître que ces améliorations sont appréciables d'un point de vue pratique et esthétique.

Retour de **José**... qui a un petit paquet de cartes qu'il remet à **Christophe** en lui demandant de distribuer les cartes une à une pour former trois tas.

José rassemble les tas et indique à **Christophe** qu'il peut refaire cette répartition en trois tas autant de fois qu'il veut.

À dix huit heures, nous décidons de mettre fin à la réunion alors que **Christophe** effectue sa 87^{ème} distribution...

Non, je déconne, il a fait trois distributions seulement... en demandant quand même s'il pouvait ramasser les tas lui-même...

Le spectateur chiant quoi...

Bon, à sa décharge, il n'a pas demandé s'il pouvait mélanger les cartes...

José demande à présent à **Christophe** de lire ce qui est inscrit sur un petit feuillet "*le paquet reconstitué, sélectionner les deuxième, troisième, cinquième et sixième cartes...*" – **José** distribue en même temps les cartes nommées.

Les quatre cartes sont retournées, il s'agit des quatre As. Les cartes restantes sont retournées, elles sont toutes blanches.



Une routine basée sur un principe décrit dans un livre de **Gérard Bakner** intitulé "[Nulle Part Ailleurs](#)".

Ma prestation précédente n'ayant pas été très bonne, je décide de me racheter avec une nouvelle routine...

Nolan vient me rejoindre.

Je mélange le jeu et **Nolan** le coupe en deux parties à peu près égales. L'une est remise à **Nolan** et je conserve la seconde. **Nolan** va devoir faire comme moi mais seulement quand je lui dirai.

Les cartes étant face en bas, j'en choisis une au hasard et je la pose devant moi. **Nolan** est invité à faire de même avec son paquet.

Je prends la carte de **Nolan** et je la mets face en bas dans mon paquet face en bas. **Nolan** prend ma carte et la met face en bas dans son paquet face en bas.

Je demande à **Nolan** de mélanger son paquet puis de le couper en deux parties à peu près égales et d'en retourner une face en l'air. Je mets cette portion de jeu sous mon paquet mais en décalé vers l'arrière.

Nolan est invité à retourner la portion de paquet restant et je la mets sur mon paquet en décalé vers l'avant.



J'explique que ma carte est quelque part face en l'air dans les cartes face en l'air de **Nolan** et que sa carte est quelque part face en bas dans mes cartes face en bas.

Le jeu est égalisé... Un geste magique et j'étale les cartes : toutes les cartes sont désormais face en l'air à l'exception de deux cartes.

J'annonce que ma carte est le 5K et je demande à **Nolan** de nommer sa carte et là, **Nolan** hausse les épaules dans le style "*Je sais pas...*" et me dit qu'il ne l'a pas regardée.

Ah merd... credi ! J'ai oublié de lui demander de prendre connaissance de sa carte... tout comme d'ailleurs, je n'avais pas pris connaissance de la mienne (mais chuttt !!!)... Mince, c'est bête parce que techniquement, ça avait marché...

Bon ben c'est foiré. Décidemment, **Nolan** me porte la poisse. (Ben oui, faut bien trouver un bouc émissaire...)

The Upside Down Deck de **Francis Carlyle**, un tour que j'ai redécouvert dans une très vieille vidéo de *Penguin Magic* où il était intitulé *Do As I Do...* alors que l'effet est plutôt basé sur un "*triomphe*".

Éric revient pour nous montrer un tour avec 21 cartes choisies au hasard, dit-il, et qu'il étale face en l'air.

Il propose qu'on en change quelques unes et **Christophe** lui dit d'en changer six avec les cartes restantes du jeu et il choisit la position des cartes à changer.

Éric fait à présent trois tas de sept cartes et demande que quelqu'un vienne mélanger chaque tas. **Nolan** se lève et je l'encourage mentalement en lui disant "*Vas-y, vas lui carboniser son tour...*"

Nolan doit ensuite couper le premier tas et mémoriser la carte de coupe. Le second paquet doit ensuite être coupé et les cartes prélevées doivent être posées sur le paquet contenant la carte mémorisée.

La carte de coupe du second paquet doit également être mémorisée.

Le troisième paquet doit être posé en totalité sur le paquet contenant la seconde carte mémorisée. Les paquets sont ensuite ramassés de la gauche vers la droite pour reconstituer le paquet initial de 21 cartes.

Éric fait la démonstration pour que les choses soient claires (plus claires que mon explication...).



Cette démonstration ayant été effectuée, **Éric** distribue à nouveau les cartes en trois paquets et mélange chaque paquet. **Nolan** est maintenant invité à faire la procédure décrite pour mémoriser deux cartes (10P – 2C).

Éric prend le paquet et distribue les cartes en deux tas et demande à **Nolan** de désigner le paquet où se trouvent les deux cartes selon lui. L'autre paquet est éliminé.

Éric distribue les cartes du paquet désigné en deux tas, dont l'un va être conservé et l'autre éliminé comme précédemment sur décision de **Nolan** et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un paquet de deux cartes. Puis, il prend la main de **Nolan**, se concentre et annonce : "*carte rouge – cœur – 2C*". Il enchaîne "*Carte noire – Pique – 10P*".

Les deux cartes sur la table sont retournées pour montrer qu'il s'agit bien des deux cartes nommées... celles mémorisées par **Nolan**.

Éric déclare avec un grand sourire que "*ça ne pouvait pas mieux se passer...*" et c'est vrai que sur ce coup là, les choix de **Nolan** lui ont singulièrement facilité le tour...

Un tour proposé par **Jean-Pierre Vallarino** intitulé *Odd Chance* tiré du DVD2 de la série [Tours Automatiks](#) et basé sur une technique d'**Ed Marlo**. L'exercice de lecture de pensée est facultatif et nécessite un jeu particulier...

Éric, décidément très en forme, demande à **José** de le rejoindre.

José est invité à mélanger le jeu et à prendre un tiers ou un quart des cartes et il doit compter secrètement le paquet prélevé et le cacher.



Les cartes restantes sont à nouveau mélangées par **José** qui va devoir ensuite mémoriser la carte dont la position dans le paquet correspondant au nombre de cartes prélevées précédemment (6P).

Éric récupère le paquet et le tient hors de notre vue sous la table et après avoir fait on ne sait quoi... il demande à **José** de choisir un nombre entre 1 et 15 : 4.

Éric après avoir fait encore on ne sait quoi sous la table (et on n'ose pas l'imaginer...) sort les cartes et demande à **José** de compter quatre cartes : les quatre As ? Non... Faut pas rêver... **Éric** demande à **José** si sa carte était noire (oui), un Pique (oui) et il finit par annoncer le 6P. La quatrième carte est retournée, c'est le 6P.

Vallarino, "*La grenade*"... (DVD *Tours Automatiks* – inspiré d'une tour de **Peter Duffie**). On peut se dispenser de la lecture de pensée finale...

Nolan a de la ressource et propose de montrer un "*petit truc*", ce à quoi **Christophe** répond : "*Il n'y a pas de petits trucs*"...

Un jeu... que **Nolan** mélange devant nous en disant "*Je mélange le jeu...*". **Christophe** lui fait – à nouveau la remarque – que ce n'est pas la peine de décrire chacune de ses actions "*je mélange, je coupe, etc.*" car les spectateurs voient bien ce qu'il est en train de faire. C'est pas faux...

Nolan indique que maintenant, il réfléchit pour éviter de dire le mot "*mélange*" et déclare qu'il n'y a aucune possibilité pour lui de connaître l'ordre des cartes.

Christophe, décidément très taquin, demande s'il peut lui aussi mélanger le jeu... Le spectateur français par excellence...

José indique qu'un de ses cousins veut toujours mélanger le jeu, sinon ça ne l'intéresse pas... Ouais... encore un spectateur typiquement français.

Draco face à ce genre de personnage avait une astuce, il donnait le jeu à mélanger au spectateur chiant – en sortait un autre de sa poche et faisait un tour aux autres spectateurs...

Nolan jette alors le jeu de ma main gauche vers la droite puis de la main droite sur la table... Il tient deux cartes dans chaque main qui forment un carré d'As.



Un effet que **Nolan** nous avait montré lors de la réunion du 4 février 2023. C'est un effet intitulé *Voltige des Deux Mains* (*Two Handed Catch*) par **Ken de Courcy** utilisant un mouvement de **Johann Nepomuk Hofzinsler** (*Hofzinsler's Two Card Catch*).

Christophe propose de nous montrer un tour qu'il faisait quand il présentait des spectateurs pour enfants. Un tour qui peut aussi être fait avec des adultes mais avec une présentation différente.

Nolan est appelé mon seconder **Christophe** et ce dernier le fait saluer la foule en délire...



Christophe explique qu'en principe, il a une baguette et une petite bouteille de confettis pour transformer l'enfant en magicien avant de lui demander de faire un tour pendant qu'il prépare son matériel...
Contre toute attente, **Nolan** reste planté là sans savoir quoi faire...

Christophe sort un foulard rouge de sa poche et le met sur son poing fermé.



S'en suit une série d'effets interactifs avec un petit accessoire qui est, paraît-il, l'ami préféré du magicien... Ah !?...

Cela permet de faire apparaître et disparaître un petit foulard blanc... Tout cela n'était bien évidemment rendu possible que grâce aux pouvoirs magiques de **Nolan**.



Christophe utilise également une feuille de papier roulée sur elle-même pour faire voyager ce foulard blanc de sa main dans le rouleau improvisé.



Applaudissements pour **Nolan**.

Classique mais efficace...Quelques subtilités intéressantes au niveau de la tenue de l'accessoire dont une "*piquée*" au grand **Salvano**. L'objet aurait été conçu en 1885 par **Professor Herwinn (William Humpage)**.

Il ne faut jamais rester sur un échec et c'est la raison pour laquelle je décide de tenter de nouveau ma chance. Cette fois-ci c'est **José** qui va faire le spectateur. J'ai décidé de présenter un tour que j'ai déjà présenté par le passé. ... Je l'avais présenté le [30 avril 2022](#) en "*magie de masse*" car il peut se faire avec une salle entière de spectateurs... à condition que ceux-ci respectent les consignes... ce qui n'avait pas vraiment été le coup... Je l'ai présenté à nouveau avec un seul spectateur et tout s'est toujours bien passé. Euh **José**... Je compte sur toi.

Le tour est basé sur les coïncidences, le hasard... à moins que la Magie intervienne.

Un jeu... mélangé par **José** qui doit prélever un petit paquet de cartes, moins d'une vingtaine et les compter secrètement avant de cacher ce paquet.

Je demande à **José** s'il a bien moins de 20 cartes car on va avoir besoin du reste des cartes et je fais défiler devant lui une à une vingt cartes. Il doit mémoriser celle dont la position correspond au nombre de cartes en sa possession.



Ceci étant fait, je sors de ma poche "*un peu de monnaie*"... qui est sensée me permettre de retrouver la carte de **José**... Sauf que le plan ne s'est pas déroulé sans accro... Quand ça veut pas, ça veut pas... Désolé **Nolan** d'avoir douté de toi et de mauvaises ondes qui auraient expliqué mes foirages...

Bon pour le déroulement de ce tour, je vous renvoie à la lecture du compte rendu de la réunion du [30 avril 2022](#) (page 8 et suivantes)

Le tour est de **John Bannon** et s'appelle *Talking Sense*... et je vous assure que quand ça marche, les gens sont scotchés...

Quand je vous disais qu'**Éric** est très en forme... La preuve : le voilà de nouveau devant nous pour une nouvelle routine. Il demande qui veut jouer de l'argent avec lui et c'est **Christophe** qui se désigne.

Éric déclare qu'il va lui montrer une entourloupe et ensuite lui montrer comment elle marche pour qu'ensuite **Christophe** puisse entourlouper **Éric**.... Espérons que ce ne sera pas – comme pour moi – un tour loupé. ☺

Éric dispose en ligne sur la table six tas de l'As au Six. Chaque tas comporte les quatre cartes correspondantes (quatre As, quatre Deux, etc.) et le but du jeu est de poser des cartes choisies les unes sur les autres pour atteindre – au final – un total de 31.



Première phase : **Christophe** commence par un "6", **Éric** pose un "4" par-dessus pour arriver à "10". Les cartes se superposent au fur et à mesure en fonction des choix des deux concurrents et au final **Éric** gagne.

Éric explique que pour gagner il faut atteindre des nombres "*cibles*" qui sont "3", "10", "17" et "24". En fonction du choix d'un des joueurs, celui qui veut gagner doit donc faire en sorte de choisir une carte permettant d'atteindre un nombre cible et ainsi de suite...

Seconde phase : **Christophe** commence et **Éric** lui dit de prendre un "3". La manche se déroule et en suivant les instructions d'**Éric**, il parvient à "31".

Troisième phase : **Christophe** commence à nouveau... sauf qu'à un moment il se rend compte qu'il va perdre alors même qu'il a suivi à la lettre (ou plutôt au chiffre) les instructions... Oh il y aurait bien une arnaque là-dessous...

Quatrième phase : **Éric** commence et ...**Christophe** gagne parce qu'**Éric** s'est planté...

Automatic 31. **Éric** ne sait plus de qui c'est...

Christophe a encore des choses à montrer et il demande à **Éric** de penser à une carte... Puis de nommer cette carte : le 7P.

Christophe sort alors un jeu de cartes de sa poche gauche de pantalon... puis se ravise et range le jeu avant d'en sortir un autre de sa poche droite...

Ah ben il semble que je me sente moins seul... Ya pas que moi qui se plante....

Christophe montre que toutes les faces et le dos du jeu sont blancs mais il nous déclare que ces cartes sont toutes des 7P. Il en sort quatre, prises ici et là dans le jeu et il demande à **Éric** de poser ses mains sur deux cartes.



Les deux cartes restantes sont éliminées.

Éric doit ensuite poser une main sur une carte... La carte restante est éliminée. Il reste une carte sur la table. Cette carte est retournée : la carte est un 7P.

Aldo Colombini, *Draw A Blank...*

Ne jamais rester sur un échec... Allez, j'y retourne pour montrer ou plutôt montrer de nouveau une routine que j'avais présentée lors d'une réunion en petit comité chez **Christophe** en sortie de confinement post-Covid ([réunion du 29 mai 2021](#)).

C'est une routine façon *Huile et Eau (Oil and Water)* mais également de type *Carte Ascenseur (Elevator Card)* que j'ai adaptée cette fois-ci en *Suivez le Chef (Follow The Leader)*. J'utilise ici des cartes E.S.P : quatre avec le symbole de la vague, pour représenter l'*Eau* et quatre avec le cercle pour représenter le "O" de *Oil...* l'Huile.

Je montre les cartes Eau... une à une. Puis je montre les cartes Huile, une à une et la dernière est désignée comme carte leader est mise face en l'air tandis que les trois autres cartes Huile sont placées face en bas en ligne à côté.

Le principe est de mettre une carte Eau face en bas sur la carte leader Huile et de mettre une carte Huile dans le paquet des cartes Eau...

Bon, là j'ai un peu hésité parce que j'ai modifié la routine originale qui est en type "*carte ascenseur*" en une version "*suivez le chef*"... et cette hésitation m'a valu un "*Oh non... Patrice...*" de la part de **Christophe**.

Rappelez-vous, l'Huile et l'Eau ne se mélangent jamais et en plus, les cartes d'une même famille suivent toujours leur chef...



Ainsi, une à une, les cartes Huile vont se regrouper avec leur chef.

[New Wave Oil And Water](#) de **Val Le Val**, une routine qui change de la traditionnelle routine Huile et Eau.

Disponible en vidéo dans l'un des [double DVD d'Aldo Colombini](#) consacrés au thème *Oil and Water*.

Voilà qui clos la réunion d'aujourd'hui. La prochaine sera le 14 octobre. Espérons qu'on sera plus nombreux...

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 14 OCTOBRE 2023

Ah, cette fois-ci, je n'ai pas oublié...

Comment ça oublié quoi ?

Vous avez déjà oublié ?

La photo bien sûr !

Depuis quelques mois, je meublais la première page du compte rendu avec des photos de notre salle, vue de l'extérieur, tout simplement parce que j'oubliais de prendre une photo des membres du club présents...

Et personne ne pensait non plus à prendre cette fameuse photo destinée à pouvoir dire "J'y étais !".

Alors voilà... la photo du jour pour cette seconde réunion du **Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)** de l'année magique septembre 2023 – juin 2024 (certains esprits chagrins feront sûrement remarquer que cela ne fait pas une année complète mais 10 mois seulement... Pfff... quelle petitesse !) :



Sont présents :

1 : **Patrice**

3 : **Philippe**

5 : **Thierry**

7 : **Stéphane**

2 : **Denis**

4 : **Éric**

6 : **Christophe**

C'est mieux que le mois dernier où nous n'étions que cinq...

Allez hop ! On y va...

La première partie de la réunion est consacrée à notre assemblée générale annuelle...

Christophe fait le bilan des membres sur l'année passée et sur celle qui vient de commencer et sous le contrôle d'**Éric** il évoque le bilan financier qui va nous permettre de faire venir **Henry Mayol** en conférence le samedi 18 novembre prochain.

Christophe fait également un rappel des actions auxquelles le club a participé, à savoir la [fête des écoles primaires](#) en juin, le [Village des Associations](#) en septembre et plus récemment le [Festival des Jeux](#).

Et hop, voilà qui est fait et nous pouvons à présent passer à la partie "Magie" de cette réunion.

Comme personne ne semble décidé à débiter la séance, je me lance. Le mois dernier, je n'avais pas particulièrement brillé dans mes prestations... Je sais que cela arrive même aux meilleurs... mais tout de même... Espérons que ce sera mieux aujourd'hui...

Comme je me sens très en forme, je décide de faire choisir trois cartes mais auparavant, je fais glisser sur la table une carte face en bas.

Les trois cartes sont perdues une à une dans le jeu et je montre que la carte mise à l'écart est un Joker... mais pas n'importe quel joker, il s'agit de mon assistant et c'est lui qui va retrouver les trois cartes.



Je mets le joker dans la poche droite de pantalon, je claques des doigts et j'étale le jeu pour montrer que le joker est face en l'air dans l'étalement face en bas. Je sors la carte se trouvant immédiatement à gauche : c'est la première carte choisie.

J'étale à nouveau le jeu pour montrer que toutes les cartes sont bien face en bas et je mets le joker dans ma poche.

Nouveau claquement de doigt, j'étale le jeu et on constate que le joker est revenu, toujours face en l'air parmi les cartes face en bas. À sa gauche, la seconde carte choisie.

Pour la dernière carte, je demande à **Stéphane** de mélanger le jeu et c'est le moment où je me rends compte que la troisième carte est toujours dans ce jeu alors qu'elle ne devrait plus s'y trouver grâce à une petite manipulation que j'ai oublié de faire... *J'adore quand un plan se déroule sans accroc* (Colonel John Hannibal Smith – The A Team)...

Je décide de continuer... Claquement de doigts... étalement du jeu et là, aucun joker face en l'air... Je joue l'étonnement, et je mets la main dans ma poche pour en sortir une carte "joker" un peu spéciale car le Roi représenté est tombé de son vélo et semble sonné vu les étoiles qui tournent autour de sa couronne.

J'explique que je vais donc devoir trouver moi-même la dernière carte. Là, je suis supposé la sortir de ma poche... mais comme elle ne s'y trouve pas je demande qu'on la nomme et je la sors du jeu tout simplement.



Trick Cyclist d'**Andrew Normansell**. Un tour amusant qui nécessite un jeu Bicycle à dos rouge. J'avais déjà présenté cette routine lors de la [réunion du 19 octobre 2013](#)... sans foirer.

Thierry prend la suite et étale un jeu face en l'air pour faire constater qu'il est mélangé avec des cartes toutes différentes. **Stéphane** est invité à couper le jeu... **Denis** est invité à couper le jeu... et **Philippe** est invité lui-aussi à couper le jeu.



Thierry distribue à présent les cartes une à une pour former quatre tas. Pour être sûr que chacun a bien reçu treize cartes, **Thierry** compte une à une ses cartes et demande aux trois autres participants de faire de même. Cette vérification ayant été effectuée, chacun coupe son paquet autant de fois qu'il le souhaite.

Thierry prend ensuite son paquet, le retourne et prend connaissance de la valeur de la carte dont on voit la face : C'est un 10. Il retourne à nouveau son paquet et distribue neuf cartes et met la dixième à l'écart. Chacun doit ensuite faire comme **Thierry** mais avec son propre paquet et les cartes du dessous ont des valeurs différentes.

Quatre cartes ont été mises à l'écart. Elles sont retournées face en l'air : il s'agit des quatre Rois. **Thierry** demande maintenant à chacun de prendre son paquet et de l'étaler face en l'air : chaque tas comporte les cartes d'une seule et même famille...



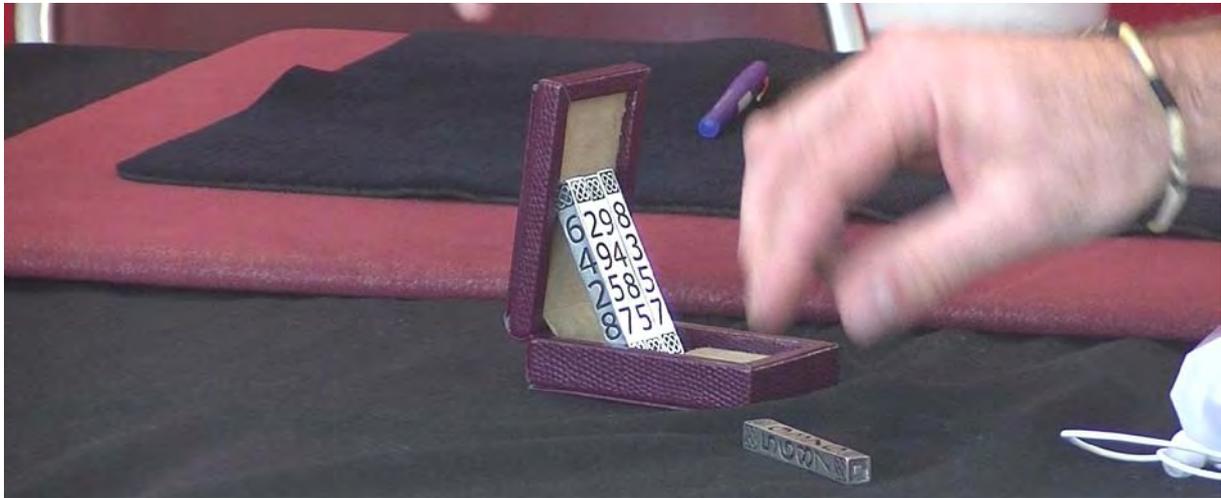
Perfect Ritual, une routine qui serait l'adaptation d'une routine de **Juan Tamariz** qu'il faisait avec une méthodologie différente. Cette version est celle présentée par **Woody Aragon** dans un DVD d'une série basée sur un système que beaucoup de magiciens connaissent mais sont parfois réticents à utiliser.

Craig Petty a également présenté une version de cet effet dans un de ses DVD consacré à une variante du système évoqué plus haut.

Dans sa présentation, **Thierry** a zappé quelques effets supplémentaires comme par exemple les As, sous chacun des paquets... cartes plus fortes que les Rois ; et surtout le fait que toutes les cartes de chaque famille sont classées par ordre chronologique.

Aujourd'hui, **Éric** voyage "léger". Il a amené un genre d'écrin à bijou contenant quatre petites barres métalliques avec plusieurs chiffres gravés sur chaque face.

Éric donne les barres à examiner, les fait mélanger avant de les disposer verticalement sur l'écrin.



Les quatre barres comportant chacune quatre chiffres gravés l'un sous l'autre et mises l'une à côté de l'autre, ces barres forment quatre nombres de quatre chiffres. Le but est d'en faire l'addition...

Mais avant même que quelqu'un réussisse à faire cette addition avec la calculatrice de son téléphone, **Éric** jubile car il a déjà inscrit le résultat sur un morceau de papier.

Les quatre barres sont ensuite retournées, toutes ensemble, pour montrer la face opposée et le même challenge est proposé. À nouveau **Éric** est en mesure de donner le résultat de l'addition quasi instantanément.

Et ça marche avec quatre ou trois barres, et même moins...

[Mental Log Outdone](#) de **Brian Watson** (qu'on trouve également sous l'appellation *Mental Logs* ou *Mental Log* selon les vendeurs).

Pas vraiment un tour de magie, mais plutôt un challenge.

Le modèle d'**Éric** est une [version "collector" en édition limitée](#).

Comme je l'écrivais le mois dernier, c'est comme pour les [Rillettes Bordeaux-Chesnel](#)... nous n'avons pas les mêmes valeurs... ☺

On peut aller plus loin dans la présentation en annonçant à l'avance le total des nombres des faces opposées des barres.

Mais plus troublant, on peut inviter le spectateur à décaler vers le haut ou vers le bas certaines barres de son choix. L'addition n'est alors plus une addition de quatre nombres mais elle peut en comportant cinq ou même six. Les espaces sans chiffre sont alors considérés comme étant un "zéro" et malgré cette difficulté supplémentaire, il reste toujours aussi facile de trouver le total de l'addition...

Philippe s'assied à la place laissée vacante par **Éric** et il nous rappelle qu'il n'est pas un grand manipulateur de cartes mais qu'il a eu envie de travailler certaines manipulations. **Philippe** ne voulait pas apprendre ces gestes techniques "*dans le vide*" mais plutôt dans le cadre d'une routine. Et il nous propose donc un tour de petit paquet avec des As de Pique...

Les As sont montrés puis disposés sur le tapis pour former une ligne avec 2 As face en l'air et 2 As face en bas.



Il reste quatre As de Pique face en l'air que **Philippe** montre un à un et l'un d'eux est mis à l'écart.

Un des As face en bas est mis sur les trois As restants qui sont face en l'air. Un geste magique et toutes les cartes se retrouvent face en bas. La dernière carte comptée est posé face en bas sur la table.

Si on prend un des As face en l'air du début et qu'on le pose sur le paquet des cartes qui sont face en bas... Un geste magique et toutes les cartes – quatre As de Pique - passent face en l'air... Le dernier As montré est mis avec celui qui avait été placé à l'écart précédemment.

Nouvelle phase avec le second des As face en bas du début... Il est posé sur le paquet des trois As face en l'air. Un geste magique et là encore les quatre As passent tous face en bas. La dernière carte comptée est mise à l'écart avec la précédente.

Le second As face en l'air, est posé sur le paquet face en bas. Un geste magique et hop, toutes les cartes passent face en l'air pour montrer quatre As. Le dernier As compté va avec les deux autres, face en l'air sur la table.

Philippe retourne face en bas la carte du dessus du paquet qu'il tient en main. Un geste magique et toutes les cartes passent face en bas. La dernière carte comptée va face en bas à côté des cartes face en bas mises à l'écart.

Il reste trois cartes en main en les comptant **Philippe** montre que l'une d'elle – un As de Pique - vient de se retourner face en l'air. Cet As vient compléter la ligne avec les trois autres As de Pique face en l'air.

Il reste deux cartes et **Philippe** montre qu'il s'agit de deux As de Pique qui sont posés face en bas à côté des trois cartes face en bas.

Philippe explique que depuis le début, ce tour est une grosse mystification... Il retourne les quatre As face en l'air pour montrer quatre dos différents. Quant aux cinq cartes face en bas, sensées être des As de Pique, il les retourne pour montrer une quinte flush royale à Pique.



[The Royal Scam](#) de **John Bannon**. Une bien belle routine mais qui n'est pas facile pour quelqu'un qui débute dans les manipulations de cartes.

J'ai été étonné de la façon de faire de **Philippe** concernant le premier comptage – de **Brother John Hamman** – effectué de façon verticale comme pour un mélange à la française... et également par le célèbre comptage d'**Alexander Elmsley** fait à la façon de son *Ghost Count* de la main gauche vers la droite... **Philippe** m'a dit qu'une vidéo en français accompagnait le tour et que les manipulations étaient faites de cette manière. Étrange... sachant que dans sa vidéo de présentation, **John Bannon** zappe le comptage de **Brother John Hamman** et effectue le second comptage – celui d'**Alex Elmsley** - de façon traditionnelle...

Dans une [vidéo plus ancienne](#), il utilise les deux comptages mais là aussi de façon traditionnelle.

Stéphane prend la place laissée libre et annonce qu'il a envie d'effectuer un petit test sur l'un de nous. **Thierry** se porte volontaire.

Stéphane souhaite tester la dextérité de **Thierry** et pour cela il lui demande de couper le jeu en quatre paquets en un seul mouvement. Aussitôt demandé aussitôt fait et **Stéphane** vérifie ensuite un à un la quantité de cartes par paquet et il semble satisfait.

Puis **Stéphane** demande à **Thierry** s'il se sent chanceux et il prend la carte du dessus de chaque paquet. Les quatre cartes sont posées face en bas sur la table pour former une ligne.

Les quatre cartes sont retournées face en l'air : ce sont les quatre As. Toutes les autres cartes sont étalées : elles sont toutes blanches.



4 As sur 4 paquets, présenté par **Alexandra Duvivier** dans l'École de la Magie volume 4.

Et c'est **Christophe** qui vient s'asseoir à la table. Il a avec lui deux grands verres transparents et quelques pièces de monnaie.

Dans un premier temps, **Christophe** prend deux pièces – des dollars américains – et il pose ses deux verres de chaque côté de lui mais en les faisant reposer sur le côté.

Ayant montré distinctement les pièces, il les met dans l'un des verres.



Le verre avec les pièces est mis au-dessus de l'autre et tout à coup, une pièce semble traverser la matière et tombe dans le second verre. Il y a désormais une pièce dans chaque verre.

Christophe conclut en disant : "*Voilà, c'était rapide... C'est court...*"

À présent, il prend deux autres pièces et un autre verre celui-ci moins haut que les deux autres.

Christophe étale les quatre pièces sur la table et montre le verre puis il dispose les pièces de telle sorte qu'elles se chevauchent.

Christophe prend le verre et s'en sert pour rassembler les pièces. Un petit geste circulaire avec le verre et **Christophe** montre qu'il n'y a plus que trois pièces sous le verre et il sort la quatrième de dessous la table.



Christophe étale les trois pièces et les fait à nouveau se chevaucher avant de les rassembler sous le verre. Une pièce traverse à nouveau la table. Il n'y a plus que deux pièces sous le verre.

La manipulation est renouvelée avec deux pièces et là encore une pièce traverse la table.

Pour la dernière pièce, **Christophe** sollicite l'assistance de **Thierry**. Il lui dépose quatre pièces dans la paume de la main et il demande à Thierry de refermer très vite sa main mais il réussit à en prendre une avant. **Christophe** retourne s'asseoir et fait disparaître la pièce... qui voyage pour se retrouver dans le poing fermé de **Thierry**.



Bon, on a entendu un petit bruit métallique sur la chaise de **Christophe** qui se marre en disant que c'est pas beau de foirer...
T'inquiète **Christophe**, cela arrive même aux meilleurs...

Des routines tirées d'un DVD *The World's Greatest Magic by World's Greatest Magicians*. Je vous laisse chercher lequel...

Et c'est maintenant **Denis** qui se lance avec des dés... Oui, avec des dés, pas avec Dédé... Avec DES DÉES !! ☺ mais aussi avec un jeu de cartes.

Denis retire les jokers du jeu et j'identifie immédiatement la routine qu'il va nous présenter : le *Dé de Claude Rix*... une excellente routine, pleine de subtilités, souvent attribuée à tort à **Fred Kaps**.
Quand j'écris "*de Claude Rix*", c'est un peu plus compliqué que cela n'en a l'air car **Pavel** n'est pas étranger à la version définitive de cette routine. **Claude Rix** révèle dans son livre *Correspondances et Manigances* l'histoire de cette routine (voir à ce sujet le [post de Virtual Magic](#)).

Mais revenons à **Denis**...

Un jeu de cartes et trois dés.

Une carte est choisie par **Stéphane** puis perdue dans le jeu qui est ensuite distribué en six paquets car un dé possède six faces. Problème : 52 divisé par 6, cela ne tombe pas juste. On obtient six paquets de 8 cartes et il reste quatre cartes.

La carte de **Stéphane** serait-elle par hasard parmi les quatre cartes restantes ? Non.

Stéphane est à présent invité à lancer les dés et à en choisir un. Il choisit le dé vert qui est sur le chiffre 6.

Denis fait remarquer qu'on peut numérotter les tas de droite à gauche ou de gauche à droite et que selon le choix effectué on va tomber sur un tas différent. **Stéphane** choisit de compter de gauche à droite et **Denis** élimine les autres tas.

Denis prend le paquet choisi et distribue à nouveau les cartes en six paquets.



Rappelez-vous, au départ chaque paquet contenait huit cartes ; il y a donc deux cartes en trop. La carte de **Stéphane** serait-elle, par hasard, l'une de ces deux cartes ? Non.

Nouveau lancé de dé et nouveau choix d'un paquet (d'une carte en fait). Cinq paquets sont éliminés... Il reste une carte sur la table. La carte de **Stéphane** serait-elle CETTE carte ? Non... parce que **Denis** s'est planté au moment de remettre la carte dans le jeu au début.

Ah ben ça arrive même aux meilleurs...

Et je me lance à nouveau pour présenter un "*vieux tour*". J'ai avec moi une boîte en plastique, genre boîte à gâteaux qu'on utilisait dans le temps avant que le plastique soit banni au profit du carton.

À l'intérieur de la boîte : un jeu de cartes et un foulard que je fais examiner. Les cartes sont ensuite mélangées par **Stéphane**.

J'explique que je suis un magicien qui n'a rien à cacher... d'où l'usage de cette boîte transparente.

Une carte est choisie et conservée par **Thierry**. Je mets les cartes restantes dans la boîte et je secoue celle-ci pour à nouveau mélanger les cartes. Le foulard vient recouvrir la boîte et j'explique que je vais tenter de retrouver la carte à l'aveugle.

Thierry est invité à mettre sa carte dans la boîte que je secoue à nouveau. Puis, je glisse ma main sous le foulard, j'ouvre la boîte et j'en retire une carte... Tadaaaa !!!!



Je demande à **Thierry** de nommer sa carte. C'est la carte que j'ai sortie de la boîte.

Rhodobox... un tour que j'avais acheté après avoir été voir **Gaétan Bloom** en conférence à Tours le 18 septembre 2002... C'est vous dire si ça date.

Quel inventeur génial ce **Gaétan Bloom** !

Philippe prend ma place et il n'a pas de boîte en plastique mais une boîte d'une forme qu'un mathématicien qualifierait de parallélépipède rectangle... Il dispose également sur la table une bouteille de lait et un truc ayant une forme qu'un mathématicien qualifierait de cylindre.

Philippe explique que quelqu'un lui aurait dit qu'on pouvait faire du beurre avec la Magie... et apparemment cette boîte permet de faire son beurre avec la Magie.

Ouais bon ben c'est une baratte ta boîte et n'importe quel éleveur de vache laitière sait faire du beurre sans devoir faire appel à la Magie...

Philippe prend sa bouteille de lait et en verse une rasade dans la boîte après avoir ouvert le couvercle de celle-ci.



Philippe referme le couvercle du haut et ouvre celui du bas de la boîte, car mais oui, mesdames et messieurs, cette boîte fantastique qui vous dispensera d'aller au supermarché du coin acheter votre beurre, dispose non pas d'un couvercle mais de deux... Le grand luxe et tout cela pour un prix modique... Euh, quoique... Quelques gouttes de lait tombent...

Philippe referme ce second couvercle et fait pivoter la boîte... Rien ne coule (à part quelques gouttes de lait...)... Il ouvre le couvercle (qui si vous avez suivi était celui initialement en bas) et remet une rasade de lait... Puis il fait à nouveau pivoter la boîte... Rien ne coule (à part quelques gouttes de lait).

Allez une nouvelle rasade de lait... Bon là ça goutte franchement... et nouvelle rotation de la boîte...

Philippe montre le cylindre posé sur la table. Il ouvre alors le couvercle supérieur de la boîte et en sort un verre de lait, qu'il recouvre avec le cylindre. Quelques secondes après, il nous montre que le verre a disparu... Nouvelle rotation de la boîte et **Philippe** ouvre le couvercle supérieur et en sort un verre de lait. Et hop ! À la vôtre !



Stéphane demande avec beaucoup d'à propos si ce tour pourrait être décliné avec de la bière. Moi, je vote pour !

[Le Lait Battu](#), une fabrication *Climax*.

À la demande de **Denis**, **Thierry** montre la routine utilisant le jeu [Botania Deck](#) basé sur le principe appelé "*Gemini Twins Procedure*" (ou *Gemini Twins Placement*).

Christophe nous avait montré ce tour pour la première fois lors de la [réunion du 22 novembre 2014](#)... **Thierry** qui n'a rejoint le club qu'en 2018 a depuis adopté sans réserve ce tour très facile à faire.

L'effet est réalisé avec un jeu de cartes dont les dos, qui représentent des fleurs, sont tous différents. Dans le boniment de **Thierry** (et **Christophe**), il est question de deux hommes qui cherchent l'âme sœur (ou frère...).

Ces deux hommes sont symbolisés par deux cartes du jeu (3P et 10P). Les cartes sont distribuées une à une face en bas et au stop ! du spectateur l'une des cartes "*homme*" est insérée face en l'air à l'endroit où le spectateur a décidé d'arrêter la distribution.

Le jeu est rassemblé et une seconde distribution est effectuée. La seconde carte "*homme*" est également insérée dans le jeu à l'endroit du stop !



Le jeu est ensuite étalé et chacune des cartes face en l'air est sortie de l'étalement avec la carte immédiatement à droite.

Première coïncidence chaque carte a retrouvé sa carte jumelle. Ainsi le 3P a été placé à côté du 3T et le 10P s'est retrouvé à côté du 10T.

Seconde coïncidence, les dos du 3P et du 3T sont identiques et les dos du 10P et du 10T sont identiques eux aussi alors que toutes les autres cartes ont un dos différent.

Et pour le final, le jeu est étalé face en l'air, les autres cartes sont toutes des 5C...

Christophe se lance à nouveau. Exit les verres et les pièces pour laisser place à un jeu de cartes et une feuille de papier avec un stylo.

Christophe regarde avec insistance **Thierry** puis note quelque chose sur un morceau de la feuille. La prédiction est placée sous le carnet de **Thierry**.

Le jeu de cartes est à présent mélangé et coupé. Puis les cartes sont distribuées par petits paquets de 2, 3 4 ou 5 cartes et **Thierry** est invité à dire "*stop* !" bien évidemment avant la fin du jeu...

La carte sur laquelle la distribution s'est arrêtée est mise à l'écart.



Christophe demande à **Thierry** de prendre la prédiction et de la lire à haute voix : Dame de Carreau.
La carte mise à l'écart est retournée face en l'air, c'est la Dame de Carreau.

Christophe retourne le jeu face en l'air et étale les cartes : elles sont toutes blanches.



Une routine basée sur une technique que **Christophe** tente d'appriivoiser. Pour l'instant, il maîtrise la distribution des cartes par petits paquets mais a encore du mal avec une distribution carte par carte.

Et c'est sur cette routine que se termine la réunion. Prochaine rendez-vous le samedi 18 novembre avec la conférence de **Henry Mayol**.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



**RÉUNION DU 18 NOVEMBRE 2023 :
CONFÉRENCE DE HENRY MAYOL**

Si je vous dis **Mayol**, qu'est ce que cela vous évoque ?

Non, je ne pense pas à [Aristide Mayol](#), peintre et sculpteur de son état...
Pas plus que je ne pense à [Jacques Mayol](#), plongeur spécialisé en apnée...

Et je pense encore moins à [Félix Mayol](#), chanteur de music hall...

Trois artistes, chacun dans un domaine particulier.

Le **MAYOL** dont je souhaite vous parler est prénommé "**Henry**" (avec un "Y") et lui aussi est un artiste dans son domaine : la Magie.

Un artiste magicien qui roule sa bosse (non, non, il n'est pas bossu, c'est une figure de style) depuis environ 50 ans... C'est vous dire s'il a de l'expérience dans cet art.

Et ce samedi 18 novembre 2023, [Henry Mayol](#) est là, devant les magiciens du **Magicos Circus Rouennais** (**ALD Magicos Circus**) pour une conférence destinée à nous faire découvrir certains tours et certaines techniques de son vaste répertoire magique.





La première des qualités du club étant l'accueil, certains membres se sont retrouvés au *Palais du Cailly*, le restaurant chinois de Maromme (76), pour partager un déjeuner en compagnie de notre conférencier. Je ne vais pas vous détailler le menu ni ce qu'il a mangé... C'est un buffet et chacun a pris ce dont il avait envie... Et la bouffe, c'est un peu comme la Magie... Il faut savoir garder le secret... 😊

Et c'est donc l'estomac plein que nous avons gagné notre salle habituelle *rue Jules Ferry à Déville-lès-Rouen* pour écouter et voir en action notre conférencier.

Je ne vais pas vous détailler ici par le menu (Oui, je sais j'ai déjà écrit ça plus haut mais là, cela rien à voir avec le menu du restaurant...) ce que **Henry Mayol** nous a présenté et expliqué. Je vais essayer de rester dans un domaine plus général tout en faisant en sorte de vous donner envie de voir cette conférence.

Henry Mayol nous parle d'abord de la difficulté qu'il y a parfois à faire de la Magie dans des lieux tels que des restaurants, des clubs ou des bars... Cela tient surtout à la raison pour laquelle les gens sont venus dans ces lieux : soit ils savaient qu'il y aurait un magicien et ils sont donc venus pour la Magie ; soit ils ignoraient la présence d'un magicien et du coup, cela peut changer la façon dont ces gens vont vous accueillir. Pour **Henry Mayol**, les deux premières tables sont décisives pour la suite et il nous donne quelques conseils pour aborder ces deux premières tables.

Notre magicien conférencier nous montre ainsi quelques effets simples avec des objets usuels telles que des cuillères par exemple... et il nous enseigne une technique redoutable permettant d'introduire de façon invisible lors de sa prestation des objets spécialement préparés pour le tour présenté.



Et puisque l'on est dans un restaurant ou dans un bar, quoi de plus normal que présenter des effets avec des soucoupes de tasses ? Notamment un effet de mentalisme.



Dans cette conférence, il y a également des routines de cartes et là encore, **Henry Mayol** choisit la facilité pour réaliser ses effets. Tout est abordable, soit avec des gimmicks dont certains peuvent être fabriqués par soi-même, soit avec des manipulations pas très compliquées, soit grâce à les combinaisons des deux.

Nous avons ainsi droit à un *ACAAN* (ou *NQCANQN* en français...*N'importe Quelle Carte À N'importe Quel Nombre*... Une raison de plus de se mettre à l'anglais...☺). **Henry Mayol** présente également une téléportation de cartes...



Mais la routine la plus intéressante de mon point de vue est une variante de *Sympathetic Cards*, une routine attribuée le plus souvent à **Nate Leipzig** (alors que la toute première version est de [Herbert R. Milton](#)) qui est décrite dans le livre de **John Scarne** "*Scarne On Card Tricks*") et qui a été remise au goût du jour voici quelques années par **Jorg Alexander** et **Card Shark**.

Sauf qu'ici, **Henry Mayol** présente une version sans carte gimmick ! Rappelons l'effet : un groupe de treize cartes rangées dans l'ordre des valeurs adopte le même ordre qu'un autre groupe de treize cartes mélangées par un spectateur.



Que serait la Magie sans des tours avec des pièces de monnaie ?

Henry Mayol nous présente une routine de *pièces à travers la table* et de *Matrix*... Du classique me direz-vous... Oui, en termes de "routines" mais l'explication vaut son pesant d'or et a d'ailleurs valu une "standing ovation" (une ovation du public debout pour ceux et celles qui ne maîtrisent pas la langue anglaise) lors d'un congrès de Magie à Las Vegas.





La Magie se voulant un art destiné à divertir les gens, **Henry Mayol** nous montre également des effets impliquant deux spectateurs ou plus et en particulier une routine amusante avec trois petites boules noires et une petite boule rouge, impliquant pas moins de huit spectateurs !

Au titre de la Magie distrayante et plus particulièrement destinée à des enfants, nous avons eu trois à un bonneteau avec des canards (en plastique... pas des vrais, car au cours de cette conférence aucun animal n'a été maltraité) et **Henry Mayol** nous a montré une variante avec des sucettes *Chupa Chups*.



Sachez qu'il y a eu également une routine avec un billet de banque et une autre avec des dés et là, votre information sera suffisamment complète pour vous dire "*Tiens, ça peut être sympa...*"

Non ! Pas "*ça peut être*"... Dites plutôt : "*C'est sympa*". **Henry Mayol** est un précisément homme... sympathique, pas avare d'explications et sa conférence, qui brasse divers aspects de la Magie, est destinée à plaire au plus grand monde car **Henry Mayol** nous a indiqué privilégier la gestuelle à la technique.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 9 DÉCEMBRE 2023

Samedi 9 décembre 2023... dernière réunion de l'année civile pour les membres du **Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)**... Mais, comme il a été dit plusieurs fois les années précédentes, les magiciens ne vivent pas au même rythme temporel que les gens "normaux"... les *Moldus*, comme on dit dans l'univers de **Harry Potter**... qui, d'ailleurs, est un sorcier et pas un magicien. ☺
L'année magique va donc se poursuivre en janvier 2024 et jusqu'en juin, pour écrire la suite de l'histoire de notre club qui fêtera alors ses 22 ans.

Aujourd'hui, nous sommes neuf membres présents, dont un nouveau membre qui, en vertu d'une sélection rigoureuse (Ouais, enfin, j'me comprends...) va subir la terrible épreuve permettant de vérifier qu'il possède un minimum de connaissance en Magie... Mais rassurez-vous, aucun magicien ne sera maltraité lors de cette réunion...

Comme j'ai – encore – oublié de prendre LA photo du jour, je vais, une fois de plus, mettre une photo de notre lieu de réunion... ou plutôt une photo de notre lieu de réunion... en construction. Ça change, non ?



Sont présents :

1 : **Patrice**
3 : **Mickael**
5 : **Thierry R**
7 : **Éric**
9 : **Stéphane**

2 : **Nolan**
4 : **Denis**
6 : **José**
8 : **Christophe**

Nous commençons par évoquer la [conférence donnée par *Henry Mayol*](#) le mois dernier.



Le ressenti est très positif... Des effets diversifiés et assez faciles à exécuter. Même si certains effets nécessitent un matériel spécifique, dans la très grande majorité des cas, celui-ci peut être fabriqué facilement. Et notre conférencier a très volontiers partagé son savoir et n'a pas compté son temps. Il va désormais falloir réfléchir au prochain conférencier...

Nous profitons de ces quelques minutes dédiées aux informations d'ordre général pour souhaiter la bienvenue à **Mickaël**, alias **Mikanim** ou **Mika**. **Mickaël** travaille dans le domaine de l'animation et réside à Évreux... Pour preuve de sa détermination, il est venu en bus ce qui représente une heure de trajet... Il était présent lors de la conférence de **Henry Mayol** mais nous n'avions pas vraiment eu l'occasion de faire connaissance. Ce sera chose faite aujourd'hui.

Thierry propose de commencer la partie "*Magie*" avec une routine de cartes.

Denis est invité à choisir une carte au moyen de deux coupes successives avec retournement de la portion coupée... Les magiciens auront reconnu un mouvement créé par **Ed Balducci**.



C'est le 10T qui est sélectionné et **Thierry** qui a pris connaissance de la carte distribue dix cartes. La dixième carte est retournée et c'est l'As de Pique.

Thierry dit "*C'est un As*"... et il compte et épelle : 1, A, S... pour distribuer trois cartes qu'il laisse face en bas.

Puis **Thierry** fait remarquer qu'il s'agit de l'As de Pique et il épelle PIQUE en distribuant une carte par lettre épelée et il rajoute une carte supplémentaire en épelant "S" parce que, dit-il, il y a plusieurs Piques...

Enfin, **Thierry** demande à **Denis** combien il y a d'As dans un jeu et la réponse est quatre. Donc, **Thierry** distribue quatre cartes.

Chaque épellation a donné lieu à la constitution de différents tas.

Le tas de trois cartes est retourné : Ce sont les trois autres As.

Le tas de six cartes correspondant à l'épellation P-I-Q-U-E-S est retourné : Les cartes vont du 2 de Pique au 9 de Pique par ordre croissant.

Il reste un tas de quatre cartes et celles-ci sont retournées pour montrer le 10, le Valet, la Dame et le Roi de Pique... ce qui avec l'As du départ donne une quinte flush royale... à Pique.

Thierry pense avoir vu cette routine au club, (cela ne me dit absolument rien et mes recherches dans ma super compil des réunions de 2002 à 2023 est restée infructueuse) ou sur *YouTube* (plus probable..) et il indique qu'elle s'appelle *Perfect Royal Flush*...

En fait, après de longues recherches j'ai trouvé un tour quasiment identique au niveau de l'effet final sous l'appellation [*Further Than Ever*](#) dans le **Roberto Giobbi Card College Lightest**...

Comme toujours, **Nolan** est dans les "*starting-blocks*" et **Christophe** l'encourage à aller prendre la place laissée vacante par **Thierry** et **Denis**.

Nolan rappelle que sa spécialité c'est "*les cartes*" et qu'il va donc faire un tour avec... des cartes. Il n'a pas besoin de spectateur. **Nolan** nous montre les quatre cartes qu'il a préparées sur le dessus du jeu : les quatre 7. Ces quatre cartes ont un dos bleu.

Nolan regroupe ces cartes par couleur de familles (rouge et noire) puis il prend le 7T, frotte un peu le dos de cette carte sur le tapis avant de montrer que cette (ou sept... ☺) carte a désormais un dos de couleur bleue mais un bleu clair.

Nolan prend les trois cartes restantes et montre qu'elles ont bien un dos bleu foncé. Il prend alors le 7C, frotte son dos sur le tapis avant de montrer que la couleur du dos est maintenant orange.



Le dos des deux cartes restantes est montré une fois encore : bleu foncé.

Le dos du 7K est frotté sur le tapis et devient rouge.

Nolan prend la dernière carte – le 7P – montre son dos bleu et pose cette carte face en l'air sur la face du jeu. Un geste magique créé par **Erdnase** puis **Nolan** explique que le fait de poser la carte sur le jeu a créé de l'électricité statique (et [la marmotte met le chocolat dans le papier d'aluminium](#)... Mais bien sûr...)... Il reprend la carte, frotte son dos sur le tapis et montre son dos... vert.

Nolan attend... et finalement les applaudissements le rassurent sur sa prestation qui est, précise notre jeune magicien, une création personnelle. Ah bah s'il crée des routines à 10 ans, qu'est-ce que ça va être quand il aura 20 ans ?

Éric prend place et pose devant lui un genre de cône de couleur noire et trois pièces chinoises... Vous savez, ces pièces avec un trou au milieu...

Les magiciens de langue anglaise ont une blague à ce sujet : Ils demandent en anglais (mais j'vous le mets en français) : "*Pourquoi les pièces chinoises ont-elles un trou ?*" et la réponse est "*It's to peek in...*" qui pourrait se traduire par "*C'est pour regarder discrètement au travers*" mais c'est en réalité un jeu de mot basé sur le nom de la ville Pékin...

Je dédie cette blague à **Christophe**, un grand *anglophone*... à moins que ce ne soit un grand *anglophobe*... ça se joue à une lettre près... 😊

Éric recouvre les trois pièces avec le cône et fait le geste d'en prendre une avec sa main gauche pour la lancer dans sa main droite. Et il montre qu'une pièce est apparue dans sa main et qu'il n'y a désormais plus que deux pièces sous le cône.

La manœuvre est réitérée et une nouvelle pièce voyage pour apparaître dans la main d'**Éric**.

La dernière pièce va effectuer le même voyage.

Mais comment est-ce possible ?

En fait, **Éric** a un assistant... Le cône est en réalité le chapeau d'un gnome et c'est lui qui, dissimulé sous le chapeau, a fait voyager les pièces.



[Gnome's Hat](#) de **TCC** et **Sebastian Hidalgo**.

José, vue sa carrure, n'est pas un gnome et c'est lui qui vient prendre la place d'**Éric** et d'emblée, il dit avoir besoin d'un cobaye...

C'est **Christophe** qui vient le rejoindre.

José montre un petit paquet de cartes colorées et il laisse **Christophe** les examiner et les mélanger.

Les cartes sont à présent distribuées en deux lignes et les cartes de même couleur sont mises l'une en regard de l'autre pour former une paire.



Les cinq cartes de la seconde ligne sont ramassées et le paquet est coupé. **José** distribue maintenant ces cartes sur celles de la première ligne et bien évidemment les paires sont perturbées.



Les cartes sont rassemblées et **José** indique à **Christophe** qu'il va lui proposer plusieurs choix mais qu'il va lui prouver qu'il a anticipé tous les choix que fera **Christophe**.

Christophe répond : "*Je vais déjouer toutes tes prévisions...*"

José distribue les cartes en deux paquets de cinq cartes et demande à **Christophe** de retirer quatre cartes à partir de n'importe quel paquet ou des deux paquets. **Christophe** choisit d'enlever trois cartes du paquet de gauche et une du paquet de droite. **José** pose les cartes désignées devant leur paquet respectif et prend la carte du dessus de chaque paquet pour les mettre ensemble à l'écart.

José rassemble les cartes à l'exception des deux cartes mises à l'écart puis il distribue deux lignes de quatre cartes. Il indique à **Christophe** qu'il a quatre choix possibles par rapport aux quatre colonnes formées. **Christophe** désigne la colonne de droite et **José** prend ces deux cartes pour les mettre près des deux autres cartes isolées.

José rassemble les cartes restantes et demande à **Christophe** d'imaginer qu'il a un dé dans sa main. Il indique que si lui, il lance le dé il fait "2" et il demande à **Christophe** de lancer le dé imaginaire. **Christophe** mime le geste et dit "2 ! C'est un dé pipé !"... ☺

José fait passer les deux premières cartes une à une sous le paquet et distribue sur le tapis la carte suivante. Puis il fait à nouveau passer deux cartes sous le paquet et distribue la carte suivante. Ces deux cartes sont mises à l'écart avec les deux autres paires.



Il reste quatre cartes et **José** les distribue en deux tas et il indique à **Christophe** qu'il peut intervertir une carte d'un paquet à l'autre du dessus ou du dessous ou changer l'ordre des cartes dans un même paquet. **Christophe** choisit d'intervertir une carte du dessus de chaque paquet.

José regarde une des paires ainsi formée et très calmement déclare : "*Je me suis trompé...*"

Eh... ça arrive même aux meilleures et **Christophe** a effectivement déjoué les prévisions de **José**.

José indique qu'il a une erreur sur les deux dernières paires mais il montre que les trois premières ont bien été associées par couleur...



[Unfazed](#), une routine de **Ben Blau** basée sur l'intuition. En principe, elle se fait avec des cartes E.S.P et je trouve que cette routine est pleine de subtilités intéressantes.

José précise [qu'Eugene Burger la présente en utilisant des dessins](#).

Et **José** ne serait pas **José** s'il n'avait pas modifié le déroulement de cette routine et il a utilisé des cartes de couleurs, en modifiant une phase qui simplifie selon lui le placement des cartes ; et il a également introduit le lancé de dé virtuel...

Éric attire notre attention sur les cartes utilisées par **José** qui confirme qu'il utilise des cartes provenant d'un tour d'**Olivier Dequin**... Et **Éric** de conclure que comme ces cartes ont une petite particularité, **José** aurait pu éviter de se tromper à la fin de la routine... **José** convient que cela aurait pu être utile mais qu'il ne se sert pas de cette particularité...

C'est désormais le moment tant attendu... Celui où **Mika** va devoir montrer qu'il n'est pas un complet débutant pour gagner sa place au sein du **Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)**. C'est ce qu'on lui souhaite... d'autant plus qu'il a déjà payé sa cotisation...

Mickaël nous indique que dans le cadre de son métier d'animateur, il travaille souvent avec les écoles et qu'il a toujours été étonné que dans les écoles maternelles, on travaille souvent avec de petites gommettes de couleurs... La réponse apportée par les maitresses est que, par rapport à l'âge des enfants, l'usage des couleurs est plus facile au niveau de la connexion.

Stéphane, qui a gardé son âme d'enfant, rejoint **Mika** pour voir s'il a conservé toutes ses connexions... ou s'il a des fils qui se touchent... 😊

Mika sort une petite pochette d'où il extrait un papier plié sur lequel, dit-il, un enfant a fait un dessin. La pochette contient également un petit paquet de dix cartes dont le dos comporte plein de petites gommettes de couleur et la face, une couleur unique. Chaque carte supporte une couleur différente. Il explique qu'il va distribuer ces cartes et que **Stéphane** va devoir décider si une carte doit être posée sur le tapis ou inversée avec la suivante avant que ces deux cartes soient posées sur le tapis.



Pour que ses instructions soient bien comprises, **Mika** effectue une démonstration pour **Stéphane** qui décide ensuite comment la distribution doit être effectuée.

Mika attire à présent l'attention sur le papier plié et montre le dessin. Il représente un petit arc en ciel fait avec des gommettes de couleur. L'ordre final des cartes résultant de la distribution de **Stéphane** est vérifié... Les couleurs sont dans le même ordre que sur le dessin.

Une utilisation très bonne d'un principe de **Paul Curry**. **Mika** a vu cette routine sur VM Live.

Elle est inspiré d'un tour tiré des DVD [Cube 52](#) de **Craig Petty**. **Mika** utilise pour cette routine les cartes du tour [Impossible de Hank](#).



Mika retourne s'asseoir et je prends sa place pour parler d'une chose bien pratique pour les magiciens. Une technique qui permet de dupliquer des cartes à jouer car dans certains tours, on a besoin de plusieurs cartes identiques.

Je fais d'abord choisir une carte à **Thierry** et c'est le 4K. Puis je montre un petit paquet composé de quelques cartes blanches que je montre une à une.

Je frotte mon paquet de cartes blanches sur le 4K et instantanément, un 4K s'imprime.

Je montre qu'il me reste des cartes blanches et je propose de dupliquer le dos du 4K. Nouveau frottement et un dos bleu apparaît. Et en frottant cette nouvelle carte imprimée sur la première carte imprimée, on peut constater qu'elles sont en tous points identiques, face et dos, au 4K de **Thierry**.

Il me reste trois cartes blanches et je vais ensuite les imprimer, l'une après l'autre pour obtenir trois autres 4K dont je montre la face et le dos.

Au final, je me retrouve donc avec six 4K... et la question, logique, que tous les profanes vont poser c'est : "*à quoi ça sert d'avoir plusieurs cartes identiques dans un même jeu ?*"

La réponse est simple : cela sert à faire une routine que les magiciens appellent la routine des cartes folles et que je viens de vous présenter...



[Les Cartes Folles de Jean-Claude Pagès](#), version **Bernard Bilis**. Elle est décrite dans l'ouvrage de **Jean Merlin** et **James Hodges** "*Mad Magic – volume 2*".

Cette routine utilise cinq cartes plus la carte choisie et c'est donc moins de cartes que la traditionnelle routine de cartes folles de **Frank Garcia** qui nécessite neuf cartes en plus de la carte choisie.

Nolan aime la Magie et il le montre à nouveau en prenant ma place. Il explique que sa spécialité "*c'est les cartes*" et que, donc, on va faire un tour... sans cartes.

Nolan a besoin d'un spectateur particulier... celui-ci doit savoir jouer au *Morpion*, ce jeu où il faut aligner trois ronds ou trois croix pour gagner. Partant du principe qu'un animateur doit forcément savoir jouer au *Morpion* nous désignons démocratiquement **Mika**.

Nolan propose à **Mika** de jouer une partie et il commence par mettre une croix au centre de la grille. **Mika** va donc faire des ronds pour tenter de gagner.

Au final, il y a égalité.

Nolan regarde la grille et annonce qu'*il s'est peut-être foiré*... Il sort une prédiction qui consiste en une grille de *Morpion* déjà remplie dessinée sur un bout de papier... Il la fait tourner et tourner à nouveau pour finalement annoncer "*Ah non... C'est bon*"... et il nous montre que sa grille de prédiction est la réplique de la grille qu'il vient de jouer avec **Mika**.



Tic Tac Toe Prediction de **Mark Wilson**.

Je conseille à **Nolan** d'éviter le format rectangulaire pour sa prédiction et cette routine nécessite d'être sûr de soi durant le remplissage de la grille et d'éviter tout flottement au moment de la révélation de la prédiction.

Nous allons rester dans le domaine du mentalisme car **Denis** va nous proposer un "*book-test*"... c'est-à-dire un tour où un choix va être effectué entre plusieurs livres et...

Allons, gardons un peu de suspense et voyons plutôt ce que **Denis** compte faire.

Denis a trois livres et il précise qu'il va falloir lui en indiquer un. Il invite **Thierry** à en *choisir* un...

Oups ! Ce n'est pas vraiment le verbe à employer...

Thierry choisit le "*polar*" à droite... et **Denis** déclare "*Celui-là ? Alors on l'élimine...*". Ça fait marrer **Thierry**.

Denis montre ensuite les deux livres restants avec son index et demande "*Alors, celui-ci ou celui-ci ?*". Réponse de **Thierry** : "*le bleu...*" et **Denis** élimine l'autre... ☺

Christophe crie "*Escroc !!*", ce qui fait marrer **Denis** et **Thierry**.

Denis remet le livre bleu à **Thierry** et se tourne vers **José** auquel il demande de choisir une page entre 1 et 30 et **José** choisit 24.

Denis demande maintenant à **Thierry** d'aller à la page 24 et de choisir un mot de six lettres sur la première ligne...

Thierry : "*Un mot de six lettres...*"

Denis : "*Je le marque...*"

Thierry : "*Attends, je cherche... Ben y en a pas...*"

Denis : "*Page 24...*"

Thierry : "*Oui, oui, je suis bien page 24...*"

Éric et **Christophe** : "*Non, pas de mot de six lettres...*"

Denis : "*De plus de six lettres...*"

Thierry, Christophe et **Éric** : "*Ah, de plus de six lettres... Oui, y en a un.*"

Denis : "*Tu peux me le dire ?*"

Thierry : "*Foudroyant*"

Et **Denis** montre un bloc-notes sur lequel il a écrit ce mot.



Denis demande maintenant à **Thierry** de choisir dans le milieu du livre un mot de plus de six lettres...

Thierry ouvre le livre vers le milieu et **Denis** lui demande s'il est droitier ou gaucher et **Thierry** étant droitier, il lui demande de chercher sur la page de droite un mot de plus de six lettres. Ils sont trois à chercher le mot...



Denis inscrit quelque chose sur son bloc-notes et demande ensuite à **Thierry** de donner la première lettre du mot : "A".

Denis demande si la dernière lettre est un "E" : "Oui."

Denis demande si le mot est "AMBASSADRICE" : "Oui".

*EJO Book Test de **Yoan Tanuji**.*

C'est à présent **Stéphane** qui se tient devant nous qui nous déclare que pour changer des cartes, il va nous présenter un tour de... cartes. **Stéphane** demande que quelqu'un le rejoigne et il ajoute qu'il *subodore* (non, il ne pue pas des aisselles...) que lorsque les magiciens font un tour, ils ont un truc... et donc, pour ce tour, il se propose de faire ça au feeling.

Christophe qui a rejoint **Stéphane** est invité à mélanger le jeu de cartes. **Stéphane** lui fait ensuite choisir une carte (10T) qui est ensuite perdue dans le jeu... qui est ensuite à nouveau mélangé par **Stéphane** qui se propose de retrouver la carte mais sans regarder le jeu.

Stéphane sort une carte en disant "*Celle-ci, peut-être...*" et il la pose face en bas sur le tapis. Sauf que la carte est un 2P...

Stéphane reprend la carte et la pose face en l'air sur le jeu et il demande quelle était la carte. **Christophe** nomme le 10T.

Stéphane donne un à coup avec le poignet et une nouvelle carte apparaît sur le dessus du jeu... ce qui fait dire à **Stéphane** : "*Et merde !*" car il s'agit d'un des jokers.

Christophe, sympa lui dit que cela remplace toutes les cartes...



Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Stéphane explique qu'il s'est planté dans le mélange et que ce tour avait uniquement pour but de montrer un change de cartes à vue qu'il a découvert dans un DVD de **Jean-Pierre Vallarino** mais dont il ne se rappelle plus le nom (celui du mouvement... pas celui de **Vallarino**...). Il m'a communiqué le nom depuis : *Change à l'Inertie* (DVD "*Fioritures*")

Mika... Acte 2... Et oui, il n'allait pas s'en tirer à si bon compte...

Mika rappelle qu'il travaille avec des enfants et que c'est parfois la jungle. Il demande si quelqu'un voudrait venir dans la jungle avec lui... et c'est **Nolan** que nous désignons à nouveau fort démocratiquement.

"*Dans la jungle, il y a plein d'animaux différents...*", **Mika** étale un jeu de cartes face en l'air... **Mika** rassemble les cartes, les met face en bas et demande à **Nolan** de choisir un animal (8C).

La carte est remise vers le milieu du jeu et **Mika** explique que dans la jungle, il y a des crocodiles et il demande à **Nolan** de mimer avec ses mains la bouche ouverte d'un crocodile.



Mika dépose quelques cartes entre les mains et demande à **Nolan** de faire comme s'il voulait l'attraper avec sa bouche de crocodile. **Nolan** joue le jeu et **Mika** exécute un mouvement de recul pour simuler la frayeur.

Mika indique qu'il va prendre cinq cartes et les faire défiler devant **Nolan** qui ne doit rien dire s'il voit sa carte.

Bon, apparemment **Mika** ne connaît pas ***Elmer Biddle*** et son célèbre mouvement... et ça sera l'occasion de lui apprendre.

Mika demande à **Nolan** s'il a vu son animal : réponse positive. "*Donc il est parmi les cinq là...*". Entre temps, **Mika** a mis le jeu entre les mâchoires du crocodile...

Mika fait défiler les cartes de dos pour en montrer cinq... Bon, là aussi, il y aura un petit travail d'apprentissage...

Mika indique qu'il va essayer d'envoyer l'animal dans la bouche du crocodile. Pour cela il effeuille son petit paquet de cartes pour ensuite montrer qu'il n'y a plus que quatre cartes.

La carte de **Nolan** est retrouvée face en l'air dans le jeu face en bas tenu par **Nolan**.

Une très bonne présentation pour cette adaptation du *Biddle Trick* de ***Elmer Biddle*** et ***Richard Bruce Ferguson*** qu'on trouve dans des DVD français de Magie sous l'appellation *Le tour du* (pourquoi "du"?) *Biddle* ou encore *Une Chance sur Cinq...*

*Les Cartes Folles de **Jean-Claude Pagès**, acte II...*

En fait, en présentant la variante de **Bernard Bilis** tout à l'heure, j'ai commencé par la fin... Alors je me propose maintenant de montrer la [routine originale de **Jean-Claude Pagès**](#), à l'exception de quelques manipulations que j'ai rajoutées.



Rassurez-vous, je ne vais pas vous décrire à nouveau par le menu cette routine qui consiste à dupliquer des cartes au départ blanches.

Sachez simplement que le déroulement est un peu différent puisqu'on commence par imprimer le dos de la carte du spectateur dont on prend connaissance seulement après cette première impression.

Le final est le même, on se retrouve avec six cartes identiques, faces et dos.

Mais les manipulations sont différentes et peut-être plus faciles que dans la variante "**Bilis**" car la routine de **Jean-Claude Pagès** est essentiellement basée sur un mouvement de **Sir Alexander Elmsley** que tout magicien qui pratique la cartomagie se devrait de connaître.

Pour l'anecdote, j'ai acheté ce tour dans un lot il y a quelques années à une amie magicienne (Salut **Cécile** !) et il était commercialisé voici très, très longtemps par une *Académie de Magie* dont le nom évoque celui d'un écrivain prénommé *Marcel*... Et bien figurez-vous, qu'outre le fait que la description est assez *alambiquée*, le montage de départ avec photo est erroné... Un montage d'ailleurs différents de celui utilisé par **Bernard Bilis**.

Nolan le retour.... Notre jeune magicien se lève et vient prendre la place toute chaude que je viens de libérer.

Il annonce "*J'vais vous en faire un p'tit dernier...*"

Ça évoque les dialogues des piliers de comptoir... "*Eh mec, un p'tit dernier pour la route ?*" (Je précise que je ne fréquente pas les bars... Je préfère boire chez moi comme ça ya pas de route à faire... ☺)

Nolan sort (avec beaucoup de difficultés) ses cartes de l'étui et nous montre qu'au dos de celui-ci, il y a un bout de papier plié maintenu en place par un élastique, qui est, dit-il, une prédiction.



Nolan étale à présent le jeu face en l'air. S'agissant d'un jeu neuf les cartes sont rangées dans l'ordre par familles et par valeurs.

Nolan demande à **Denis** de nommer n'importe quelle carte...

Denis : "*De vive voix ?*"

Ben oui, c'est un peu le principe... 😊

Et **Denis** nomme le 4C...

Nolan sort le 4C du jeu et range les cartes restantes dans l'étui...

Puis il enlève l'élastique qui retient la prédiction et on s'aperçoit que celle-ci est en fait collée sur l'étui. Étonnant.

Nolan déplie le papier et... Tadaaa !!! Il annonce : "*Je me suis trompé...*"

Nolan replie son papier et ressort (avec beaucoup de difficultés) les cartes de l'étui... Il marque un temps d'arrêt et propose de recommencer.

Nolan demande à **Denis** si on garde le 4C ou si on change. **Denis** souhaite changer et **Nolan** lui répond "*Tu aurais pu le garder parce que...*" et **Denis** dit "*Allez 4C...*". **Christophe** se marre et crie à **Nolan** "*Escroc !*".

Bon finalement, ça ne marche pas non plus... Il semble que le jeu de **Nolan** soit mal monté ou que **Denis** lui porte la poisse... Il nous tourne le dos et essaie de remettre le jeu en ordre...

Au bout d'une bonne heure (non, je déconne, ça a été plus rapide), **Nolan** renonce et nous dit qu'il le refera plus tard.

Ah quand ça veut pas, ça veut pas...

Un tour de **Mickaël Chatelain** dont on taira le nom par pudeur...

José va montrer à la compagnie un tour qu'il nous avait fait découvrir lors du [festival des jeux le 7 octobre 2023](#). Et il faut reconnaître que ce tour est à la fois bluffant et amusant.

Là, il y a un peu de mise en place, comme souvent dans les tours de **José**.

Deux grandes feuilles de papier reliées entre elles et sur lesquelles est dessiné un circuit avec quatre cercles ; un petit paquet de cartes composé des quatre Rois et une pochette mystérieuse.

José invite **Éric** à choisir un des Rois et il choisit le RC.

José mélange les quatre cartes et les distribue face en bas en mettant une dans chacun des cercles.

Et c'est le moment où **José** sort une petite voiture ressemblant à un camion de pompiers, dont le rôle va être de retrouver le Roi choisi.

Trois points de départ possible : A/B/C et **Éric** choisit "C".



La petite voiture démarre et suit le parcours dessiné au feutre.

Finalement, elle se met à tourner autour d'un des cercles : la carte se trouvant dans ce cercle est retournée : c'est le RC.

José prend sa pochette mystérieuse et en sort quatre cartes jumbo. Trois cartes à dos rouges sont face en bas... le Roi de Cœur est face en l'air. **José** montre qu'il a un dos bleu. Le petit + de **Monsieur José** pour la présentation de cette routine.

[Find The Way](#), de **Henry Evans**... Acheté voici quelques années chez *Magix* sous l'appellation "*Terminus*".

Vingt fois sur le métier, remettez votre ouvrage (**Nicolas Boileau**)...
Cent fois sur le métier, remettez votre ouvrage à demain si on ne vous paie pas le salaire d'aujourd'hui (**Jacques Prévert**) ☺

Bon espérons que **Nolan** n'aura pas besoin de 100 ni de 20 fois car il souhaite nous présenter à nouveau son tour malencontreusement foiré...
Et pour l'encourager, je lui dis qu'il arrive que certains se plantent deux fois de suite... Oui, je sais, je suis un chieur. Mais j'assume.

Cette fois-ci **Nolan** autorise **Denis** à choisir une autre carte que le 4C... parce qu'on pourrait croire qu'il a inscrit "4C" sur sa prédiction... Il a une sacrée répartie ce gamin... 10 ans !

Denis nomme la Dame de Cœur... **Nolan** sort cette carte du jeu et remet les autres cartes dans l'étui... Il enlève l'élastique et déplie sa prédiction (collée sur l'étui) et.... Tadaaa !!!

Nolan regarde son bout de papier et dit "*Pourquoi ya des problèmes à chaque fois ?...*"



Bon finalement, **Nolan** renonce à nous montrer ce tour mais il l'explique quand même...

Bon allez, j'vous donne quand même le nom du tour... *Mental Parano*... et ya vraiment de quoi devenir parano quand ça foire à chaque fois...

Et quelle logique y a-t-il à coller une prédiction sur un étui de jeu de cartes ? En plus, dans la vidéo de présentation, le magicien refait choisir une nouvelle carte et la prédiction change... Si le spectateur ne pense pas aussitôt à un étui truqué, c'est à désespérer de l'Humain...

Mais cet avis n'engage que moi.

Éric va nous présenter une routine avec des gobelets... Il nous explique que pour lui ce genre de manipulations c'est autre chose que les cartes, mais qu'il a pris la "*base de la base*"...

Il nous annonce que c'est une routine "*bleu, blanc, rouge*"... et dispose devant lui trois petites balles de couleur bleue, blanche et rouge.



Éric montre que les trois gobelets sont vides et il va nous exécuter ce qu'on appelait voici très, très longtemps le "*Passez muscade*"... Les balles vont ainsi passer à travers les gobelets pour se rassembler par deux ou trois selon le bon vouloir de notre officiant.



Les balles vont également voyager de la poche d'**Éric** jusqu'aux gobelets. Et au final, une petite peluche apparaît sous l'un des gobelets.

Aldo Colombini "*Mamma Mia Cups and Balls*" (DVD de LL Publishing : *The Magical Method Of Aldo Colombini – volume 4* avec des balles de couleur verte, blanche et rouge... les couleurs du drapeau italien).

Et pour le plaisir des yeux, [Aldo dans ses œuvres](#)... avec la routine qui lui a permis de gagner un prix à la FiSM en 1976 sous le nom de **Fabian**... (extrait de la vidéo du *Séminaire Paris 2001*)

La routine de **Nolan** "*Mental Parano*" était basée sur une carte nommée et prédite. Dans une catégorie un peu similaire mais beaucoup plus logique, je propose de montrer une routine que j'avais déjà présentée lors de la [réunion du 17 septembre 2016](#) et donc nombreux présents ici n'ont pas vu cette routine. À l'époque, personne n'avait trouvé l'explication de ce tour pourtant très simple.

Un étui à dos bleu, supportant un point d'interrogation... Dans l'étui, des cartes à dos bleu à l'exception d'une carte qui a un dos rouge sur lequel il y a un point d'interrogation. C'est la carte mystère.



Je perds celle-ci dans le jeu et je demande à **Mika** d'imaginer un rectangle... blanc... de la taille d'une carte à jouer... Je lui demande de rajouter des points...

"Combien de points ?" – "6" répond **Mika**.

"De quelle couleur sont les points ? Noire ou rouge ?" – "Noire" répond **Mika**.

"Donc un 6 noir... On peut choisir entre Pique ou Trèfle..." – "Pique" répond **Mika**.

6 de Pique... Ce serait étonnant que ma carte mystère soit le 6P...

J'étale le jeu face en l'air sur la table pour montrer que toutes les cartes sont différentes... Je sors de l'étalement le 6 de Pique... Tadaaa !!!

Je retourne la carte... le dos est rouge avec un point d'interrogation.

J'ignore qui est l'auteur de cette routine. Elle m'a été montrée en juillet 2016 par **Erick Elektrik**, un magicien québécois, et je l'ai appelée "[la carte mystère](#)".

Si quelqu'un a des infos sur le nom et l'auteur de ce tour, je suis preneur.

Christophe prend la suite et invite **José** à choisir 16 cartes dans le jeu... celles qu'il veut.

Christophe étale le paquet de 16 cartes face en l'air et demande à **José** d'en choisir une dans sa tête et surtout de ne rien dire. L'étalement est ensuite refermé.

Christophe distribue à présent les cartes en deux tas face en bas et demande à **José** de passer les mains au dessus des tas et de désigner le tas qui selon lui contient sa carte. **Christophe** montre les cartes du tas sélectionné mais la carte de **José** n'y est pas.

Christophe reconstitue le paquet et indique à **José** qu'il avait trois chances pour retrouver sa carte et qu'il vient d'en griller une.



Christophe arrange les cartes restantes en en mettant une sur deux en saillie puis constitue deux tas. À nouveau **José** est invité à sentir au feeling où est sa carte et à nouveau il échoue... Plus qu'une chance...

Nouvel arrangement des cartes (ça s'appelle un *Faro inversé* ☺) et cette fois-ci **José** sélectionne le bon tas.

Christophe rassemble l'ensemble des 16 cartes pour les remettre dans le jeu puis il étale toutes les cartes face en bas (après avoir effectué le *triple coupe Jay Ose...* ☺) et déclare que la carte de **José** est quelque part ici. Il ressemble les cartes à nouveau et demande à **José** de couper le paquet. L'endroit de la coupe est marqué en laissant les deux tas dissociés l'un sur l'autre.

José est invité à nommer sa carte : 3K. **Christophe** sépare les paquets à l'endroit de la coupe. La carte de coupe est le 3K.

John Bannon – *Sort Of Psychic* (DVD Move Zero volume 1).

Nolan veut nous présenter un tour pour lequel il lui faut cinq spectateurs... Ouf, nous sommes suffisamment nombreux aujourd'hui.

Denis, José, Mika, Thierry et **Christophe** rejoignent **Nolan** qui mélange le jeu puis distribue cinq paquets de cinq cartes.



Chacun des participants est ensuite invité à mélanger le paquet qui a été distribué puis à mémoriser une carte de son paquet et enfin à effectuer un nouveau mélange de son paquet.

Christophe est invité à mettre son paquet sur l'un des quatre autres. Il le met sur le paquet de **Mika** qui est alors invité à prendre ce paquet de 10 cartes et à le mettre sur l'un des paquets restants... Chaque destinataire des cartes doit ensuite déposer les cartes sur un autre paquet...

Les 25 cartes ayant été rassemblées, **Nolan** distribue à nouveau ce paquet en cinq tas. Le processus avec chaque paquet mis sur un autre et ainsi de suite est à nouveau effectué.

Nolan divise alors le paquet en cinq tas face en l'air et chacun est alors invité à désigner le paquet où il voit sa carte.

À chaque désignation **Nolan** identifie (presque) sans se tromper la carte de chaque spectateur.

Un tour que **Nolan** a vu sur une chaîne *YouTube* qui fait du débinage et qui ne donne même pas ses sources. Le tour y est appelé...

Non, je ne le dirai pas ! Ça serait faire de la pub à cette chaîne...

Sachez simplement que c'est une appellation à la con du genre "*le tour qui vous fera devenir magicien*"...

Pourquoi ne pas rendre hommage aux créateurs des tours pour donner envie d'en découvrir d'autres de ces mêmes magiciens ?

Si vous connaissez le nom du tour, je suis preneur. Ça ressemble à *The Five Poker Hands* décrit par **Martin Gardner**... mais ce n'est pas ce tour car le tour de **Nolan** n'est pas impromptu.

Éric a apparemment soif. Il s'est installé avec un verre devant lui.

Ah on me dit dans mon oreillette que le verre contient des pièces de monnaie et que ce n'est pas pour payer un coup...

Mais oui ... Damned ! Suis-je bête... (et ne répondez pas par l'affirmative s'il vous plait ce n'est pas une question), **Éric** va nous faire un tour avec quatre pièces... et un verre.



Quatre pièces anglaises... **Éric** précise : "*Autrement dit des pénis euh des pennies...*".

Euh **Éric**, il y a un jeune de 10 ans dans la salle...

Bon c'est vrai qu'**Éric** porte un sweat-shirt [South Park](#) et cette série d'animation n'est pas réputée pour son langage châtié...

Les pièces se chevauchent pour former une ligne et **Éric** se sert du verre, ouverture vers le bas, pour rassembler les pièces.

Puis, il met son bras gauche sous la table et on entend un bruit sec.

Éric montre qu'il tient une pièce et il n'y a plus que trois pièces sous le verre.

Les trois pièces sont remises en ligne et tandis qu'il met sous la table la main gauche tenant la quatrième pièce, il se sert de la main droite pour rassembler une nouvelle fois les trois pièces avec le verre.

On entend trois coups secs.

Oh, trois pièces auraient-elles traversé ?

Et non... Seule une nouvelle pièce a traversé. **Éric** tient désormais deux pièces en main gauche et sous le verre il n'y a plus que deux pièces.

Alors je pose la question : Pourquoi trois coups ?

Et **Éric** répond en riant que je suis un chieur... Oui, je sais mais je l'assume.

Éric montre les deux pièces restantes.

Une main sous la table avec deux pièces, et l'autre main manœuvrant le verre pour rassembler les deux pièces restantes...

Trois coups secs retentissent et **Éric** montre qu'il tient trois pièces en main gauche et qu'il reste une seule pièce sous le verre.

Eh, eh...Mine de rien, **Éric** a intégré la remarque du chieur... Deux coups, deux pièces... Trois coups, trois pièces... ☺

Pour la dernière pièce, **Éric** propose de changer le processus pour éviter que ce soit monotone... Une pièce est mise à l'écart sur le tapis et les trois autres sont mises sous le verre.



Éric prend la pièce isolée en main... elle disparaît... ou plutôt (pas le chien de **Mickey**... ☺), elle voyage pour rejoindre les trois autres pièces sous le verre.

Éric dit qu'on peut faire ce tour avec des pièces de 5 Francs... et il nous montre le set de pièces qu'il a acheté d'occasion sur l'Internet. Ceux qui connaissent le truc de ce tour conviendront que faire ça avec des pièces de 5 Francs est une chose rare... (et probablement chère).

Et revoilà **Éric** montrant la même routine mais avec ses pièces de 5 Francs...

Je ne vais pas vous décrire à nouveau le déroulement de cette routine. Ce serait soit de la gourmandise, soit vous faire affront.

Toutefois, ceux qui n'auraient pas compris la première fois, peuvent toujours relire ce que j'ai écrit précédemment (haut de la page 24).

Une petite différence toutefois... En fin de routine, **Éric** sort de son porte monnaie une autre pièce de cinq Francs et la met sur sa tranche sur la tranche d'une autre pièce... Les deux pièces tiennent en équilibre et on peut même faire tourner celle du dessus.



La routine des pièces à travers la table s'appelle... *Les pièces à travers la table*... Elle est de [Jean-Pierre Crispon](#) ([École de la Magie vol 8](#))

C'est sur cette routine (ou sur cette routine dupliquée) que se termine cette réunion... Je me rends compte qu'une nouvelle fois, je me suis laissé aller à des débordements d'écriture...

Félicitations si vous êtes arrivés jusqu'à ces dernières lignes.

J'avais pourtant dit voici quelques mois que je ferai des comptes rendus plus courts... C'est loupé... Dans mes bonnes résolutions pour 2024, je promets d'essayer de me refreiner... Problème... les promesses n'engagent que ceux qui y croient... 😊

La prochaine réunion aura lieu le samedi 13 janvier 2024.

D'ici là, passez de bonnes fêtes de fin d'année. Présentez plein de Magie à votre famille et vos amis pour les faire rêver. Bon, c'est vrai que ça pourrait en énerver certains... C'est vous qui voyez.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 13 JANVIER 2024

Première réunion de l'année civile 2024 pour les magiciens du *Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)* et cinquième réunion de l'année magique qui s'étend de septembre 2023 à juin 2024.

Cette fois-ci, contre toute attente, je n'ai pas oublié de prendre la photo du groupe... un groupe fourni et cela fait plaisir à voir.



Treize... et comme nous avons prévu de célébrer la galette des Rois, cela veut dire que nous serons treize à table... Aïe ! Un mauvais présage selon certains. Quoique... si on reste debout, on ne sera pas à table et du coup, hop, envolé le mauvais présage... J'adore quand un plan se déroule sans accroc.

- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Toff |
| 3 : Nolan | 4 : Thierry M |
| 5 : José | 6 : Mika |
| 7 : Thierry R | 8 : Denis |
| 9 : Stéphane | 10 : Éric |
| 11 : Philippe | 12 : Christophe |
| 13 : Théo | |

Place aux informations magiques...

Christophe rappelle la teneur de son message du 10 janvier concernant les spectacles de magie à venir sur notre secteur.

- Samedi 27 janvier – [Hugues Protat au centre Voltaire de Déville les Rouen](#).
- Jeudi 18 avril – [Nicolas Ribs – au Théâtre à L'Ouest à Rouen](#).
- Samedi 20 avril – [Les French Twins – au Théâtre à L'Ouest à Rouen](#).

Il est également signalé que du 25 février au 2 mars, [Léon le Magicien sera lui aussi au Théâtre à L'Ouest à Rouen](#).

Il est temps à présent de passer à la partie Magie.

Je propose de commencer avec la version originale du tour *Unfazed* de **Ben Blau** dont [José a présenté une variante le mois dernier](#) (pages 6 et suivantes du compte rendu). **José** a utilisé des cartes de couleurs et modifié certaines phases. J'utilise des cartes ESP, et je suis fidèle à la [présentation de Ben Blau](#) que je trouve pleine de subtilités.

C'est **Toff** qui sera mon "cobaye".

L'effet est le suivant : **Toff** mélange cinq cartes ESP et il les dispose face en l'air sur la table.

J'associe cinq autres cartes ESP de façon à obtenir des paires avec des symboles identiques.

Ensuite, le chaos est créé pour dissocier les paires.

Le challenge pour **Toff** est de faire appel à son intuition et – sans jamais voir à nouveau la face des cartes – réussir ou pas, à associer à nouveau les symboles.



Et l'impensable se produit... **Toff** réussit à reconstituer les paires alors même que les probabilités étaient contre lui. Quelle intuition !

Nolan est comme les scouts... toujours prêt.

Les deux Jokers sont mis à l'écart et le jeu de cartes est mélangé par **Thierry R**. Le jeu est étalé face en bas et **Thierry** doit sélectionner une cartes sans la regarder et mettre de part et d'autre les deux Jokers face en l'air pour prendre cette carte en sandwich.



L'étalement est refermé puis les cartes sont à nouveau étalées et la carte sélectionnée est sortie et laissée face en bas sur la table.

Le jeu est mélangé à nouveau par **Thierry** qui est invité à y choisir une carte et à la regarder (9C). Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Un 2K se trouve sur la face du jeu et selon **Nolan**, elle donne une indication... **Nolan** donne le jeu à **Thierry** pour qu'il le mélange à nouveau.

Nolan désigne la carte face en bas sur la table et déclare que le 2K lui indique que cette carte est un Carreau. **Nolan** montre la carte à **Thierry** mais sans la regarder et **Thierry** confirme que c'est une carte à Carreau (5K). **Nolan** poursuit en disant que le 2K lui indique que la seconde carte de **Thierry** est un 9 (?). **Nolan** continue en désignant la carte face en bas et déclare que cela lui indique que la carte est un 5 de Carreau (??).

Puis **Nolan** s'embrouille quelque un peu en disant que la seconde carte est donc un Cœur comme **Thierry** l'a confirmé mais qu'il n'a aucune idée de sa valeur...

Il distribue quelques cartes et demande à **Thierry** de les compter. Il y a neuf cartes et **Nolan** conclut en disant : "*Donc la carte est le 9 de Cœur*".

Houla... Plutôt embrouillée et compliquée à suivre cette routine... Pourtant, sur le plan technique c'est assez bien fait car **Nolan** arrive à prendre connaissance des deux cartes mais la révélation est vraiment tirée par les cheveux.

Toff prend la suite et en plus d'un jeu de cartes, il sort une petite balance électronique. **Stéphane** est invité à le rejoindre et tandis que **Toff** aura le dos tourné, il doit prélever un petit nombre de cartes (moins de la moitié du jeu), mettre ces cartes dans l'étui et peser le tout à l'aide de la balance.

Stéphane nous indique secrètement que la balance indique 15 grammes.



Toff fait face et prend les cartes restantes puis les distribue par petit paquet en demandant à **Stéphane** de lui dire "Stop". Une carte est sélectionnée (8K) puis perdue dans le jeu.

Stéphane est à présent invité à sortir ses cartes de l'étui et, soit les poser sur les cartes restantes, soit les mettre sous le reste du jeu, soit les mettre au milieu, etc.

Stéphane décide de mettre tout dessous et le jeu est ensuite coupé.

Toff remet le jeu à **Stéphane** et lui demande quel poids la balance avait indiqué : 15. Il est invité à distribuer quinze cartes. La quinzième est le 8K, la carte choisie par **Stéphane**.

Joseph B, [Any Card At Any Grams](#) (version 2)... Une routine assez vicieuse.

"*Théo is back !*"

Traduisez (surtout pour **Christophe**) "*Théo est de retour*".

On n'avait pas vu notre ami depuis le 27 mai 2023 date de la [journée magique](#) qui s'était déroulée chez lui.

Je l'ai déjà dit, en plus de la longueur du trajet pour venir et repartir, **Théo** est un homme très occupé, mais aujourd'hui, il est là devant nous et en plus, il souhaite payer sa cotisation... Cool, non ?

Avant toute chose, **Théo** nous informe que **Spontus** et **Nicolas Audouze** ont créé un spectacle itinérant dédié aux illusions d'optique intitulé [Le Cirque des Mirages](#).

Théo indique qu'il n'a pas l'habitude de travailler sur les cartes et pourtant, il va nous présenter un tour avec des cartes.

Dans un premier temps, **Théo** remet un jeu de cartes à **José** en lui demandant de le conserver. Puis, il prend un second jeu de cartes et tout en le mélangeant, il explique que ce qu'il va présenter n'est pas un tour de magie mais presque une illusion d'optique.

Thierry R est invité à rejoindre **Théo** et il lui demande de prendre le jeu et de distribuer les cartes une à une sur la table, en ajoutant qu'il peut prendre les cartes sur le dessus ou sur le dessous du jeu ou encore au milieu et qu'il peut s'arrêter quand il le souhaite.

Puis **Thierry** est invité à distribuer les cartes en deux tas comme s'il y avait deux joueurs.

Ceci ayant été fait, **Théo** sort d'une pochette une vieille ardoise à cadre en bois qui devient magique grâce à une craie spéciale.

Théo dessine sur une face un cadre et ajoute une flèche avec le chiffre 1. Sur l'autre face, il dessine un autre cadre et ajoute une flèche avec le chiffre 2.



Puis, **Théo** range l'ardoise dans sa pochette d'origine et il demande à **Thierry** de choisir l'un des paquets en précisant que le paquet désigné sera celui choisi.

La carte du dessus du tas désigné est retournée : 3K.

Théo demande à **José** de prendre le jeu de cartes qu'il lui a remis au début et de lire le Post-It qui l'accompagne : "*Dans ce jeu de cartes, l'une d'elles est marquée d'une croix*". **José** est à présent invité à distribuer les cartes face en l'air à la recherche du 3K... lequel apparaît marqué d'une croix barrant toute sa face. La seule carte du jeu marquée d'une croix.

Théo attire l'attention sur le second tas de cartes – la carte du dessus est retournée : AT.

Théo reprend sa pochette et montre l'ardoise en demandant à **Thierry** de poser sa craie magique dessus. La pochette est refermée et là... **Théo** est trahi par la technique...

J'adore quand un plan se déroule sans accroc... Sauf que là, manifestement ça accroche...

Il demande à **Thierry** de reprendre la craie, on entend des bruits bizarres provenant de la pochette...

Théo tente la formule magique "*Eh, merdouille !*" mais cela ne fonctionne pas.

Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage... et finalement **Théo** peut nous montrer l'ardoise que laquelle dans le cadre de la face 1 est dessiné un 3K et dans le cadre de la face 2, un AT.



Une adaptation d'un tour de **Max Maven** dont **Théo** ne connaît pas le nom...

En fait, il s'agit de [Predixion](#) de **Max Maven**. Un tour simple à réaliser mais efficace.

Christophe s'installe et invite **José** à le rejoindre. Il nous montre un jeu de cartes particulier car constitué de cartes représentant des photos différentes.

Christophe distribue les cartes par petits paquets et invite **José** à dire "*stop !*". La carte sélectionnée est montrée : elle supporte la photo d'un panneau "*STOP*"...

José est invité à remettre sa carte n'importe où dans le jeu en la laissant dépasser.

Christophe retourne la carte pour la mettre face en l'air et **Christophe** étale le jeu et sort deux cartes à droite de la carte de **José** et deux cartes à gauche de cette carte. **Christophe** précise que ces cartes représentant des photos, il espère que cela évoquera quelque chose à **José**.

La tête d'un flamant rose... n'évoque rien à **José**. Pas plus qu'une bouée, ni un poteau électrique supportant un transformateur, ou encore une trompette...

Christophe prend les cartes et les dispose l'une à côté de l'autre verticalement : les quatre images forment des lettres... celles du mot STOP.



[Snaps](#), de **David Jonathan** et **Dan Harlan**. Fourni avec deux jeux, les cartes du second représentant plutôt des nombres.

Un tour que **Christophe** nous avait montré lors d'une [réunion chez lui le 29 mai 2021](#)...

Thierry M prend la place laissée vacante et dispose devant lui un petit verre transparent contenu un objet mystérieux. **José** le rejoint.

D'emblée, **Thierry** annonce que ce tour s'appelle *Pendulum* ce qui évoque le mot *pendule* (à ne pas confondre avec *horloge* ou *réveil*) et donc, ça serait ce fameux objet mystérieux dans le verre : un pendule (et pas une pendule car je ne vois pas d'aiguilles).

José choisit une carte qui est perdue ensuite dans le jeu.

Thierry prend son pendule et le donne à examiner à **José**.

Thierry distribue à présent les dix premières cartes du jeu et les éparpille sur la table avant de demander à **José** d'essayer de retrouver sa carte à l'aide du pendule. **José** déplace le pendule au-dessus des cartes.

Comme rien ne se passe, **Thierry** récupère le pendule et le déplace également au dessus des cartes. Tout à coup, une carte est attirée par le pendule et y reste fixée.



La carte est montrée, c'est la carte de **José**. Tout est examinable et le principe est astucieux.

[Pendulum](#) d'**Henry Mayol**.

Philippe vient s'installer. Il remet un jeu de cartes à **Thierry R** et lui demande d'en sortir les jokers avant de mélanger les cartes.

Thierry est ensuite invité à constituer cinq, six, sept ou huit paquet de cartes de n'importe quelle épaisseur.

Thierry décide de constituer cinq tas et **Philippe** tend une feuille de papier à **José** et il lui demande d'inscrire l'un sous l'autre les chiffres de 1 à 5 et de cercler le chiffre de son choix (il choisit le "4").

Philippe retourne s'asseoir et prend la première carte de chaque tas et nomme les cartes avant de les remettre face en bas sur leur tas. La première carte – 9C – correspond au tas 1 et à la ligne 1 sur le feuillet de **José** et ainsi de suite (5K - 10T – 6T – VT). **José** a noté les valeurs nommées au fur et à mesure.

Thierry est maintenant invité à choisir deux paquets (1-5) et **Philippe** lui demande de les mélanger. Un autre paquet est choisi (2) et mis face en l'air avant d'être mélangé avec les paquets 1 et 5 combinés face en bas.

Un autre paquet est choisi (3) et mélangé face en l'air avec les paquets 1-5-2 combinés. Le dernier paquet (4) est donné à mélanger à **José**. Ce paquet est perdu vers le milieu du jeu.

Philippe étale les cartes pour montrer qu'il y a des cartes face en l'air et d'autres face en bas...

Philippe prend un grand foulard qu'il étend sur la table et il demande à **Thierry** de poser le jeu au milieu. **Thierry** est invité à couper le jeu. **Philippe** place l'étui du jeu sur la carte de coupe et **Thierry** est invité à mettre sur l'étui les cartes coupées.



Bon, apparemment **Thierry** éprouve quelques difficultés à coordonner ses gestes avec les instructions reçues car il veut dans un premier temps mettre l'étui et le dessous du jeu sur les cartes coupées puis il laisse tomber des cartes et inverse les deux paquets. Mais cela n'émeut aucunement **Philippe**.

Cela ne doit pas faire longtemps qu'on lui a greffé des mains... ☺

Le foulard est refermé... secoué, pour mélanger les cartes encore plus...

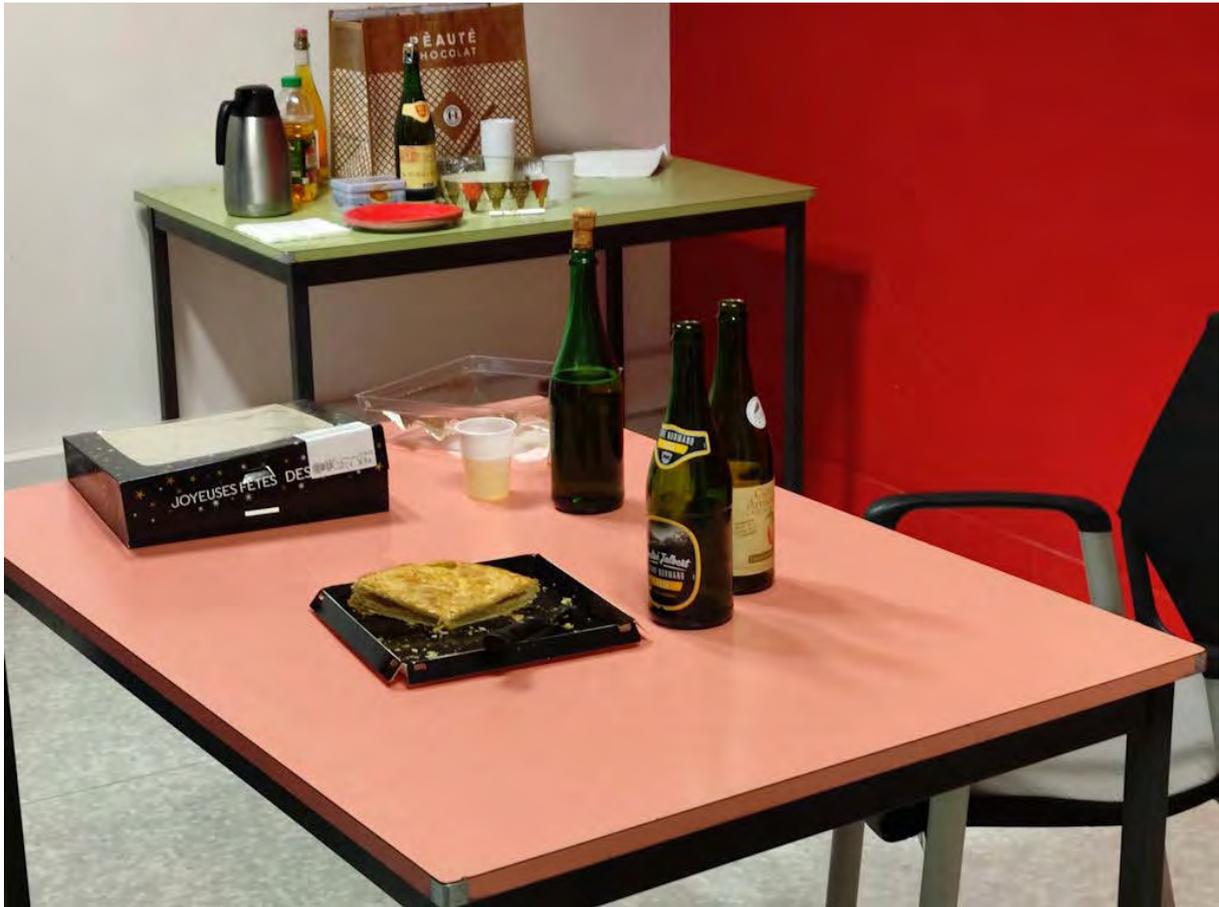
Philippe demande à **José** de nommer la carte correspondant au tas numéro 4 qu'il avait choisi : le 6T. Le foulard est à nouveau ouvert et **Thierry** est ensuite invité à chercher le 6T parmi les cartes. Cette carte n'est pas dans le jeu : Elle est retrouvée dans l'étui.

Une monstrueuse escroquerie de **Gaétan Bloom** intitulée *Le Tour d'Eddie Fields* (le véritable nom étant : *Way Ahead Card To Card Case*) présenté et expliqué dans [l'École de la Magie volume 7 – Spécial Objets volume 1](#). Et pour savoir [qui était Eddie Fields](#), allez sur le site *Magicipedia*.

16 heures 15...

"Il est l'or mon seignor...." Ou plutôt, "il est l'heure monseigneur" de déterminer qui, des membres présents, aura l'insigne honneur de poser sur sa tête la couronne...

En fait, il y aura deux rois, car nous avons deux galettes... C'est dommage que la désignation ne se fasse pas au vu du nombre de bouteilles de cidre parce que là, on aurait eu au moins cinq rois... plus que dans un jeu de cartes... ☺.



Et pour conjurer la malédiction des treize à table, nous avons donc mangé notre part de galettes debout.

Comme, j'ai décidé de faire un compte rendu court, je peux me permettre de vous mettre deux autres photos de ce moment convivial mais pour les voir, il faut aller à la page suivante....



(Théo – José – Mika – Éric – Christophe – Denis – Thierry M)



(Éric – Christophe – Denis – Thierry M – Thierry R – Toff – Philippe – Nolan)

Bon, ben les cartes risquent d'être grasses après tout ça... ☺

C'est **Éric** qui inaugure cette nouvelle partie de notre réunion mais pas avec une routine de cartes... ☺

Éric sort d'une petite pochette en tissu deux petits gobelets métalliques et il prend quatre pièces de 2 euros qu'il met dans l'un des gobelets qu'il place à l'envers sur le second gobelet... Une pièce semble traverser la matière et tombe du gobelet inférieur et **Éric** montre qu'il n'y a plus que trois pièces dans le gobelet supérieur.

Ce petit jeu de passe-passe est renouvelé avec une nouvelle pièce...



Puis c'est une troisième pièce qui va traverser la matière... et enfin la quatrième pièce va faire de même.

Après avoir rangé ses pièces, **Éric** montre qu'en "tordant" les gobelets en les superposant à nouveau, c'est une pièce jumbo qui apparaît...

Les [Gobelets Fluidiques de Pierre et Alexandre Switon](#).

[Le 16 février 2013](#) lors d'une réunion du club, **Jacky**, devenu depuis **Ykaj** (et qui n'a plus donné de nouvelles depuis septembre 2015), nous avait montré une réédition des [Gobelets de Gaston Mauve](#) qu'il commercialisait avec l'autorisation des héritiers de **Gaston Mauve**. Ces gobelets fonctionnent sur le même principe que ceux de **Switon** mais sont transparents...

Mika a, de nouveau, pris un autocar pour venir d'Évreux à notre réunion et on peut donc le féliciter car outre le coût engendré, cela représente quand même une bonne heure de route...

Mika invite quelqu'un à le rejoindre avec un jeu de cartes car dit-il "*le meilleur ami d'un magicien c'est son jeu de cartes*". **Denis** se lève et sur les instructions de **Mika** vient s'installer à la table.

Mika invite **Denis**, avec plusieurs de ses "*meilleurs amis*" à venir faire un safari dans la savane. Pour cela, **Denis** doit choisir dans son jeu neuf cartes tandis que **Mika** tourne le dos. Le reste du jeu est mis à l'écart.

Les neuf cartes sont ensuite mélangées et **Denis** doit mémoriser celle que le hasard du mélange a placée sur la face du paquet.

Pour ce safari, il faut déterminer quels animaux il y a et pour cela il faut épeler A-N-I-M-A-L en distribuant une carte par lettre épelée et le reste des cartes est posé en bloc sur les cartes distribuées. Puis, **Denis** doit choisir le nom d'un animal et faire cette épellation – distribution tandis que **Mika** tourne le dos et conseille, au préalable (et à **Denis** ☺) de choisir un nom comportant moins de neuf lettres...



Mika propose à présent de trouver le pays où va se dérouler ce safari. Le mot P-A-Y-S est épelé puis, une nouvelle fois, **Denis** est invité à faire l'épellation – distribution en choisissant un nom de pays tandis que **Mika** regarde ailleurs.

Cela ayant été fait, **Mika** tend sa main et demande à **Denis** de distribuer les cartes une à une dans sa paume ouverte. Le but est de déterminer qui des neuf amis va être digne de partir en safari.



À un moment de la distribution **Mika** demande à placer une carte de côté. Toutes les cartes ayant été distribuées, **Mika** prend la carte mise à l'écart et demande à **Denis** de citer le nom de la carte mémorisée : AT. **Mika** retourne la carte qu'il tient : c'est l'AT.

Un tour intitulé *Zoom 9* extrait du livre de **Boris Wild** "*Variations*". Il s'agit d'une variante de la routine *Nine Card Problem* de **Jim Steinmeyer** décrite dans son ouvrage *Impuzzibilities*.

José nous a habitué à avoir un peu (beaucoup ?) de matériel pour ses routines mais là, il voyage "*léger*". Il a juste un jeu de cartes.

José sollicite l'assistance d'un spectateur capable de mémoriser deux cartes... ou alors deux spectateurs (capables de mémoriser chacun une carte je suppose...). **Philippe** se sent dans de bonnes dispositions et lui seul s'avance pour rejoindre **José** qui lui montre ce qu'il va devoir faire : mélanger le jeu – couper le jeu – et prendre la partie inférieure – la retourner face en l'air et distribuer les cartes une à une jusqu'à ce qu'une carte lui plaise. Cette carte doit être mémorisée. Les cartes distribuées sont ensuite remises face en bas et posées sur la partie supérieure du jeu. Une seconde carte est ensuite sélectionnée de la même façon parmi les cartes restantes de la partie inférieure du jeu. À nouveau les cartes distribuées doivent être remises face en bas et posées sur le gros du paquet. Quant aux cartes restantes, elles sont mises face en bas et posées sur les autres cartes.

Ouhla... Ya de quoi se tromper avec tout ça...

José remet le jeu à **Philippe** et lui demande de procéder...

Au moment où **Philippe** va couper le jeu, **José** l'arrête et lui explique que la difficulté pour lui consiste à mémoriser tout le jeu... Pour cela, **José** étale le jeu la face des cartes en l'air et il explique que cela va lui prendre un petit peu de temps...

Deux heures plus tard... Non, je déconne, cela n'a duré qu'une heure... ☺.
Non, en fait **José** n'a eu besoin que de quinze secondes.



José rassemble à présent le jeu et demande à **Philippe** de poursuivre pour sélectionner les deux cartes tandis qu'il tourne le dos.

Philippe procède à la sélection de ses deux cartes puis **José** fait face, prend le jeu, le parcourt et explique qu'il va essayer de déterminer les cartes qui ont été inversées. Puis, il sort deux cartes... La première est l'un des deux cartes mais la seconde carte n'est pas la bonne.

José ne comprends pas ce qui a pu rater...

Ah, ça arrive même aux meilleurs... ☺

[Petit Mais Costaud](#), un tour de **Jean-Pierre Vallarino**... (avec une vidéo mensongère pour la présentation...)

En fait, j'ai visionné depuis la vidéo de **José** et **Philippe** et je me rends compte que **Philippe** n'a pas retourné le paquet face en l'air mais a distribué les cartes une à une en les retournant face en l'air au fur et à mesure... Et du coup, cela explique que la seconde carte ne peut pas être identifiée et que le tour foire.

C'est le problème avec les tours où les explications sont nombreuses et pas forcément faciles à mémoriser et surtout, où le magicien tourne le dos... Il faut donc bien s'assurer auparavant que le spectateur retourne le paquet face en l'air avant de distribuer...

Nolan propose une nouvelle routine avec un petit paquet de cartes.

Nolan fait défiler les cartes face en bas tout en comptant 1, 2, 3, 4, 5... On voit apparaître une Dame de Cœur face en l'air. **Nolan** s'arrête et déclare : "*Attendez, je me suis trompé...*"

Nolan remet ses cartes en ordre et compte à nouveau... neuf cartes face en bas et son comptage "*arrache*" vraiment... Mais bon, moi à 11 ans, je ne faisais pas de *comptage Hamman*... D'ailleurs, je ne faisais pas de magie du tout à cet âge là. Et ce comptage demande pas mal d'entraînement pour acquérir le geste vrai.

Nolan retourne son paquet et montre qu'il a quatre Neuf de Pique, une Dame de Cœur et quatre autres Neuf de Pique.

Ouhla, le comptage pique les yeux à nouveau ... "*pique*", c'est le cas de le dire... 😊

Nolan pose quatre 9P face en l'air sur l'avant de la table, la DC est mise un peu sur le côté et les quatre autres 9P sont mis un peu en retrait.



Un à un, les 9P, mis en contact avec la DC vont se transformer en DC. Ces transformations interviennent de différentes façons et à chaque fois, **Nolan** nous montre la face et le dos des cartes.

Au final, **Nolan** montre qu'il n'a plus que deux 9P le reste des cartes étant des DC.

Bon, là, il a du loper quelque chose parce qu'en principe tous les 9P doivent disparaître... Cela dit, il faut rappeler que cette routine demande une bonne mémoire pour les différentes phases, même si **Nolan** en a adapté certaines.

[Ultimate Cartes Folles](#) (ou *Ultimate Wild Card*) de **Jean-Pierre Vallarino**, une bien belle routine avec des manipulations "*à la Vallarino*", pleines de grâce et de légèreté....

Denis a également un tour de petit paquet à nous proposer où il n'utilise que quatre cartes. Les cartes sont tenues face en bas et **Denis** nous montre la carte du dessous : une Dame de Trèfle qu'il fait glisser face en bas sur la table.



Puis il nous montre la carte suivante : la Dame de Carreau, qu'il fait glisser – avec beaucoup de difficultés – sur la table à côté de la première Dame. La carte suivante est la Dame de Pique. Elle vient rejoindre les deux autres cartes. La dernière carte est la Dame de Cœur et **Denis** la met dans sa poche de pantalon mais en la laissant dépasser.

Denis explique que cette Dame est la Dame de Cœur et il la ressort de sa poche en disant que le but est de la retrouver dans le jeu... Il rassemble les cartes, puis il les distribue face en bas sur la table et change leur position respective avant de nous demander où est – selon nous – la DC.

Nous répondons en cœur : "*Dans ta poche...*" – **Denis** se marre et retourne les quatre cartes pour montrer un carré de Cinq. Mais il ne nous montre pas la Dame de Cœur. Ah, ben on avait raison !

Find The Queen, un tour [commercialisé par lepetitmagicien](#) (et peut-être d'autres boutiques de Magie) et basé sur un trucage assez astucieux (qui explique pourquoi **Denis** n'a pas ressorti la Dame de Cœur de sa poche).

Thierry R prend la suite et invite **José** à le rejoindre.

Thierry tend le jeu face en bas vers **José** et tout en faisant passer les cartes d'une main vers l'autre il demande à **José** d'en prendre une.



Thierry coupe le jeu et demande à **José** de remettre sa carte avant que le jeu soit reconstitué.

Thierry prend le jeu et fait défiler les cartes... un dos bleu apparaît et **Thierry** dit "Ah un dos bleu" et **José** de répondre "Ah mais ma carte n'avait pas un dos bleu, j'en suis sur...". Oh qu'il est mignon...

Thierry demande quelle était la carte choisie : Dame de Carreau.

Thierry retourne la carte et dit "4K... Euh DK..."... Sauf que la carte montrée est bien un 4K... Il prend le 4K et le met sous le jeu...

En dessous se trouve la DK face en l'air...

Et **Thierry** poursuit "*La DK... c'est ta carte... elle a un dos bleu et ce n'est pas normal...*".

Thierry prend une autre carte, frotte la face de la DK et montre qu'elle a désormais à nouveau un dos rouge...

Thierry conclut en disant "*Et voilà, c'est juste une petite bêtise que j'ai achetée...*"

De mon point de vue, c'est surtout une bêtise d'avoir acheté ça... 😊

Thierry explique qu'il a acheté un jeu "*special deck*" avec uniquement des cartes spéciales et qu'il y a onze routines utilisant ces cartes.

Christophe lui demande ce qui s'est passé avec le 4K et **Thierry** reconnaît qu'il a fait une mauvaise manipulation. Ceci explique cela...

On lui explique que pour faire ce type de routine façon "*carte caméléon*" (en nettement moins bien), il n'a pas besoin de carte spéciale... et je lui suggère d'aller voir sur le site dans la partie réservée aux membres...

Je propose de montrer une dernière routine et je demande à quatre personnes de se joindre à moi... **José, Toff, Christophe** et **Philippe** viennent prendre lace avec moi autour de la table.

Le jeu de cartes est étalé face en l'air sur la table puis je demande à quelqu'un de le mélanger et c'est **Christophe** qui se lance.

J'explique qu'il s'agit d'une routine de mentalisme, que je vais distribuer à chacun – moi compris – cinq cartes et que mon rôle sera d'identifier la carte de chaque participant (sauf la mienne bien évidemment).

Chacun est invité à prendre ses cinq cartes – vérifier qu'elles sont bien toutes différentes et ensuite à mélanger le paquet. Une carte va être déterminée par le hasard d'une coupe et chacun va remettre son paquet de cinq cartes successivement sur les cartes non distribuées.



Le paquet ainsi reconstitué est ensuite mélangé et cinq cartes sont à nouveau distribuées à chaque participant.

J'explique que je vais poser à chacun une seule question à laquelle il faudra répondre sincèrement par oui ou par non en restant le plus neutre possible dans ses émotions.

À chaque question, je montre ses cartes à chaque spectateur en ajoutant au fur et à mesure les cartes du spectateur précédent.

Je prends les cartes devant **José** et les fait défiler devant lui : "*José, vois-tu ta carte ?*" – Réponse : Non.

Je mélange les cartes de **José** et les pose sur celle de **Toff** puis je fais défiler les cartes face vers lui. "*Toff, vois-tu une carte de la même valeur que ta carte, sachant que cela peut être ta carte ou une autre carte ?*" Réponse : Oui

Je mélange le paquet et le pose sur les cartes de **Christophe**. J'annonce qu'avec **Christophe**, je pressens que ça va être plus difficile pour moi... **Christophe** va devoir me dire s'il voit une carte de la même famille que sa carte, sachant que cela peut être sa carte...



Je fais défiler les cartes devant **Christophe** et sa réponse est : Oui.

Je mélange les cartes et les pose sur celles de **Philippe** qui doit dire s'il voit une carte de la même couleur – rouge ou noire que sa carte. Réponse assez facile : Oui.

Le jeu est reconstitué et coupé et j'identifie ensuite une à une trois des cartes. Celle de **Christophe** me pose problème. Je sors une carte et lui demande de me dire si je suis proche ou pas. Réponse : proche.

Ah, proche mais ce n'est pas sa carte.

Je décide de procéder différemment et je lui demande de se concentrer sur sa carte... que je nomme avec succès.

High Five de **Paul Vigil**. Une routine sans difficulté particulière.

C'est la fin de la réunion. La prochaine aura lieu le 10 février 2024 ; venez nombreux.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 10 FÉVRIER 2024

Nouvelle réunion du **Magicos Circus Rouennais** (**ALD Magicos Circus**) ce samedi 10 février 2024 et une nouvelle tête (nous y reviendrons dans les lignes qui vont immanquablement suivre...)

Et tout d'abord, la photo... Grâce à **José** qui m'a rappelé qu'elle n'avait pas été prise et j'allais une fois encore la zapper.



Sont présents :

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Christophe |
| 3 : Stéphane | 4 : Éric |
| 5 : José | 6 : Denis |
| 7 : Thierry R | 8 : Thibault |

Notre "*nouvelle tête*" se prénomme **Thibault**. C'est un créateur de magie... Il est membre du *Cercle Magique Robert Houdin de Normandie* mais a souhaité faire notre connaissance (ce dont nous ne pouvons que le remercier). Si vous voulez en savoir plus sur lui, Google est votre ami et vous pouvez aussi aller visiter son [site Le Cabinet d'Illusions](#).

Thibault nous informe que le *Cabinet d'Illusions* organise pour la première fois une conférence secrète le 29 mars 2024 avec **Gérard Bakner** quelque part à Aubervilliers (le lieu précis ne sera dévoilé qu'au dernier moment). Pour en savoir plus sur cet événement, lisez [l'article dédié](#).

Je précise que cette pub est entièrement gratuite (enfin pour être honnête cela aura coûté 13 euros à **Thibault**... le prix de la cotisation d'adhésion à notre club et on ne l'a absolument pas obligé à adhérer ☺)

Christophe est allé voir **Hugues Protat** en spectacle à Déville-lès-Rouen le samedi 27 janvier 2024 et il a trouvé cela très "*chouette*".

Nous passons à présent à la partie "*magie*" de la réunion.

C'est **Thierry** qui se lance avec une routine de cartes.

Denis est invité à choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu qui est mélangé.

Thierry explique qu'il est chanceux aux cartes et il sort cinq cartes de divers emplacements du jeu.

Thierry fait ensuite défiler les cartes face en l'air devant **Denis** qui doit ensuite uniquement dire s'il a vu sa carte. La réponse est "*oui*".

Thierry met les cinq cartes face en bas et en les comptant, il indique que la carte de **Denis** pourrait être n'importe laquelle de ces cartes.



Thierry fait semblant de prendre une carte parmi les cinq et demande à **Denis** s'il s'agit de sa carte. Pas contrariant pour deux sous, **Denis** répond par l'affirmative et **Thierry** indique mettre cette carte dans le jeu.

Denis est invité à étaler les cinq cartes... Problème, il n'y en a plus que quatre. **Thierry** retourne les cartes : celle de **Denis** ne s'y trouve pas.

Le jeu est étalé, la carte de **Denis** est face en l'air au milieu parmi toutes les autres cartes face en bas.

Biddled Across, une routine extraite du DVD *Card Revelations vol 2* de **Daryl** basée sur une routine d'**Elmer Biddle** et **Richard Bruce Ferguson** communément appelée [The Biddle Trick](#).

Cette version ressemble assez à [Surprise Revelation](#) de **Charlie Miller** mise à part la façon de sélectionner les cinq cartes.

On retrouve différentes versions de ce tour de **Biddle** notamment par des magiciens français comme **Bernard Bilis** (*1 Chance sur 5*) ou encore **Dominique Duvivier** (*Le Tour du Biddle – D'ailleurs, pourquoi "du" et pas "de" ?*).

Certaines versions se font avec cinq cartes, d'autres avec quatre...

Il y aurait beaucoup à dire sur ce tour et la technique utilisée... Mais ça serait trop long.

Christophe s'installe et demande l'assistance d'un spectateur : ce sera **Stéphane**.

Christophe étale un jeu de cartes face en bas entre ses mains et demande à **Stéphane** d'en choisir une. Ceci étant fait, **Christophe** avant même que **Stéphane** en prenne connaissance lui demande de la remettre dans le jeu parce qu'elle ne lui plaît pas (?!).

Christophe étale à nouveau les cartes. **Stéphane** hésite, fait comme s'il allait choisir une carte à droite de l'étalement, puis approche sa main du côté gauche et finalement en choisit une à droite (4C)...

Christophe, pour éviter toute suspicion, étale le jeu face en l'air et montre que le jeu est bien mélangé et il le donne à **Stéphane** pour qu'il le mélange lui-même. **Stéphane** remet sa carte dans le jeu et poursuit son mélange.



Christophe reprend le jeu et l'étale face en l'air sur la table. Puis, il demande à **Stéphane** de tendre sa main gauche et de pointer son index. **Christophe** saisit le poignet de **Stéphane** puis le fait passer de droite à gauche sur les cartes de l'étalement. **Christophe** va éliminer progressivement plusieurs blocs de cartes. Dans le dernier bloc de cartes, **Christophe** sent que l'index de **Stéphane** bloque sur une carte : le 4C.

Au final, l'explication est faite par **Christophe**... et par **Denis** qui avait prévu de montrer également ce tour très astucieux que **Denis** a vu sur un site Internet de Magie spécialisé dans les explications de tours sans en donner le nom exact ni le créateur (je ne vais pas donner le nom à la con et à rallonge donné à cette routine)... J'ai déjà eu l'occasion de m'exprimer sur le sujet. En plus de débiter, ces sites ne sont même pas capables de citer les sources et je ne vais surtout pas leur faire de la publicité.

Si d'aventure quelqu'un connaît le nom de ce tour et son créateur, je suis preneur.

José vient s'installer et dispose sur la table six cartes face en bas en ligne. Puis il invite quelqu'un à le rejoindre et c'est **Thierry** qui s'y colle.

José demande à **Thierry** de retourner trois cartes et on constate que chaque carte supporte un chiffre; Les trois chiffres sont 5 – 3 – 1. **José** demande à **Thierry** de penser à l'un de ces chiffres et il lui remet un petit paquet de cartes afin qu'il le mélange. Il doit ensuite regarder la carte dont la position correspond au chiffre pensé (RT).



José demande à **Thierry** de lui donner les cartes et il se livre à une savante (enfin j'crois) manipulation derrière son dos en annonçant qu'il va placer la carte de **Thierry** à un endroit particulier du paquet.

Thierry est ensuite invité à retourner face en bas la carte chiffrée qu'il a choisie. C'est le chiffre "1". Il reste donc les cartes "3" et "5". Et tout élève du cours préparatoire sait que la somme fait 8 (quoique...).

José distribue une à une les cartes de son paquet, prend la 8^{ème} carte et demande à quelle carte **Thierry** pense... J'adore quand un plan se déroule sans accroc... Sauf que là... Ben c'est pas la bonne carte... Mais ce genre de mésaventure arrive même aux meilleurs. ☺.

José ne comprend pas ce qui a pu foirer... Mais il annonce avoir fait une adaptation de ce tour et il demande à **Thierry** de rester là.

José sort deux paquets de cartes : l'un à dos bleu et l'autre à dos rouge et précise "*Cette fois il n'y a pas à mélanger...*"

À nouveau **Thierry** doit retourner trois cartes parmi celles en ligne (6 – 5 – 2) et **José** lui demande ensuite de désigner le paquet bleu ou le paquet rouge et de nommer le chiffre qu'il choisit.

Thierry dit qu'il choisit le rouge et le chiffre "2".



José prend le paquet à dos rouge et montre que la carte en deuxième position est le 3K. La somme des deux cartes restantes fait 11...

José prend le paquet à dos bleu et distribue 10 cartes et montre que la 11^{ème} carte est le 3K...

José conclut en disant que cela aurait du fonctionner la première fois.

José sort un livre intitulé *Dés-Tours Dix Tours* de **Richard Vollmer** qui a adapté le tour "[The Karl Le Fong Trick](#)" de **Roy Walton**. Ce tour se fait en principe avec des dés dont les valeurs doivent être toutes les trois différentes et du coup **José** a préféré six cartes avec des chiffres.

Paillette vient prendre la place de **José**. Il a avec lui un verre à pied, qu'il remplit d'eau et il a également un foulard.



Paillette tient chaque extrémité supérieure du foulard avec ses mains et le positionne devant le verre.
Démarré à présent une séance de "verre zombie"...



Durant sa lévitation, **Paillette** en profite pour montrer le verre suspendu dans les airs et pour boire une gorgée d'eau. Le verre retourne finalement sur la table et **Paillette** montre le foulard recto-verso.
À cet instant, le mouvement mérite d'être amélioré car on sent que quelque chose se passe et **Paillette** explique que le tour est en rodage...
Effet faisable grâce à un petit bricolage réalisé à partir d'un accessoire vendu notamment chez *Décathlon* pour... 2 euros.

Éric propose de nous montrer un tour qui demande un peu d'imagination avec quatre super magiciens symbolisés par l'As, le 2, le 3 et le 4 de Carreau.



Éric retourne le paquet face en bas en nous rappelant que l'AK est sous le paquet. Il inverse les cartes et montre que – fort logiquement – l'AK est à présent sur le dessus du paquet.

Mais l'AK est un super magicien, et si on le remet sous le jeu, il remonte instantanément.

Après l'AK c'est le 2K... un autre super magicien car si **Éric** le met dans sa poche, instantanément le 2K réapparaît à vue dans le paquet.



Le 3K possède une autre propriété. **Éric** fait défiler les cartes pour montrer quatre dos de couleur rouge. **Éric** fait à nouveau défiler les cartes et le 3K apparaît face en l'air parmi les trois autres cartes.

Éric rappelle les caractéristiques magiques de l'AK, du 2K et du 3K... Il lui reste une carte en main. Il explique que le 4K n'est pas un super magicien mais un super héros et qu'il s'est transformé en *Spiderman* et il nous montre une carte qui d'après ce que je peux voir de ma place représente le célèbre homme araignée.

[Avengers](#), une routine de **Kimoon Do** extraite du double DVD *Brave*. Ce magicien coréen est capable de proposer des routines assez faciles à réaliser et pleines d'humour mais c'est également un redoutable technicien. Et [dans ce double DVD](#), il y a des mouvements très techniques. Bon courage, **Éric** !

Stéphane prend la suite et nous demande si nous connaissons [Oscar Wilde](#)...

Euh n'aurait-il pas un frère prénommé **Boris** ? Aïe, non, pas sur la tête !

Stéphane explique qu'il aime bien une phrase de cet écrivain (Ah ben ça ne fait pas beaucoup parmi toutes les phrases qu'il a pu écrire... ☺). Cette phrase dit – en gros – "*Visez toujours la lune car même en cas d'échec vous atterrissez dans les étoiles*".

Selon **Stéphane**, cela veut dire qu'il faut voir les choses en grand et c'est ce qu'il a décidé de faire. **Stéphane** sort de sa sacoche une feuille cartonnée au format A4 et indique qu'il s'agit d'une prédiction.

Stéphane tient dans son autre main un jeu de cartes. Il distribue les cartes une à une sur la table et demande à **Denis** de lui dire "Stop !".



Stéphane explique que **Denis** aurait pu dire "stop !" sur n'importe quelle carte et il lui demande de prendre sa carte mais de la laisser face en bas pour le moment et il remet la prédiction à **Thierry** en lui demandant de ne pas la regarder encore.

Oh les gars ! Va falloir à un moment ou un autre conclure...

Stéphane demande à **Denis** de regarder sa carte (Ah enfin !) : 5C.

Thierry montre la prédiction : 5C.

Stéphane s'excuse pour sa présentation et ses manipulations et il explique qu'il s'agit d'une routine de **Jay Sankey** intitulée *Big Time* extraite de son livre *Sankey en Liberté* (traduction du livre de **Jon Racherbaumer** "Sankey Unleached").

Paillette propose une manipulation alternative et celle-ci satisfait pleinement **Stéphane**.

Du mon point de vue, la feuille au format A4 n'a pas un format adapté à la manipulation effectuée. **Jay Sankey** utilise une carte à jouer au format jumbo et là, c'est beaucoup plus facile à réaliser.

Éric s'étonne que je ne sois pas encore passé... Ce à quoi je réponds que je me suis fait devancer à chaque fois. Et comme personne ne semble vouloir prendre la suite, je me lance...

Je m'installe et invite **Denis** à me rejoindre. Je lui indique que dans un jeu de cartes, les valeurs vont de l'As au Roi et je lui demande de nommer une valeur. **Denis** choisit le Roi.

Je prends le jeu de cartes posé devant moi, je parcours les cartes et j'indique sortir les quatre Rois que je dispose face en bas en ligne sur la table.

Je demande à **Denis** de nommer une famille et il choisit "*Carreau*".

Je tire la carte vers l'arrière et demande à **Denis** de nommer une autre famille. Il nomme "*Cœur*". Je tire la carte vers l'arrière. Une autre famille est ensuite nommée : "*Pique*".

Il reste donc sur la table le Roi de Trèfle... Je ramasse les trois autres cartes et je les mets en éventail face à moi. Je mets la dernière carte – le Roi de Trèfle – parmi ces trois cartes et je demande à **Denis** s'il y a une raison particulière qui fait qu'il a nommé les cartes dans cet ordre là. "*Non*", répond **Denis**.

J'indique à **Denis** que cela m'arrange qu'il ait nommé les cartes ainsi et je montre que mon éventail de quatre cartes comporte trois cartes blanches et le Roi de Trèfle. Puis j'étale le reste du jeu face en l'air sur la table : toutes les cartes sont blanches. Le Roi de Trèfle était le seul choix possible.



[*Twisted Blizzard*](#) de **Aaron Delong**. Le jeu, affreusement truqué, je le confesse, permet de réaliser également une routine façon *Out Of This Word* de **Paul Curry** intitulée [*White Trash*](#).

Deux routines que j'avais montrées lors de la [réunion du 18 février 2012](#)... Il y a une éternité... (je vous recommande la lecture de ce vieux compte rendu plein d'humour – non, non, c'est vrai - et où on apprend que, déjà en 2012, les hackers russes étaient à l'œuvre... et que je me plantais déjà dans mes routines).

C'est maintenant notre nouvelle recrue, **Thibault**, qui est invité à nous montrer son savoir faire Une épreuve qu'il devrait surmonter sans problème

Christophe et **Laurent** le rejoignent pour jouer le rôle des spectateurs.

Thibault montre cinq photos représentant des monuments dans diverses parties du monde. Il distribue une à une des images, face en bas, sur la table en demandant à **Christophe** de dire "stop !". Le feuillet sélectionné qui représente le Colisée est mis à l'écart et **Thibault** montre un feuillet représentant un [QR Code](#) car, explique-t-il, souvent sur les monuments il y a des panneaux avec des QR Codes pour accéder à des explications historiques ou architecturales et chaque QR Code est unique.

Thibault sort enfin deux feuillets supportant des gommettes noires et des gommettes blanches et propose à **Christophe** et **Laurent** de créer leur propre QR Code. Et voilà nos deux compères à l'ouvrage. Lorsqu'ils sont satisfaits de leur travail, **Thibault** montre le feuillet et demande à tous ceux dans la salle qui ont un Smartphone de scanner de QR Code.



Nos téléphones (sauf celui de **Thierry** car il ne s'est pas lancé dans l'aventure ne sachant pas se servir de son téléphone) affichent la page [Wikipédia](#) consacrée au [Colisée](#)...

[Code](#), par **Thibault Ternon** et le Cabinet d'Illusions.

Sur sa lancée, **Thibault** propose de montrer une autre routine et c'est **Christophe** et **Thierry** qui font les spectateurs.

Thibault montre douze cartes, chacune correspondant à un signe astrologique. Chaque carte comporte des perforations.

Thibault explique que s'il projette de la lumière au travers de ces trous, les constellations apparaissent.

Christophe est invité à mélanger les cartes puis, tandis que **Thibault** tourne la tête, il doit prendre la carte correspondant à son signe astrologique et la cacher sous la table. **Thierry** est invité à faire de même.



Thibault demande à ses deux participants de se concentrer sur leur signe respectif puis il annonce – avec succès - *Cancer* pour **Christophe** et *Bélier* pour **Thierry**.

[Constellations](#), une autre création de **Thibault**.

Denis prend la place de **Thibault** et il va nous montrer une routine avec des enveloppes et avec des cartes à jouer mais sans perforation... ☺
Thierry et **Stéphane** vont l'assister.

Denis commence à distribuer des cartes avant de se raviser et de dire je vais te donner le paquet mais je vais d'abord le couper... Et **Thierry** voyant la coupe que **Denis** s'apprête à faire dit "*Ah je l'aime bien celle-là*" en se marrant.



Denis remet à présent le jeu à **Thierry** et lui demande de distribuer les dix premières cartes. Puis **Denis** demande à **Thierry** s'il permet qu'il recompte et **Denis** vérifie qu'il y a bien dix cartes.

Denis prend une grande enveloppe et demande à **Thierry** d'y mettre les cartes distribuées. L'enveloppe est ensuite collée et laissée sur la table.

C'est le moment où **Denis** déclare en se grattant la tête "*C'est après qu'il faut que je me rappelle...*" et ça le fait marrer... et moi aussi.

Denis se tourne vers **Stéphane** et lui distribue dix cartes... face en l'air... Ouhlà, il prend des risques...

Denis demande maintenant à **Stéphane** de prendre les cartes et d'aller faire choisir une carte à trois personnes différentes. Les cartes présentées en éventail face en l'air doivent juste être mémorisées. Et **Denis** précise "*Par contre, il ne faut pas que ce soit les mêmes...*". Ouhlà, nouvelle prise de risque car **Stéphane** va devoir s'assurer que les trois cartes choisies sont bien différentes.

Puis, les cartes de **Stéphane** sont mises dans une seconde enveloppe, également scellée.



Denis résume à présent ce qui a été fait jusqu'à maintenant et il annonce qu'il va faire voyager des cartes.

Stéphane est invité à ouvrir son enveloppe et à compter les cartes : il n'y a plus que 7 cartes.

Thierry est invité à ouvrir son enveloppe et à compter les cartes : il y a désormais 13 cartes.

Chaque spectateur ayant choisi une carte la nomme et **Stéphane** indique que ces trois cartes ne sont pas parmi les sept qu'il tient en main. **Thierry** confirme la présence de ces trois cartes parmi les treize qu'il tient.

*Mystérieux voyage de cartes géantes de **George Kaplan**, une superbe routine extraite du livre *Les Merveilles de la Prestidigitation*.*

Et c'est à nouveau **Christophe** qui s'installe et qui va faire dans la magie de masse car il réclame quatre spectateurs. **Paillette**, **Éric**, **José** et **Thierry** se dévouent.

Paillette mélange le jeu et **Christophe** distribue cinq cartes à chaque participant, lui compris puis il prend le premier paquet, et le met en éventail face vers **José** qui doit mémoriser une carte. **Christophe** fait la même chose avec le second paquet et **Thierry** et ainsi de suite avec les deux paquets restants et **Paillette** et **Éric**.



Puis **Christophe** regarde son paquet et rassemble toutes les cartes.

Une nouvelle distribution de cinq fois cinq cartes est effectuée puis des paquets sont sélectionnés de façon aléatoire et montrés successivement aux quatre participants. Chacun doit dire s'il voit sa carte. Certains paquets peuvent contenir une ou plusieurs cartes choisies ou aucune. **Christophe** qui a aucun moment n'a vu les cartes (en dehors des siennes) est en mesure de nommer la carte de (presque) chaque spectateur.

Une variante de la routine *Les Cinq Mains de Poker* de **Martin Gardner** (livre *Mathématiques, Magie et Mystères* – version française de *Mathematics, Magic and Mystery*). Pour cette variante, il faut avoir une bonne vue mais aussi éviter de regarder avec un peu trop d'insistance le dos des cartes... **Christophe** nous avait présenté cette routine dans sa version originale lors d'une [réunion chez Stéphane le 13 mars 2021](#). Là, il s'est dit que cela pouvait être un plus de pouvoir nommer les cartes... Oui, mais... ☺.

Christophe propose de montrer une autre routine et demande à **José** de mélanger le jeu.

Denis déclare "Ah, je sais ce que tu vas faire... Tu vas faire choisir des cartes c'est ça ?".

Et fort logiquement **Christophe** répond que c'est un peu le principe des tours de cartes... ☺

Christophe étale le jeu face en bas et demande à **José** de faire glisser hors de l'étalement ce qu'il pense être la Dame de Cœur.



Puis, **Christophe** demande à **Thierry** de faire glisser hors de l'étalement le Six de Trèfle. **Paillette** doit désigner le Six de Cœur.

Christophe referme l'étalement et se sert d'une carte pour retourner les trois cartes nommées. Et c'est un sans faute, chacun a eu la bonne intuition.

Évidemment, le jeu utilisé par **Christophe** a son importance ainsi qu'un mouvement, d'origine mexicaine dit-on... ☺

Si vous avez le nom et l'auteur de cette routine, je suis preneur.

Allez, à moi !

Pour cette routine, j'ai besoin d'un spectateur et c'est **Thibault** qui me rejoint.

Un jeu de cartes... que je mélange avant de faire choisir une carte à **Thibault** et avant de perdre cette carte dans le jeu, je lui fais signer la face.

Puis, j'insère la carte distinctement dans le milieu du jeu en montrant bien la signature.



Le jeu est ensuite remis dans son étui.

Je demande son âge à **Thibault** : 25 ans...

"Ah, tu n'a pas connu le service militaire... Est-ce que tu t'intéresses au tir ?"

Thibault me répond qu'il a fait du tir à l'arc...

J'explique que je suis un peu fainéant comme magicien et que j'aime bien quand ce sont les spectateurs qui retrouvent leur carte mais à condition que ce soit de façon originale.

Je sors de ma poche un pistolet et je demande à **Thibault** de tirer sur le jeu.

Bon évidemment, l'arme est factice...



Je sors les cartes de l'étui... J'étale les cartes et là, je me rends compte que je n'aurais pas du les étaler face en bas...

Ah ben ça arrive même aux meilleurs...

Je reprends le jeu en main et je recherche la carte de **Thibault** pour finalement montrer qu'elle est désormais percée d'un trou et je peux ainsi l'offrir à **Thibault**.

Une routine que j'ai appelée *Tireur d'élite*. J'avais lu l'explication de cette routine en 2002 sur le défunt site *Climagic*. C'est **Georges Lebris** alias **Sirbel** qui en faisait la description mais l'article, par référence à une routine commercialisée chez *Magix*, était nommée *Coup Double*... Un nom plutôt inapproprié puisque là, il n'y a qu'un seul tir. Du coup, je l'ai rebaptisée et j'ai également modifié le montage. **Sirbel** trouvait dommage que dans la version vendue par *Magix*, on ne puisse pas offrir la carte et il avait donc concocté sa propre version inspirée d'une routine de **Rob Bromley** (dont je n'ai pas retrouvé la trace).

À ne pas tenter avec une véritable arme à feu... surtout si votre spectateur est un mauvais tireur.

Paillette met en place son matériel pour montrer un tour qu'il avait présenté lors de la [réunion du 4 février 2023](#), je veux parler de [Cubus](#).

Deux séries de 6 cubes numérotés de 1 à 6 que **Paillette** pose l'un sur l'autre... Une cheminée qui va recouvrir l'une des séries.

L'ordre des chiffres d'une série est censé se reproduire avec les dès de l'autre série... Enfin, normalement...



Paillette réfléchit à ce qui n'a pas fonctionné correctement.

Ah ça arrive même aux meilleurs...

Paillette s'éloigne dans un coin de la pièce pour tout remettre dans l'ordre... Puis il revient devant nous et reprend sa prestation.

Christophe, perfide, fait remarquer que la fois précédente déjà, **Paillette** s'était trompé. Et moi de répondre "*Ben au moins il est constant...*".

Christophe et moi sommes membres de l'A.L.P... Non, ce n'est pas l'*Amicale Locale des Prestidigitateurs*... Mais plutôt, l'*Association des Langues de Putes*... Mais en toute bienveillance... ☺

Pour la suite, propose de compter à l'envers de 6 à 1... Ce second empilement de cubes est dans l'ordre 1 à 6... **Paillette** met en place la cheminée... et prononce les mots magiques : "*Pouf pouf, Passe Magique...*" avant de montrer que désormais les cubes sont dans l'ordre de 6 à 1.

Et on peut même mettre les cubes dans le désordre, le second empilement prend la même configuration... à condition de prononcer la formule "*Pouf pouf, passe magique*"... Enfin, la plupart du temps... ☺

Une routine très intrigante. Le matériel travaille pour le magicien mais il y a quand même un effort de mémorisation à faire pour se rappeler les différentes phases et l'orientation des deux séries de cubes.

Éric voyage léger... cette fois-ci, il a juste un petit portemonnaie... et six pièces de monnaie (des pièces de 10 francs... série limitée *Roland Garros* de 1988) pour, dit-il, un petit flash back (un petit retour en arrière... Je traduis pour **Christophe**...). **Éric** précise que c'est un hommage à **Dominique Presti**... C'est notre ami, qui [nous a quittés en mars 2017](#), qui nous avait enseigné cette routine de voyage de pièces, lors de la [réunion du 14 février 2015](#).

Éric forme deux colonnes de trois pièces sur la table. Puis, il ramasse trois pièces pour les conserver dans sa main gauche et met les trois autres dans sa main droite. **Éric** fait tinter les mains et plaque les mains sur la table pour montrer qu'il y a désormais quatre pièces à gauche et seulement deux à droite.



Éric ramasse les quatre pièces pour les conserver en main gauche tandis que les deux pièces restantes sont prises en main droite. Nouveau tintement et nouveau voyage... Cinq pièces à gauche et une seule à droite.

Pour la dernière pièce, **Éric** se rend compte qu'il aurait dû commencer sa routine assis et il attire à lui une chaise et se marre en disant "*je ne me rappelais plus s'il fallait le faire debout ou assis, mais maintenant je sais qu'il faut le faire assis...*". **Christophe** crie "*Truand !*".

Et la dernière pièce peut ainsi voyager pour rejoindre les cinq autres... 😊

En fait, **Éric** n'a pas utilisé la même manipulation que **Presti** tout au long de la routine car cette routine peut se faire sans problème debout...

Dans la foulée, **Éric** enchaîne sur "*une petite connerie*" dit-il, avec une pièce chinoise et trois pièces américaines mises en ligne sur la table.

Éric explique que les Chinois sont des gens ambitieux et la pièce chinoise, après des empilements successifs, va passer de la gauche de l'étalement à la droite de celui-ci.



Bon, ça repose sur une grosse escroquerie... et il faut bien faire attention au placement de sa main droite... sinon ça risque de flasher.

Éric travaille beaucoup les pièces en ce moment et il nous montre également une routine genre "*Matrix*" qui se fait uniquement avec les mains (et des pièces bien sûr !°



Et s'il n'en reste qu'un, je serai celui-là, aurait dit le *dernier des Mohicans*... Je vais donc présenter une dernière routine et c'est **Denis** qui va m'assister.

Un jeu de cartes, que j'étales face en l'air sur la table et je demande à **Denis** de mélanger les cartes par lui-même.

Puis j'explique que je vais me retourner et que **Denis** devra prélever sur le jeu un petit paquet de cartes – moins de la moitié du jeu - qu'il devra compter en silence et il devra se rappeler le nombre de cartes prélevées devront ensuite être dissimulées à ma vue.

Je distribue maintenant devant **Denis** les cartes face en l'air et je lui dis de mémoriser la carte dont l'emplacement correspond au nombre qu'il a en tête. Je précise que je m'arrêterai de distribuer les cartes quand j'en aurai envie.

Denis a désormais une carte en tête et je lui demande de sortir le paquet de cartes prélevées et je reconstitue le jeu.

Je distribue à présent cinq tas de cinq cartes et j'explique qu'on va essayer de mesurer le degré d'intuition de **Denis** et pour cela il devra tenter de deviner où se trouve sa carte si elle se trouve dans un de ces cinq tas.

Mais avant qu'il tente sa chance, je sors mon portefeuille et j'extraie de celui-ci une pochette qui contient une prédiction. La pochette est posée bien en vue sur l'étui du jeu.



À ma demande **Denis** désigne un des paquets. Celui-ci est retourné et la carte de **Denis** n'est pas là.

On recommence avec les quatre paquets restants... un à un... et **Denis** ne voit pas sa carte. Elle pourrait donc se trouver dans les cartes restantes du jeu et pour gagner du temps, j'étales les cartes face en l'air : **Denis** ne voit toujours pas sa carte.

Je demande à **Denis** de nommer sa carte : 3K.

Je rappelle que j'ai une prédiction dans la pochette de mon portefeuille et j'en sors une carte : le 3K.



C'est ma version de la routine de **Paul Gordon** intitulée *Strong, Powerful, Magical* proposée dans le livret *A Cut Deeper*, d'**Aldo Colombini**.

Il est plus de 18h00 et une fois encore nous n'avons pas vu le temps passer.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 16 mars 2024 à 14h30.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 16 MARS 2024

Nouvelle réunion pour les magiciens du **Magicos Circus Rouennais** (**ALD Magicos Circus**). **Christophe** nous a informés qu'il avait invité une personne à se joindre à nous...
Une nouvelle recrue en perspective ?

José ne m'a pas rappelé qu'il fallait prendre la traditionnelle photo et donc, ben, il n'y aura pas de traditionnelle photo.

Mais comme l'un de nous est absent pour cause de déménagement (pas le sien), j'ai décidé de mettre une illustration de circonstance par solidarité avec **Stéphane**.



Tout le monde gagne la salle et s'installe.
Notre invité mystère n'est pas là... Mais **Christophe** nous rassure : "Il va arriver..."

Et effectivement, **Adrien Lemaire**, également connu dans le milieu de la magie sous le nom d'**Adrien Sokaris**, nous rejoint.

Sont présents :

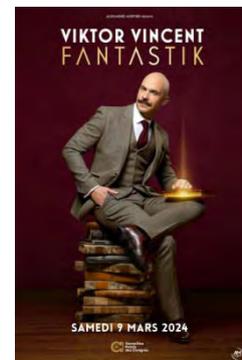
- | | |
|----------------------------|----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Toff |
| 3 : Denis | 4 : Thierry R |
| 5 : José | 6 : Mika |
| 7 : Christophe | 8 : Éric |
| 9 : Tomarel | 10 : Philippe |
| 11 : Adrien Sokaris | |

Christophe explique qu'il est entré en contact avec **Adrien** par le biais de *facebook*, ce dernier vendant ses livres de Magie. Demeurant à quelques 80 kilomètres de Rouen non loin de *Blangy-sur-Bresle*, **Adrien** a accepté de venir passer un moment avec nous. Il nous parle de son parcours magique et nous apprend qu'il a ainsi été magicien professionnel pendant un moment. Ayant fait ses études à Lille, il y a rencontré **Joshua Jay** qui faisait apparemment également ses études dans cette ville et ils sont devenus amis. **Adrien** nous livre quelques anecdotes sur sa vie de magicien et les rencontres faites avec d'autres magiciens célèbres ainsi que ses participations au festival de *Blackpool*.



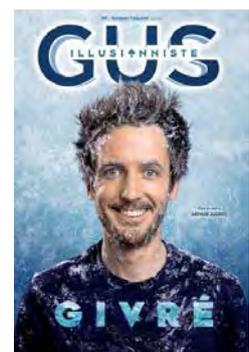
Pour ce qui concerne les infos magiques du moment, **Christophe** précise être allé à Lille voir le spectacle [Vive la Magie](#) qui se déroulait les 2 et 3 mars dernier. Il a beaucoup aimé.

Christophe est également allé en compagnie de **Philippe** voir **Viktor Vincent** le 9 mars à Versailles dans son spectacle *Fantastik*. **Philippe** a bien aimé... **Christophe** n'a pas été convaincu.



Philippe est allé voir le spectacle *The Illusionists* et il a bien aimé.

Toff est allé voir **Gus** et il a bien aimé.



Allez hop ! Place à la partie "Magie" de notre réunion.

Comme personne ne se lance, je me lève et je propose de parler de ma nouvelle activité : inventeur. J'essaie de créer des trucs, qui peuvent être plus ou moins utiles et j'ai créé une machine à faire les nœuds...



J'insère une corde dans la partie supérieure de la machine. Je tourne la manivelle et un nœud s'est formé.

Je propose à **Thierry** de tourner la manivelle : un second nœud apparaît.

J'invite **Denis** à venir lui aussi tourner la manivelle... Sauf que ça coince.

Je regarde dans le tube de la machine et je tire sur la corde pour montrer un "sac de nœuds".

Bon, ya peut-être des améliorations à faire...



La Machine à Faire Des Nœuds... de **Gaétan Bloom**.

Un truc que j'ai fabriqué vers 2002 après être allé voir le "maître" en conférence à Tours.

Au moins, ça a amusé mes camarades.

Et c'est **Toff** qui prend la suite pour, je l'espère, quelque chose de plus sérieux.

Toff mélange un jeu de cartes et **Tomarel** le rejoint pour l'assister.

Dans ce jeu à dos bleu il y a deux cartes à dos rouge que **Toff** pose à sa droite et à sa gauche face en bas sur la table. Puis, **Toff** mélange à nouveau le jeu et invite une seconde personne à le rejoindre (**Christophe**).

Tomarel doit à présent lancer trois dés et additionner le total des faces lorsqu'il est satisfait. Le total fait "9" et **Toff** distribue neuf cartes face en bas et met sur les cartes distribuées une des cartes à dos rouge. Le jeu est ensuite reconstitué.

Christophe est invité lui aussi à lancer les dés et le total fait "10". Une nouvelle distribution est effectuée et la seconde carte à dos rouge est posée sur les cartes distribuées avant que le jeu soit reconstitué.



Toff explique à présent qu'une carte est constituée d'une valeur et d'une couleur (famille). Grâce aux totaux des dés, **Toff** indique qu'on va reconstituer une carte. Il étale le jeu et sort de l'étalement chaque carte à dos rouge et la carte se trouvant immédiatement à gauche de ces cartes.

Toff montre que sur la face d'une des cartes à dos rouge est inscrit "*valeur*" et sur la seconde "*couleur*". Les deux cartes à dos bleu sont retournées et en prenant la valeur de l'une et la famille de l'autre on obtient Sept de Pique.

Toff rappelle que le total de **Tomarel** était "9" et que celui de **Christophe** était "10". Il distribue 19 cartes à partir du jeu face en l'air. La dix-neuvième carte n'est pas le 7P. En fait, c'est la carte suivante. Ah ben ça arrive même aux meilleurs...

Pour la petite histoire, **Toff** a vu ce tour sur un site *Youtube* qui fait du débinage en expliquant des tours en général sans citer les sources...

Il se trouve qu'un magicien se nommant **Bruno Noulet** a vu cette vidéo et a précisé que ce tour était de lui.

Bruno Noulet avait soumis ce tour à **John Bannon** parce qu'il avait repris une de ses idées et une autre de **Cameron Francis**.

John Bannon se serait exclamé "Bon sang, pourquoi n'ai-je pas pensé à ça ?". Il a repris ce tour sous le nom *Collusion* et il figure dans le livre *Mentalissimo* et dans un des DVD de la série *Move Zero*.

John Bannon a eu l'élégance de citer **Bruno Noulet** dans les sources en tant que co-créateur...

Pour aller plus loin **Bannon** indique que les origines du principe utilisé lors de la distribution sont un peu compliquées... Le principe original serait de **Theo Annemann**, popularisé plus tard par **Karl Fulves** avec la routine *Gemini Twins*. Et **Cameron Francis** a également apporté sa pierre à l'édifice.

Voilà, voilà... C'est la minute culturelle magique de Monsieur **Patrice**... ☺

Vincent "Tomarel" est un magicien conteur et il nous propose une nouvelle histoire magique qui va nous faire voyager...

Tomarel a besoin d'une spectatrice... sauf que nous n'avons pas cela en stock... **Adrien** se dévoue pour jouer ce rôle et il choisit le prénom "**Brenda**" pour cette aventure.

C'est l'histoire de *Romain*, un ethno anthropologue célibataire endurci qui parcourt le monde et qui, à chaque Noël, va chez son frère apporter les cadeaux rapportés de ses voyages. Son dernier voyage s'est déroulé au Japon et il a donc ramené un cadeau pour son frère, un pour sa belle-sœur et un pour sa nièce *Brenda*.

Tomarel nous montre les différents cadeaux offerts par *Romain* à son frère et à sa belle sœur (une boîte en tissu à mouchoirs et un éventail) et, concernant plus particulièrement *Brenda*, c'est d'abord un [daruma](#), mais aussi une petite boîte japonaise avec un tiroir. Cette boîte est vide.



Tomarel explique que cette boîte est une boîte à "[haïku](#)", ces poèmes très courts qui obéissent à des règles précises. **Tomarel** propose à "*Brenda*" de choisir son premier haïku dans un petit livret qui en comporte plusieurs dizaines, tous différents. Pour cela, "*Brenda*" doit fermer les yeux et effeuiller le livret. Le poème choisi par le hasard dit "*L'arbre mort est en fleurs, les cerisiers neigent*".

Tomarel demande à "*Brenda*" d'ouvrir la petite boîte et il montre qu'elle contient désormais un petit feuillet sur lequel est écrit le texte de l'haïku précédemment choisi.

Tomarel prend quelques mouchoirs dans la boîte et il les déchire.

Puis il prend l'éventail, l'ouvre et il commence à l'agiter en libérant les morceaux de papier...

Nous voyons alors apparaître la célèbre neige japonaise...



Une bien belle routine, avec un bien beau texte pour la porter.

Tomarel qui n'avait pas de nom pour cette routine a finalement proposé de l'appeler [Hanami](#)... coutume traditionnelle japonaise d'apprécier la beauté des fleurs et en particulier les fleurs de cerisiers ([sakura](#)).lorsqu'ils entrent en floraison.

Et pour la petite histoire, **Tomarel** a ramené une petite pelle et une balayette pour nettoyer le sol... car **Christophe** l'attendait au tournant...☺

Une fois la place nettoyée, **Thierry** se lève. Il tient dans sa main un mouchoir en papier déplié.

Euh, c'est pas un tour avec de la neige japonaise, j'espère ?...

Ça serait marrant... le mec chiant qui attend que tout a été rendu propre et qui dit "*Et maintenant, j vais vous montrer un tour avec de la neige japonaise...*".

Mais **Thierry** n'est pas un mec chiant et, en plus de son mouchoir en papier, il sort un jeu de cartes... et plus inquiétant, un couteau à cran d'arrêt. J'espère que ce n'est pas à cause de ma réflexion sur la neige japonaise...

Ah on me dit dans mon oreillette que **Thierry** va montrer une routine de carte au couteau (*card stab*). Ouf !! Quoique...

Thierry fait choisir une carte à **Denis** puis il la perd dans le jeu. Ensuite, il fait choisir une seconde carte à **Mika** puis il la perd également dans le jeu. Enfin, **Thierry** mélange le jeu avant de l'envelopper dans le mouchoir en papier (qui en fait est une serviette en papier...).

Thierry se saisit alors de son couteau et l'enfonce dans côté grandes tranches dans le jeu. Bon, là, ça bricole un peu (beaucoup ?).



Thierry déplie la serviette pour montrer où la lame du couteau a séparé le jeu et il annonce qu'il a foiré.

Ah ben ça arrive même aux meilleurs... Et même pour l'explication, ça ne fonctionne pas... Ah quand ça veut pas, ça veut pas.

Two Card Stab, une routine qu'on trouve dans le DVD volume 2 de la série *Daryl Card's Revelations*.

Nous sommes plusieurs à trouver que la méthode utilisée n'est pas top... surtout que nous avons vu la manip (mal) effectuée.

Je propose de montrer une routine de carte au couteau que je trouve plus simple et moins risquée (pour le magicien). Il s'agit de la routine de **Frank Garcia** intitulée *Once In A Knife Time* (décrite dans son ouvrage *Million Dollar Card Secrets* – la routine a été rebaptisée en français "À couteaux tirés" par **Richard Vollmer** dans le *Very Best Of Frank Garcia*). Effectué dans un mouvement assez rapide et continu, l'effet est très trompeur et, avantage énorme je trouve, c'est le spectateur qui plante le couteau dans le jeu. Cette routine que **Frank Garcia** utilisait depuis 1945 est – en principe – faite pour UNE carte mais on peut tout à fait la faire avec deux cartes qui seront de chaque côté de la lame du couteau. D'ailleurs **Frank Garcia** indique que ce mouvement peut être utilisé pour "faire choisir" deux cartes...

C'est à présent **Philippe** qui va nous montrer une routine très subtile que **Spontus** nous avait fait découvrir lors de la [journée magique du 27 mai 2023 chez Théo](#).

Philippe montre deux cordons et les enfle sur trois billes transparentes percées en leur centre.



Puis, **Philippe** dépose l'ensemble sur la paume ouverte de **Thierry** qui doit ensuite fermer le poing pour emprisonner les trois billes.

Philippe noue ensemble deux extrémités de cordon puis il tire sur les deux extrémités situées à droite et à gauche : les deux cordons se libèrent laissant les trois billes dans la main de **Thierry**.

Il s'agit du tour *Grandma's Miracle* de **Chen Yang** et **TCC Magic**. L'effet n'est pas nouveau mais **Chen Yang** a apporté un plus... les billes utilisées sont transparentes...

On est sensé pouvoir laisser examiner le matériel (ce qu'a fait **Philippe** d'ailleurs) mais un spectateur attentif pourrait trouver quelque chose "bizarre".

Éric n'est pas convaincu par cet effet qu'il trouve trop évident. Mais ce qui peut paraître "évident" pour un magicien ne l'est pas du tout pour un profane.

Et voici le moment tant attendu : *Le Tour de José*. Notre ami nous a habitués, chaque mois à montrer un tour parfois amélioré par lui-même, et toujours accompagné de tableaux explicatifs en couleurs... pour que je puisse rédiger le compte rendu sans erreur...

José indique "On va utiliser des cartes... mais ce n'est pas pour un tour de cartes..."

Ah **José** nous fait du **Macron**... "Vous êtes assis devant moi... est-ce que vous êtes debout ? Non" - Est-ce que vous excluez de vous lever à la fin de cette interview ? Vous n'allez pas l'exclure". ☺

José précise le sens de sa phrase en indiquant qu'il va faire une expérience de mémoire prodigieuse.

José a un tas d'enveloppe assez conséquent et demande à trois des membres présents de choisir chacun une enveloppe.

José fait ensuite vérifier un carnet et un feutre par **Thierry** puis il s'assoit et demande à chacune des personnes ayant une enveloppe de l'ouvrir et de sortir son contenu. Les enveloppes contiennent des cartes à jouer et chacun doit étaler les siennes devant lui. Les participants devront ensuite nommer certaines des cartes, mais pas dans l'ordre qu'elles ont actuellement.



C'est **Denis** qui commence et qui nomme quatre cartes avant que **José** l'arrête en disant "*ça me suffit*". **José** semble réfléchir et un silence à couper au couteau règne dans la pièce (Eh **Thierry**, ramène ton cran d'arrêt !).

Au bout d'une heure, **José** invite **Mika** à nommer des cartes...

Non, je plaisante, ça a duré quarante secondes mais ça a paru très long...

José est surpris par une des cartes nommées et demande à **Mika** de recommencer. Cette carte semble poser problème à **José** mais finalement il déclare "*Ah oui...*" ce qui fait marrer tout le monde... **Mika** a nommé quatre cartes au total et **José** se livre à nouveau à une intense réflexion.

Au bout de 15 secondes, **José** demande à **Toff** de nommer certaines de ses cartes. Après trente seconde de réflexion, **José** range son feutre et se lève avec son bloc notes à la main.

José demande à chaque participant de retourner ses cartes et il indique que chacun va trouver une carte à dos rouge.

José demande quelle est cette carte à **Denis** : Valet de Pique.

José montre son bloc sur lequel il a inscrit VP et 36.

Une étiquette avec le nombre "36" se trouve au dos d'une des autres cartes.



Mika annonce "*Neuf de Cœur et 30*" et **José** montre que c'est précisément ce qu'il a noté sur le second feuillet de son bloc notes.

Toff annonce "*Dix de Pique et 26*" et **José** montre le troisième feuillet de son bloc notes sur lequel est noté "*9P 36*".

Et **José** de conclure "*Ah je me suis trompé...*"

Aie, aie, aie... Cela dit, ça arrive même aux meilleurs.

Christophe dit que **Viktor Vincent** aurait sorti un papier avec la mention "*à une unité près*"... Mais **José** n'est pas **Viktor Vincent**.

José indique s'être inspiré d'un petit livret de mentalisme de **David Williams** et **Nathanael Elsey** intitulé [The Power Of Your Mind](#).

Bon, soyons honnête... au niveau de l'explication, ben faut s'accrocher parce que c'est un peu (beaucoup ?) ce que je considère comme une usine à gaz... sauf apparemment pour **Éric** qui semble trouver ça limpide comme de l'eau de roche. Comme quoi, les cerveaux fonctionnent différemment d'un individu à un autre.

Et quand je pense que **José** se marre en nous expliquant tout ça.

Nous proposons à **Adrien** de nous montrer un tour s'il est d'accord et il accepte volontiers en précisant qu'il ne savait pas comment fonctionnaient nos réunions et qu'il n'a même pas un jeu de cartes avec lui.

Toutefois, il propose de faire appel à notre imagination.

Adrien nous demande de penser à une enveloppe...

"Pas si grande... Un peu plus petite..."

"Non, pas rouge... noire..."

"Imaginez, je sors l'enveloppe noire..."

Adrien nous demande d'imaginer que cette enveloppe peut contenir quelques cartes à jouer... et il s'arrête de parler car selon lui, nous ne sommes pas concentrés. Il déclare qu'il va recommencer.

Adrien nous demande d'imaginer qu'à l'intérieur de sa veste il a une enveloppe... et il sort de sa veste... une enveloppe... noire d'où il sort quelques cartes. Trois Jokers et une Dame de...

"Cœur" propose **Denis**.

"Non, pas de Cœur... Une Dame de Carreau..."



Adrien montre les cartes et notamment le fait que la Dame a un dos rouge et les Jokers un dos bleu.

S'en suit une routine du style "*Find The Lady*" (*Trouvez la Dame*) laquelle a chaque fois qu'elle est mise dans la poche, revient immédiatement dans le paquet et ce, à trois reprises.

Au final, **Adrien** montre qu'il tient en main une carte à dos rouge et à face blanche et trois cartes à dos bleu et la face blanche...



Adrien indique que ce tour, intitulé *Imagination*, ne se trouve pas dans le commerce et qu'il a été créé par **Paul Richards** qui le vend uniquement lors de conventions magiques.

Bon, là, ça se discute en partie... Sur le site *Martin's Magic Collection*, il y a un article qui présente un tour intitulé "[Imagine by Cameron Francis](#)" avec la mention "*Paul Richards presents*"... Cela laisse penser que le tour serait de **Cameron Francis**.

D'ailleurs, pour compliquer un peu le tout, **Cameron Francis** avait sorti un effet identique sous le nom *Chop The Monte*... effet repris et adapté par **John Bannon** sous le nom [Chop Shop](#) avec un final avec les quatre As.

Selon [Magic Dream](#) et d'autres sites de magie, *Chop The Monte* aurait été repris plus tard par **Paul Richards** sous le nom *Imagine*.

Will Gray a commercialisé un effet similaire intitulé [Cups Cards](#) que je trouve excellent, basé sur une pseudo routine de gobelets avec des cartes et il crédite **John Bannon** et **Cameron Francis**.

Enfin, **Philippe Molina** présente le [Bonneteau DTC](#) (*Dans Ton Cul*), une version selon **Philippe Molina** pour "magiciens" ou pour ses "beaux parents", où les manipulations sont identiques. Il existe une [version plus "soft"](#) présentée par **Kris Carol**.

Voilà, voilà... 😊

C'était la minute culturelle magique de Monsieur **Patrice**... 😊

Christophe prend la suite et dispose son pull sur ses genoux ce qui fait dire à certains qu'ils savent ce qui va se passer... ☺

Christophe explique qu'il est déjà allé au casino et qu'il a compris leur ruse. Au début, ils vous font gagner de l'argent : un jeton de casino apparaît dans la paume de **Christophe**.

Au début, on gagne toujours un peu plus d'argent : deux autres jetons viennent d'apparaître.



Comme on gagne, on continue à jouer et très vite on se rend compte qu'on commence à perdre : un des jetons vient de disparaître.

On perd de plus en plus : un second jeton disparaît.

Et au final, on se retrouve sans rien : le dernier jeton disparaît.

[Sucker Punch](#) de **Mark Southworth** et **Eric Jones**.

Avec ces mêmes jetons **Christophe** enchaîne sur une routine de changement de couleurs où les jetons passent du bleu au rouge et voyagent chacun d'une main à l'autre.

Et c'est **Mika** qui vient prendre la place de **Christophe**... quoi que non, car **Christophe** était assis alors que **Mika** reste debout.

Mika nous informe qu'il va nous parler de [D'Artagnan](#) (un personnage d'*Alexandre Dumas* inspiré d'un personnage réel) et de sa première rencontre avec les mousquetaires *Athos*, *Portos* et *Aramis*.

Mika relate des événements survenus dans une auberge à Paris où le héros se fait rosser et dérober par un personnage masqué (*Zorro* ?) une partie de ses possessions et notamment une lettre de recommandations destinée à lui permettre de rejoindre le corps des mousquetaires : **Denis** est invité à couper une partie du jeu de cartes que lui présente **Mika**.



[Milady \(de Winter](#)... qui contrairement à ce que certains pourraient penser, n'est pas la sœur d'[Ophélie](#)...), présente dans l'auberge en profite pour lui voler une autre partie de ses biens : **Thierry** est invité à prélever une autre portion de cartes.

Mika mélange les quelques cartes qui lui restent et poursuit son histoire. *D'Artagnan* rencontre *Athos*... un homme sage (qui va être incarné par **José**) sauf que la rencontre se passe mal car voyant au loin son voleur, *D'Artagnan* bouscule *Athos* et celui-ci le convoque en duel... et rendez-vous est pris pour le lendemain.

Comme *D'Artagnan* est apparemment un porteur de poisse, dans sa poursuite il bouscule *Porthos*, un grand costaud (incarné par **Philippe**) puis marche sur le manteau d'*Aramis*, un grand séducteur (incarné par **Adrien**). Deux nouveaux duels sont programmés pour le lendemain.

Le jour dit, les quatre protagonistes se retrouvent et se pose alors le choix des armes pour les duels...

Mika mélange les cartes qui lui restent en main et ce mélange particulier dont le nom rappelle celui d'une ville au Portugal... est réitéré plus fois pour attribuer des cartes (les armes qui sont des épées) aux participants.

Il faut savoir que les duels étaient interdits à l'époque... Très vite les quatre duellistes ont vu qu'ils étaient encerclés par les hommes du *Cardinal de Richelieu*... Ils ont alors décidé de mettre de côté leur querelle pour le désormais célèbre "*Un pour tous et tous pour un*" (que **Coluche** a transformé en "*un pour tous et tous pourris*...").

Mika et ses trois assistants tendent le bras pour faire se toucher leur paquet de cartes respectif sensés représenter la lame de leur épée.



Tout aurait pu bien se passer mais **Philippe** a décidé de se distinguer... Alors que **Mika**, **José** et **Adrien** montre chacun un As, **Philippe** montre un Six de Trèfle... Cela dit, **Philippe** n'y est pour rien...



Ah ça arrive même aux meilleurs... 😊

Une adaptation du tour de **John Bannon** intitulé *Bluff Oracle Aces-version 1* (livre *Destination Zero*).

Et c'est **Éric** qui vient s'installer et annonce que comme chacun dans cette salle il est "*venu avec ses noix*"... qu'il "*range dans une bourse un peu fripée*"... Waouh, quel humour !

Il nous montre un sac de couleur noire d'où il extrait un étui contenant trois demi-coquilles de noix en résine de synthèse véritable ainsi que ce qui ressemble à un petit pois...



Éric a amené quelques pièces de cinq francs (oui, je sais ça date... sauf que les siennes sont en argent...). Il en remet une à **Thierry** qui doit miser. En fait le but du jeu est de deviner sous quelle coquille atterrit le petit pois.

Forcément, le petit pois n'est jamais sous la coquille désignée et **Éric** peut ainsi récupérer une à une ses pièces de cinq francs. À un moment donné, **Thierry** est autorisé à miser trois pièces – une pour chaque coquille – mais il n'y a plus de petit pois ; il est retrouvé sous la boîte en plastique transparent qui contenait les pièces de monnaie. Et pour corser le tout, la coquille avec le petit pois au départ est ensuite placée sous la boîte en plastique et **Thierry** est invité à placer son index dessus. Mais cela ne change rien : le petit pois ne se trouve plus sous aucune coquille et **Éric** va le récupérer derrière l'oreille de **Thierry**.

The Three Shell Game. Très facile à faire. Il existe plusieurs versions disponibles dont une commercialisée sous la [marque Vernet](#) et une autre, plus onéreuse, sous [licence Magic Makers](#), avec des coquilles dorées.

Il y a même une version où les coquilles ont la forme d'une souris d'ordinateur de couleur argentée.

Eddie Joseph a publié un livre sur le sujet intitulé tout simplement "[The Manual Of The Three Shell Game](#)".

Une vidéo "[Les Avis d'Alexis](#)" développe également le sujet sur *YouTube*.

Je propose d'apprendre la Magie à l'un des membres présents et c'est **Philippe** qui se porte volontaire.

Je précise que je fais essentiellement de la Magie avec des cartes et que là, j'utilise exceptionnellement un jeu espagnol... car il est bien connu que *les Espagnols sont gnols alors que les Portugais sont gais...* (Oui, je sais, elle est nulle mais elle me plaît bien).

J'explique à **Philippe** que dans la Magie avec des cartes, il y a des bases importantes, comme savoir prendre un jeu en main, parcourir les cartes, les mélanger de différentes façons, couper le jeu, distribuer les cartes.

Je demande à **Philippe** de distribuer le jeu en deux tas égaux de 26 cartes chacun... et ayant un doute, je compte les tas distribués... Il y a 25 cartes dans l'un et 27 dans l'autre...

Ben alors **Philippe**, on cherchait à me piéger ?

Après avoir équilibré les deux tas, je demande à **Philippe** de couper un des paquets et de mettre en avant et face en l'air la carte de coupe (un "3"). La même chose est faite avec l'autre portion de jeu (une figure).

J'explique que les figures valent 10 et que les autres cartes valent leur valeur (de 1 à 10).



Je demande à **Philippe** de choisir un des paquets et de distribuer 10 cartes sur la carte "figure" et 3 cartes sur le *Trois*.

J'indique que 10 et 3 font 13 et je demande à **Philippe** de prendre la seconde portion de jeu et de mémoriser la 13^{ème} carte à partir de la face du paquet.

Le jeu est ensuite reconstitué et j'en profite pour le couper.

Je rappelle que **Philippe** voudrait bien devenir magicien et pour cela, autant devenir le meilleur des magiciens... Mais pour cela il faut se motiver et se répéter, comme un mantra, *"je suis le meilleur des magiciens"...*

Je demande à **Philippe** de prendre le jeu et de distribuer les cartes en épelant une lettre par carte JE SUIS LE MEILLEUR DES MAGICIENS... et **Philippe** tombe sur sa carte.

The World's Greatest, un tour de **Stewart James** extrait du livret *A Cut Deeper* du regretté **Aldo Colombini**.

Toff veut-il aussi devenir le meilleur des magiciens... à lui de nous le prouver.

Toff regarde **Thierry** qui s'apprête à partir et lui dit "*Tiens, viens là toi!*". **Thierry** qui sait qu'il a – potentiellement – affaire au meilleur des magiciens, obéit sans broncher.

"*Bon, on a un jeu qui est mélangé... Vas-y tu peux t'asseoir...*"
Cool non ? C'est si gentiment demandé. ☺

Toff remet quelques cartes à **Thierry** et lui demande de les mélanger.
Toff donne à nouveau quelques cartes à **Thierry** pour qu'il les mélange.



Plus je regarde **Thierry** avec ses cheveux blancs et son anorak plus il me fait penser à un des [Men In Coats](#)... Si, si, j'vous assure... J'adore !

Toff donne à nouveau quelques cartes à (air connu).
Etc. car vous vous en doutez bien, ça continue...

Euh, ça n'aurait pas été plus simple de lui filer carrément le jeu complet ?

On a hâte d'arriver à la "*fin*" du jeu pour connaître la suite... Mais nous restons sur notre "*faim*" car **Toff** déclare "*Merde, je me suis trompé...*"

Ah ben ça arrive même au meilleur des magiciens... ☺

Toff indique qu'il nous refera ce tour une autre fois et du coup, il enchaine sur un autre tour de cartes.

Là, il demande à **Denis** de mélanger le jeu. Puis, **Toff** récupère les cartes et déclare qu'il va faire une prédiction en fonction de **Denis**.

La façon dont **Toff** regarde **Denis** pourrait faire l'objet d'une scène dans un film d'horreur genre "*Vol au dessus d'un nid de coucou*"... ça fout carrément les jetons...



Finalement, **Toff** pose une carte à l'écart sur la table : sa prédiction.

Puis, **Toff** demande à **Denis** de le rejoindre et il lui demande de couper le jeu à peu près en deux... (ce qui est en fait le principe quand on coupe un jeu... ☺. Aïe ! Non, pas sur la tête !)

Toff prend la partie supérieure du jeu et s'en sert pour expliquer que **Denis** va devoir distribuer ses cartes en deux tas et éliminer celui où la dernière carte est distribuée. **Toff** propose à **Denis** d'éliminer une carte de son paquet pour qu'il devienne pair ou impair... sachant qu'il ne sait pas combien de cartes il y a dans son paquet. Et **Denis** choisit d'éliminer une carte.

Toff prend le paquet de **Denis** et distribue les cartes une à une en deux tas en les retournant face en l'air au fur et à mesure. Le paquet où la dernière carte a été distribuée est éliminé et une nouvelle distribution commence.

Là, **Toff** marque un temps de pause en voyant la dernière carte distribuée... Il regarde sa carte de prédiction et sans rien dire élimine l'autre paquet...

On lui fait remarquer que c'est l'autre paquet qu'il faut éliminer.

Toff tente un "*La dernière carte était là...*" en montrant le paquet qu'il vient d'éliminer...

Non, non, non... C'est bien tenté mais non...

Bon, ben c'est loupé... Mais ça arrive même... (air connu)

Un **Christophe** chasse l'autre...

Christophe propose de faire une grande illusion mais en petit...

José vient le rejoindre et **Christophe** lui demande de tendre sa main et il y dépose une carte (9P) après l'avoir montrée et remise face en bas en disant qu'il s'agit de la femme du magicien. **José** est invité à mettre son autre main par-dessus.



Christophe précise que la grande illusion dont il parlait est *La Malle des Indes*. Il mélange le jeu et montre une carte, le 10K qui va symboliser le magicien. La carte est remise face en bas et **Christophe** la tient dans sa main juste au dessus de la main de **José**.

Christophe effectue quelques va-et-vient de haut en bas avec la carte en main et tout à coup, elle se transforme en 9P. **José** est invité à montrer sa carte. Il tient désormais le 10K.

La Malle des Indes... **Christophe** ne sait pas de qui est ce tour.

J'ignore d'où sort cette appellation "*malle des indes*" car la grande illusion originale, présentée pour la première fois en 1865 par **John Nevil Maskelyne**, popularisée par **Harry Houdini**, et interprétée avec une certaine renommée pour sa vitesse d'exécution par [The Pendragons](#) s'appelle *Metamorphosis*... Elle est également connue sous le nom de *Substitution Trunk* (*Malle ou coffre à substitution*) ou *Sub Trunk*. (source [magicpedia](#)) et elle a donné lieu depuis à plusieurs versions différentes. Mais, il n'y a, semble-t-il, rien d'indien dans tout cela...

Par contre, la [Malle des Indes, liaison postale ferroviaire](#) entre Londres et Bombay peut, peut-être, expliquer le nom français de cette grande illusion. Encore que... ☺

C'est la minute culturelle... (air connu)

Pour terminer cette réunion, je propose de montrer une dernière routine du regretté **Aldo Colombini**.

José vient me rejoindre pour m'assister.

Je sors les quatre As et les pose face en bas sur la table, puis après avoir mélangé le jeu, je demande à **José** de me dire "stop !" tandis que j'effeuille le jeu afin de déterminer une carte mystère qui est posée face en bas près des As.

José est ensuite invité à mélanger le jeu et ensuite à choisir une carte (2C). Cette carte est posée face en bas sur les As.

Je compte les cinq cartes distinctement puis je les approche de la carte mystère pour les faire "claquer" avant de montrer qu'une carte a disparu.

Je retourne face en l'air une des cartes pour montrer un As noir que je pose sur la carte mystère. Je retourne une seconde carte pour montrer le second As noir que je mets sous la carte mystère pour la prendre en quelque sorte en sandwich.

Puis j'approche les deux cartes restantes... Nouveau claquement des cartes pour montrer que je tiens toujours les deux As noirs dans mes mains.



Je prends les trois cartes sur la table, et montre qu'il y a les deux As rouges entourant la carte mystère avant de demander à **José** de nommer sa carte : 2C. Je retourne la carte mystère : c'est le 2C...

Atlantis. Une routine d'**Aldo Colombini** (extraite du livret *A Cut Deeper*) inspirée de la routine *The Future Card* de **George Haag**. (parue dans le magazine [Precursor](#)). À noter que cette routine est complètement différente de la routine *Atlantis* présentée par **Aldo Colombini** dans le DVD [Impromptu Card Magic vol 6](#)...

Aldo Colombini se serait-il emmêlé les pinceaux à un moment donné dans le nom des routines ?

La salle a commencé à se vider depuis un moment déjà, mais **Christophe** propose à **Adrien** de montrer une dernière routine. **Adrien** est tout à fait d'accord mais demande à ce qu'on coupe la caméra... No problemo.

Je ne vais pas détailler le tour présenté car **Adrien** l'a malheureusement loupé...

Mais ça arrive même aux meilleurs. ☺

Pour se rattraper, **Adrien** propose de nous montrer des routines où l'on doit maîtriser la technique de l'estimation... Bon, on voit qu'il a laissé de côté la Magie durant un moment parce que la réussite n'est pas vraiment au rendez-vous. Cela dit, cette technique est – selon moi - pour le moins ardue et doit sûrement demander qu'on s'y entraîne régulièrement. De plus, **Adrien** ayant utilisé un jeu emprunté, cela a peut-être eu son importance... D'autant que ce jeu, prêté par **Toff**, était un jeu... biseauté. ☹

Bilan : une réunion fort sympathique, avec un invité fort sympathique qui sera le bienvenu s'il décide de revenir. On lui prêtera un vrai jeu de cartes, à moins qu'il n'amène le sien.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 13 avril.

Au moment où je conclus ce compte rendu, je signale que **Tomarel** (qui en plus d'être magicien conteur est également guide bénévole) a proposé une (demie) visite de Rouen le matin avant la réunion. Il compte notamment nous raconter l'histoire des enfants abandonnés (où les cartes à jouer ont eu leur rôle à jouer). Je vous invite à relire (ou à lire...) [le compte rendu de la journée anniversaire du 30 mai 2015 \(page 52\)](#), lors de laquelle **Tomarel** nous avait présenté une routine magique basée sur cette histoire.

Du coup, pour certains du club, ça sera une journée magique avec cette visite suivie d'un repas puis de la réunion mensuelle. Un programme... fort sympathique... en perspective.

D'ici là, prenez soin de vous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Réunion du 13 avril 2024

Une nouvelle réunion du ***Magicos Circus Rouennais*** ?

C'est un peu plus compliqué que cela...

Pour certains (disponibles et intéressés), c'est en fait une journée "magique" tandis que pour les autres c'est une réunion normale.

Je m'explique.



Comme je l'ai dit lors du précédent compte rendu (ah ben oui, il fallait le lire !), **Tomarel** est un "greeter", c'est-à-dire un guide bénévole, et il nous avait proposé une "mini" visite de Rouen notamment basée sur l'histoire des enfants abandonnés. **Tomarel** a un [tour dédié](#) à ce thème. Il s'agit de *Twists Of Fate* d'**Aldo Colombini** que notre ami présente avec des demi-cartes à jouer.

Donc en ce samedi matin, nous nous sommes retrouvés à 09h30 **Christophe** et sa compagne, **Philippe** et son épouse, **Éric**, moi-même, et bien sûr **Tomarel** sur les marches de la [chapelle du Lycée Corneille](#) pour débiter une visite de deux heures et demie au cœur de [Rotomagus](#).

Une pause "chocolat chaud" a permis à **Tomarel** de montrer sa version du tour d'**Aldo Colombini** [Twists Of Fate](#), une version pleine d'espoir bien évidemment adaptée à son histoire sur les enfants abandonnés.



À 12h00, sympathique repas à *La Petite Auberge*...

Et à 14h30, début de la réunion mensuelle du club dans notre salle dédiée 5 rue Jules Ferry à Déville-lès-Rouen.

Sont présents :

1 : Patrice	2 : Nolan
3 : Éric	4 : Thierry R
5 : José	6 : Philippe
7 : Christophe	

Comme nous n'avons pas d'informations magiques, nous zappons cette partie de la réunion pour passer directement aux "*exercices pratiques*". Pour ce compte rendu, je vais faire "*light*" dans le déroulé des routines, car cela me prend beaucoup de temps de rédaction et en fait, peu sont ceux qui lisent ma prose...

C'est **Philippe** qui se lance et **Thierry** le rejoint pour servir de "*cobaye*".

Philippe montre des cartes numérotées de 1 à 12, sur lesquelles sont indiqués les mois de l'année. Le paquet est ensuite mélangé.

L'effet est le suivant : **Philippe** demande à **Thierry** de transférer un bloc de cartes sous le paquet tandis qu'il tourne le dos. **Philippe** annonce ensuite le bon nombre de cartes transférées. L'expérience est réitérée et à nouveau **Philippe** annonce le bon nombre mais en allant consulter la carte en septième position dans le paquet.

Les cartes sont une nouvelle fois mélangées et l'expérience est renouvelée. Cette fois-ci, c'est la carte du dessus du paquet qui annonce le nombre de cartes transférées.



La phase suivante consiste pour **Philippe** à deviner le mois de naissance de **Thierry** en se référant à son propre mois de naissance.

Le paquet est une fois de plus mélangé et après plusieurs coupes effectuées par **Thierry**, la carte de coupe indique le nombre de cartes à transférer sous le paquet. La carte qui se retrouve sur le dessus du paquet est la carte chance de **Thierry** et indique le chiffre 12... **Philippe** sort de l'étui du jeu un papier sur lequel est inscrit "12".

Pour la dernière phase, le paquet va à nouveau être mélangé mais cela va s'effectuer en fonction des instructions de **Thierry**. Au final, **Philippe** montre que les cartes sont désormais rangées dans l'ordre de 12 à 1.

[Éphéméride](#), d'**Antoine Salembier**.

Éric s'installe avec deux jeux de cartes dont un contient une prédiction. **Christophe** est le spectateur.



Le jeu est mélangé par **Christophe**. Puis, il distribue une à une autant de cartes qu'il souhaite. Le paquet restant est coupé, par **Christophe**, et l'endroit de la coupe est marqué en mettant les deux portions de jeu en croix. (©).

Les cartes distribuées par **Christophe** sont séparées en deux tas. La carte du dessus de chaque paquet est retournée (8 et 3). La multiplication donne 24.

Christophe prend le second jeu et distribue jusqu'à la 24^{ème} carte.

Éric montre que la carte se trouvant sous le paquet de coupe est le Roi de Carreau. **Christophe** retourne la 24^{ème} de son jeu : c'est également le Roi de Carreau.

Gérard Bakner, "L'Acaan", une routine extraite de son livre "[Bakner](#)".

C'est **Nolan** qui prend la suite avec une routine de carte dont l'effet est le suivant : Un jeu – mélangé – la carte préférée de **Nolan** (le Valet de Trèfle) est à présent mis face en l'air dans le jeu face en bas. **Philippe** est invité à choisir une carte en disant "stop !" alors que **Nolan** effeuille le jeu et la carte (4C) est mise face en bas sur le jeu qui est ensuite coupé par **Philippe** autant de fois qu'il veut.



Nolan sépare ensuite le jeu en deux parties égales de 26 cartes. Les cartes de chaque paquets sont ensuite distribuées simultanément une à une pour former deux autres tas jusqu'à ce que la carte face en l'air (VT) apparaisse. La carte se trouvant sur le dessus du second tas est le RK... Il semble que le tour soit loupé car ce n'est pas la carte de **Philippe**...

Cela se voulait une adaptation du tour [Contact Colors](#) d'**Aldo Colombini**, un tour extraordinaire... quand il réussit. 😊

Aujourd'hui, **José** voyage "*léger*"... Il dispose sur la table huit cartes face en bas (quatre à dos rouge et quatre à dos bleu) et **Thierry** et **Christophe** viennent le rejoindre pour jouer le rôle des spectateurs.

Les deux spectateurs doivent chacun choisir librement une carte à dos rouge et une carte à dos bleu.

José sort un jeu de cartes et demande à **Christophe** de retourner face en l'air sa carte à dos bleu : il s'agit d'une carte chiffre portant l'inscription "9" et **José** distribue huit cartes, donne la neuvième à **Christophe** laissée face en bas et il reconstitue le jeu.

Thierry est invité à retourner sa carte à dos rouge. Elle porte le nombre "14"...



José distribue treize cartes et remet la quatorzième à **Thierry**, laissée face en bas, puis il reconstitue le jeu.

Christophe est invité à retourner sa carte à dos rouge (nombre 12) et **José** distribue douze cartes et montre quelle était la carte de Christophe mise à l'écart 7T. Cette carte est mise face en l'air sur les douze cartes distribuées et le jeu est reconstitué.

Même opération avec la carte à dos bleu de **Thierry** (nombre 13). Treize cartes sont distribuées et la carte de **Thierry** mise de côté (10C) est placée face en l'air sur les treize cartes puis le jeu est reconstitué.

Le jeu est étalé et **José** sort de l'étalement les deux cartes face en l'air et celle se trouvant immédiatement à côté de chaque carte face en l'air. En regard de chaque carte, il y a sa carte jumelle.

Les Jumelles, d'après **Richard Vollmer**, tour inspiré de la routine de **Burton Sperber** intitulée *Find The Mate* (livre *Miracles Of My Friends vol2*), avec la "petite touche" de **José**.

C'est **Thierry** qui se présente devant nous et qui sollicite l'assistance de **Philippe**.

Thierry propose une expérience pour découvrir le côté obscur de **Philippe**.

Thierry mélange le jeu et demande à **Philippe** de la mélanger également à l'américaine ou plus précisément "en queue d'aronde"... mais cela doit être fait sous le couvert d'une serviette qui dissimule le jeu aux yeux de **Thierry**, mais également de **Philippe**. C'est un mélange à l'aveugle en quelques sortes.

Thierry explique qu'il va dessiner un signe cabalistique sur le bloc qu'il a en main... C'est en fait une croix...

Et il demande à **Philippe** de dessiner le même signe sur la carte du dessus du jeu – mais sans regarder les cartes.

Thierry demande maintenant à **Philippe** de se concentrer sur la carte sur laquelle il a apposé la croix et il commence à dessiner sur son bloc...

Une fois son dessin terminé, **Thierry** déchire sa page, la chiffonne et la pose devant **José**. Puis, **Thierry** demande à **Philippe** de couper à deux reprises le jeu qui se trouve toujours sous la serviette.

Thierry retire la serviette et on voit sur le dessus du jeu, une carte dont le dos est marqué d'une croix et c'est la seule carte du jeu ainsi marquée d'une croix.

Thierry demande à **José** de déplier la feuille qu'il lui a confiée et on voit un dessin un peu tourmenté qui représente le 5 de Cœur...



La carte avec la croix au dos est montrée : il s'agit du 5C.

Le Côté Obscur, proposé par **Philippe de Perthuis** dans le volume 1 de la série *l'École de la Magie* consacrée au mentalisme (volume 10).

Je me lève et j'explique que quand on commence la magie des cartes, il faut savoir ne pas utiliser un jeu complet mais seulement quelques cartes. Aujourd'hui, je suis très fier de présenter un tour avec cinq cartes. Des cartes à dos rouges mais également à face rouge....

Et là, on me fait remarquer qu'il y a une carte noire parmi les quatre autres cartes rouges.

Je me confonds en excuse et j'enlève cette carte indésirable puis je propose de montrer le tour des quatre cartes rouges...

C'est le même tour que celui des cinq cartes mais en plus court puisqu'il y a une carte de moins.



La routine se poursuit mais à chaque fois, on me fait remarquer qu'il y a toujours une carte noire qui fait son apparition...

Ainsi, je me retrouve avec trois cartes, puis deux... Avec toujours cette carte noire qui réapparaît.

Et finalement, je n'ai plus qu'une seule carte rouge mais qui se transforme aussitôt à vue en carte noire...

Trevor Lewis' Homing Card, une grande [routine immortalisée par Fred Kaps](#).

Christophe propose de nous montrer à nouveau une routine qui n'avait pas été couronnée de succès lors d'une précédente [réunion en date du 17 septembre 2022](#)...

José vient le rejoindre et il est invité à mélanger le jeu... plusieurs fois s'il le souhaite.

Christophe a basé le boniment de ce tour sur le [film de science fiction Time Out](#) où le temps est très important car il détermine la durée de vie.

José est chargé de jouer le rôle du voleur de temps et doit prélever secrètement jusqu'à 12 cartes dans le jeu. Il en prélève 5.



Trois gardiens du temps sont là pour retrouver le temps dérobé. **Thierry** joue le rôle de *Chronos* et **Christophe** lui montre une à une les 12 premières cartes du jeu et **Thierry** (*Chronos*) doit mémoriser la carte dont la position correspond au nombre de carte prélevée par **José**... Le paquet de 12 cartes est placé sous le jeu et la même procédure est reproduite avec **Philippe** (*Tempo*) puis avec **Éric** (*Pendulos*). **Christophe** annonce alors "Je pense que je me suis gauffré..." mais il poursuit néanmoins. Il montre les douze premières cartes à **Thierry** et lui demande s'il voit son "gardien du temps" (la carte mémorisée) : Non. Même question à **Philippe** avec les douze cartes suivantes... Réponse : Non. Et même question à **Éric** et la réponse est également "Non".

Christophe étale à présent le jeu et montre qu'il y a trois cartes face en l'air parmi le reste des cartes face en bas. Sauf qu'aucune de ces cartes ne fait partie des cartes mémorisées...

Christophe avait donc raison : il s'est gauffré. Il annonce quand même que le voleur avait pris cinq cartes... et c'est donc un demi-échec.

Christophe tente de nous donner l'explication... sans grand succès non plus.

Cette routine est inspirée de *Timely Departure* de **John Bannon** (livre *Smoke and Mirrors*).

Philippe propose une routine de cartes avec l'assistance de **Nolan** qui est invité à prendre et à mélanger le jeu

La routine est également basée sur le temps et tandis que **Philippe** tourne le dos, **Nolan** doit prélever un certain nombre de cartes (symbolisant un nombre d'heures) et les dissimuler sous le tapis de jeu. Il en prélève 7.



Philippe reprend le jeu et fait défiler douze cartes en demandant à **Nolan** de mémoriser la carte dont la position correspond au nombre de cartes prélevées.

Tandis que **Philippe** tourne à nouveau le dos, **Nolan** doit remettre les cartes prélevées sur le dessus du jeu.

Philippe reprend le jeu et compte les cartes une à une jusqu'à douze en les retournant face en l'air et en formant trois colonnes et il demande à **Nolan** s'il voit sa carte : Non.

Philippe récupère les cartes et les remet dans le jeu et il demande à **Nolan** de souffler dessus. Le jeu est ensuite étalé et une seule carte est face en bas parmi toutes les cartes face en l'air... Mais ce n'est pas la carte de **Nolan**. Bon ben, c'est loupé.

Cette routine s'appelait *Birth* d'**Antoine Salembier**. Et **Christophe** s'empresse de dire "*Beurk ?*". C'est vrai qu'il maîtrise assez mal la langue anglaise... ☺

Je propose une nouvelle routine avec des cartes assez particulières... Il s'agit en fait d'appareils photos radiologiques et j'en ai acheté cinq que je montre recto-verso.

Je propose à **Thierry** de choisir une carte dans le jeu que je viens de mélanger.

Pour identifier la carte, je propose de prendre un cliché psychique à l'aide d'un de mes appareils... et pour cela je demande à **Thierry** de penser à sa carte.



Une fois la prise de vue effectuée, je mets de côté l'appareil photo et je propose de passer au "*développement*"...

Les deux premières cartes disposées en colonne montrent à présent l'avant d'un crâne et une mâchoire... La carte suivante, posée à côté des deux premières, montre le cou et le haut de la colonne vertébrale...

Pour la dernière carte, je demande d'abord à **Thierry** de nommer sa carte. Il s'agit du 2C et je montre que la dernière carte représente l'arrière du crâne avec... une carte imprimée à l'intérieur... le 2C. Les quatre cartes disposées sur deux colonnes forment un crâne humain.

[Z-Ray de Ton Onosaka](#), une routine amusante, de mon point de vue. ☺

Retour de **Nolan** pour une routine en compagnie de **José** qui est d'abord chargé d'examiner le jeu, puis de le mélanger. José doit enfin choisir une carte au "*stop !*" alors que **Nolan** laisse tomber les cartes en cascade (7T). Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Là, **Nolan** part dans un genre de délit en se marrant tout seul et en disant qu'il va devoir faire quelque chose de très compliqué : mélanger à la française. Puis, de lui-même, il avoue en rigolant : "*Je ne sais pas ce que je raconte...*".

Qu'il soit rassuré : Nous non plus...



Chose promise, chose due... **Nolan** mélange le jeu à la française (ce que les anglo-américains appellent *The Overhand Shuffle*) puis il enchaîne sur un mélange américain (*Riffle Shuffle*...).

Nolan montre ensuite à **José** la carte du dessous du jeu et lui demande s'il s'agit de sa carte : Non. Il montre ensuite la carte du dessus du jeu qui n'est pas non plus la carte de **José**.

Nolan effectue à présent une coupe rapide et la carte de **José** apparaît sur la face du jeu...

Christophe aime la magie avec des pièces de monnaie. Pour cette routine il utilise une pièce d'un dollar et une pièce chinoise trouée en son centre.



Christophe met la pièce chinoise dans sa poche... Or, quand il ouvre sa main, la pièce chinoise se trouve toujours là avec le dollar.

Christophe prend à présent le dollar et le met dans sa poche... Mais, quand il ouvre sa main, le dollar est toujours là avec la pièce chinoise.
Christophe reprend la pièce chinoise et la met à nouveau dans sa poche. Et une fois encore la pièce chinoise reprend sa place dans la main.

Bon, au niveau du dernier mouvement, **Christophe** se marre car il a un peu "*bricolé*" et il déclare "*Il faut que je travaille un peu, vous m'avez bien compris...*"

Christophe reprend le dollar et le met dans sa poche. Il ouvre la main : la pièce chinoise a disparu.

[Hopping Half](#) de **Oliver Magic**.

Éric est de retour pour un tour assez particulier parce qu'il se fait sans lui... enfin, si, mais **Éric** est sorti de la pièce où nous sommes et converse avec **Christophe** par téléphone interposé.
Pourquoi me direz-vous ? Ce à quoi, je répondrai que vouloir comprendre c'est commencer à désobéir... ☺

Éric – par le biais du téléphone – demande à **Christophe** de se munir d'un jeu de cartes et de prendre neuf cartes à points au hasard.



Une carte "*figure*" va servir de carte indicatrice et elle est mise à l'écart.

Christophe doit à présent distribuer les cartes pour former trois tas de trois cartes qui sont mélangées. **Christophe** doit maintenant mémoriser la carte qui se trouve sous l'un des paquets (10K) et poser ce paquet sur l'un des deux autres. Le dernier paquet vient par-dessus.

Christophe va à présent devoir prendre connaissance la carte "*figure*" et épeler le nom de cette carte en distribuant une à une les cartes de son paquet de neuf cartes. Les cartes restantes sont mises sur les cartes distribuées. S'agissant d'un Roi, **Christophe** distribue trois cartes. Éric demande à **Christophe** de procéder de même en épelant "DE" (2 cartes) puis de recommencer avec la famille de la carte (PIQUE).

Éric demande maintenant à **Christophe** de prendre son paquet et de distribuer les cartes une à une en les nommant. Une fois toutes les cartes nommées, **Éric** annonce que la carte de **Christophe** est le 10K.



Un indicateur au téléphone. Une routine de **Gérard Bakner** extraite de son livre (cité précédemment) inspirée de la routine de **Jim Steinmeyer** "*The Nine Card Problem*".

J'aime beaucoup la [version de cette routine créée par Alain Choquette](#) qui est très subtile et se déroule en trois phases après avoir fait choisir une carte pour déterminer le nombre de cartes à utiliser et une autre carte pour déterminer la place de la carte à mémoriser dans le paquet.

Curieux de comprendre, **Christophe** demande pourquoi **Éric** n'est pas resté dans la pièce.

Éric répond que c'est un tour qui se fait au téléphone.

Christophe insiste "*Oui, mais tu aurais pu rester dans la pièce... Il n'y a rien dans ton téléphone ?*"

Et **Éric** de répondre "*Si, le texte de la routine...*".

Et **Christophe** de répondre en se marrant : "*Ah, l'escroc !*".

Effet "*digestion*" ? Toujours est-il qu'on sent une certaine torpeur dans la salle... Allez, je me lance pour une routine sans vraiment être sûr du résultat final...

Je propose de montrer le célèbre tour des gobelets dans la version simplifiée créée par **Leo Leslie**, **Aldo Colombini** et **Ken de Courcy** intitulée *Tri-Color Cups and Balls*. Il s'agit en fait de la reprise de la routine "*Technicolor Cups and Balls*" de **Leo Leslie**.

Cette routine se fait avec des petits gobelets en plastique de couleurs différentes et des morceaux de papier de couleur qui m'avaient été envoyés en cadeau par **Aldo Colombini**.



Je dispose les gobelets ouverture vers le bas sur le tapis et je forme trois boulettes de différentes couleurs avec les morceaux de papier.

Là, en principe, je suis supposé suivre scrupuleusement le déroulement de la routine qui comporte trois phases suivies de la disparition des boulettes. Seulement, j'ai fait une boulette supplémentaire... Pas en papier... Non... Cette boulette de trop, c'est que, en fait, comme je ne savais pas quoi trop présenter aujourd'hui, j'ai voulu apprendre très rapidement – trop rapidement – cette routine. D'où un sacré trou de mémoire et du coup, j'ai un peu (beaucoup) fait du n'importe quoi et ce, dès le début. Donc, un grand moment de solitude mais une présentation humoristique qui a eu le mérite de faire rire mes petits camarades...

Rachel Colombini a présenté cette [routine mais avec des gobelets normaux en métal](#) et sa présentation était beaucoup moins amusante que la mienne... ☺

Christophe se lance maintenant dans une routine de carte ambitieuse avec **José**. Il s'agit en l'occurrence du Neuf de Cœur.



Et ce Neuf de Cœur remonte toujours (ou presque) sur le dessus du jeu...

Comme le résultat est parfois tout autre que celui attendu, **Christophe** décide d'arrêter et on part sur l'explication de diverses méthodes de change à vue de cartes...

Finalement, le rythme s'essouffle nettement et nous décidons de mettre fin à la réunion. La prochaine réunion est programmée le 18 mai 2024 ; on parlera peut-être du 22^{ème} anniversaire du club...

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 18 MAI 2024

Avant dernière réunion de l'année magique 2023 – 2024 pour les membres du ***Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)***. Nous rejoignons notre salle et **Christophe** propose de passer en revue les informations magiques.

José me sauve la mise une fois de plus en faisant remarquer que je n'ai pas pris la traditionnelle photo...

Allez hop, clic clac *Xiaomi* et je vous laisse découvrir la tablée... (moi en moins puisque étant quelqu'un de discret, je n'apparais pas sur les photos de groupe)



Sont présents :

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Nolan |
| 3 : Philippe | 4 : José |
| 5 : Christophe | 6 : Stéphane |
| 7 : Éric | |

Le premier sujet abordé est celui de la baisse de dotation cette année pour le club. En fait, la raison est que nous avons encore de la trésorerie au moment de la fixation des montants et que la priorité a été donnée à d'autres clubs dont la trésorerie était à zéro. Moralité, il va falloir revoir notre calendrier de conférences afin que nos finances soient proches du zéro absolu au moment où les sommes attribuées aux différents clubs de *l'Amicale Laïque de Déville-Lès-Rouen* seront décidées.

Et puisqu'on parle "*conférences*", **Christophe** indique que **Théo** a suggéré deux noms prestigieux... Pour l'instant, je ne divulgue pas les deux magiciens évoqués... Sachez simplement que le premier est très inventif dans beaucoup de domaine de la Magie et que le second est un grand technicien des cartes... Il va nous falloir faire un choix et compter nos sous...

La traditionnelle fête annuelle de *l'Union Sportive des Écoles Primaires de Déville-lès-Rouen (USEP)* devrait se tenir le mercredi 12 juin après midi. Comme les deux années précédentes, **l'ALD Magicos Circus** y participera et les membres volontaires du club seront les bienvenus.



ALD Magicos Circus – fête de l'USEP du 14 juin 2023

Le Magicos Circus Rouennais aura 22 ans en juin prochain... Waouh, ça ne nous rajeunit pas tout ça...

Théo a très gentiment proposé de nous accueillir pour cette célébration. La date définitive reste à définir et **Christophe** se propose de sonder les membres du club (en tout bien tout honneur... 😊).

Stéphane lance l'idée d'une réunion informelle chez lui en juillet avec barbecue à la clé... La date reste à définir.

La partie "*infos magiques*" étant terminée, nous passons à présent à la partie "*pratique*"...

C'est **Éric** qui se lance avec un tour consistant en deux réglettes en plastique dont une extrémité est percée et traversée par une ficelle.



Éric tire alternativement sur les extrémités de la ficelle pour montrer qu'elle coulisse bien dans les trous et il montre distinctement que les deux réglettes ne sont pas reliées entre elles à leur autre extrémité.

Éric met à présent les deux réglettes l'une sur l'autre et insère une carte "*coupante*" du côté où il y a la ficelle : la carte passe sans aucune difficulté entre les deux réglettes...

Éric écarte les deux réglettes et on constate que la ficelle semble avoir été coupée.



Éric remet en contact les deux réglettes l'une sur l'autre puis montre que la corde est à nouveau intacte.

[The Pillars Of Thor by Tenyo...](#)

Je suis actuellement à la recherche de divers tours pour enfants afin d'amuser mes petites filles qui me disent souvent "*Tu nous fais de la magie, papy ?*"

Les membres du **MCR** sont de grands enfants et je vais donc tester sur eux une de mes dernières acquisitions.

Ce tour est un dérivé d'un ancien tour communément appelé [*Black and White Chips*](#), et qui se fait avec des jetons. Là, le principe technique est le même mais un manche a été rajouté aux jetons et ils se transforment donc en raquettes... ce qui permet une meilleure manipulation et l'utilisation d'un mouvement que les kayakistes connaissent bien : le *mouvement de la pagaie* (☺).

L'effet : deux petites raquettes, l'une blanche des deux côtés, l'autre étant noire des deux côtés, sont montrées. Bientôt, les deux couleurs vont permuter. Puis, une couleur bleue va apparaître sur une raquette, suivie d'une couleur mauve sur l'autre raquette. Au final, les raquettes montrent une couleur jaune pour l'une et une couleur rouge pour l'autre.



[*Amazing Color Changing Paddle*](#). Des changements à vue très visuels. Un tour qui n'est fait pas uniquement que pour les enfants car **Christophe** a beaucoup aimé.

C'est **Nolan** qui me succède et il nous annonce d'emblée qu'il s'intéresse à la tricherie... Il ajoute qu'il joue aussi au poker...

Ah ben bien... *Ah, elle est jônie la jônesse !...* ([*Gérard, sketch de Coluche*](#))

Nolan commence en nous montrant les quatre As... ou plutôt, c'est ce qu'il avait prévu avant de dire "*Ah, ya un problème...*"

Nolan revoit son arrangement et il nous montre un à un les quatre As en les retournant sur le jeu puis en les distribuant face en bas sur la table.

Nolan pose ensuite le jeu parallèlement à la table et donne une pichenette sur la carte du dessus...



Bon, là, au lieu d'une seule carte, deux cartes partent et viennent sur la ligne des As... **Nolan** prend une de ces cartes et montre un Roi de Trèfle et déclare ! "*Euh, là, je crois qu'il y a un problème...*".

Nolan parcourt le jeu et modifie à nouveau son arrangement tandis que **Christophe** s'écrie : "*Bienvenue chez nous...*".

Nolan fait une nouvelle tentative mais là, c'est à nouveau la pichenette qui lui pose des difficultés. **Nolan** décide de faire un autre mouvement... tout aussi infructueux... et il s'écrie "*Mais pourquoi il y a un problème ?*"... Je suggère que le problème vient des cartes utilisées qui selon ma propre expression sont... "*pourries*"...et j'ajoute qu'un vrai magicien utilise des vraies cartes (le jeu de **Nolan** est un format *Bridge*, bas de gamme, de supermarché). Notre jeune ami qui ne manque pas de répartie répond en souriant qu'il n'a pas les moyens... ☺

Nolan propose une dernière tentative... Bon, comme il n'arrive pas à faire la pichenette rebelle, il montre la carte souhaitée : 10 de Pique, puis il retourne un à un les As sur la table... En fait, les cartes forment désormais une quinte flush royale à pique.

Ouf !!!!!

Ah ben ça arrive même aux meilleurs ce genre de déconvenue. Et pour paraphraser un célèbre fabuliste : "*Patience et longueur de temps, font plus que force, ni que rage...*"

C'est **Stéphane** qui vient prendre la place de **Nolan** et...

Et là, je suis bien embêté pour vous raconter ce qu'il a présenté parce qu'au moment de la rédaction de ce compte rendu, je viens de me rappeler que le caméscope ne s'était pas déclenché et que je n'ai pris aucune note concernant la routine présentée...

Non, je ne dormais pas !



Pour me faire pardonner je vous mets une photo de **Stéphane** prise juste après sa prestation... et comme j'ai depuis sollicité **Stéphane** (et que c'est un mec sympa), je suis en mesure de vous décrire cette routine.

Il s'agit d'un vieux tour de **Paul Wilson** intitulé *Les As Faciles* ([Easy Aces](#) – routine 2), que **Stéphane** a trouvé dans un ouvrage collectif intitulé "[Le Grimoire de Nancy](#)" (en référence au 50^{ème} congrès FFAP d'octobre 2016)

L'effet est le suivant : les quatre As sont montrés et mis face en bas en ligne sur la table. Le spectateur désigne un As et on montre distinctement les trois As restants, qui sont alors posés sur le jeu...

avant que l'As choisi soit lui-aussi montré puis perdu dans le milieu du jeu.

Les trois autres As sont distribués face en bas en ligne sur la table et trois cartes sont placées sur ceux-ci.

Puis, on montre que les As ne se trouvent plus dans les trois paquets.

Les quatre As sont retrouvés face en l'air dans le milieu du jeu.

Outre le fait que la vidéo de **Paul Wilson** (voir supra) cache la phase essentielle et la plus périlleuse, on remarque qu'il effectue à deux reprises un comptage particulier complètement superflu puisqu'il montre quatre cartes et que l'As a déjà voyagé...

Certaines présentations sur *YouTube* montrent trois cartes pour les deux premiers tas... et quatre pour le troisième, et là encore il y a une incohérence...

Christophe vient s'installer pour nous montrer une routine avec deux gobelets et une baguette magique (la production ayant de faibles moyens – comme **Nolan** – la baguette est en fait un stylo genre marqueur...).

Christophe empile les gobelets et une petite balle tombe à terre ce qui lui fait dire "*Ah ben voilà, ça commence... ça augure mal de la suite parce que c'est le mouvement le plus simple que j'ai foiré...*"



Christophe recommence et s'il réussit son mouvement, il foire le suivant. Aussi propose-t-il de faire autre chose...

"**Nolan** ! Sort de ce corps !" 😊

Christophe range ses gobelets mais conserve à portée de main sa baguette magique qui se transforme instantanément en stylo feutre (Oui... Je sais, c'était déjà un stylo feutre...).

Un autre stylo, bille cette fois-ci, est passé successivement aux membres de notre assemblée afin de permettre de désigner un spectateur au hasard. C'est **José** l'heureux élu...

Christophe demande à **José** de se tenir face à lui. Il tend les bras vers lui et indique que tous les deux, ils vont essayer d'entrer en connexion.



Christophe demande à **José** de penser à un objet...Puis, il pose quelques questions : "*objet chaud ou froid*" – "*plutôt sec, plutôt humide*" - "*gros, petit*", etc. **Christophe** à l'énoncé des réponses indique avoir une idée. Il prend une feuille de papier et son marqueur et commence à réciter l'alphabet en regardant **José**... Il pense que la première lettre du mot pensé est un "P" et il inscrit sur sa feuille : PEIGNE. **José** confirme.

Lamentable ! Quelle bande d'escrocs... **José** dit qu'il a failli ne pas réussir car **Christophe** est allé un peu vite dans un de ses mouvements.

Une routine inspirée de **Viktor Vincent** qui nécessite un spectateur bienveillant.

Éric indique qu'avec lui cela n'aurait pas marché mais en fait il ne connaissait pas la solution de cette arnaque.

Philippe nous fait remarquer qu'il est presque l'heure du goûter et il nous demande si nous aimons les "*tic-tac*"...

Veut-il parler d'horlogerie et quel rapport avec le goûter ?

Ah, on me dit dans mon oreillette qu'il veut parler des petits bonbons qui étaient blancs dans les premiers temps et qui depuis ont pris des couleurs. Très bien, je le note.

Et pour aller de paire avec sa question, **Philippe** pose sur la table une petite boîte de bonbons *Tic-Tac* de couleurs. Ce qui est moins encombrant qu'une horloge comtoise laquelle fait également *Tic-Tac*... ☺

Nolan vient rejoindre **Philippe** qui lui demande de tendre sa main paume ouverte pour y déposer quelques *Tic-Tac* tout en précisant que lorsqu'on veut prendre des *Tic-Tac*, on ne sait jamais combien vont sortir de la boîte.



Nolan a récolté quatre bonbons : 2 à la menthe, 1 à l'orange et 1 au Citron. **Nolan** est invité à mettre son autre main sur celle contenant les *Tic-Tac*, et il pense à la saveur qu'il préfère. **Nolan** répond : "*le citron*".

Philippe demande à **Nolan** de penser au citron et de s'imaginer qu'il mange ce bonbon. Puis, **Philippe** lui demande d'imaginer qu'il mange le bonbon à l'orange...

Philippe demande à **Nolan** de montrer le contenu de sa main : il ne reste plus que les deux bonbons à la menthe.

[Taste It de Andrew et André Previato.](#)

José s'installe et sollicite un spectateur. **Philippe** le rejoint et il doit couper le jeu à peu près au milieu et retourner face en l'air la partie supérieure. Puis, il doit couper cette portion face en l'air et mettre face en bas la partie supérieure. Enfin, **Philippe** doit couper la moitié inférieure du jeu et retourner face en l'air la partie coupée. Il y a donc quatre tas sur la table alternés de gauche à droite "*face en bas - face en l'air - face en bas - face en l'air*".

José demande à **Philippe** de retourner tous les paquets et l'alternance devient donc "*face en l'air - face en bas - face en l'air - face en bas*". (j'explique en détail parce que j'en vois deux au fond de la salle qui ne suivent pas...).

Quoi, c'est pas clair ? Eh, c'est pas de ma faute, c'est celle de **José**...
Bon, j'vous mets deux photos : avant et après..



Avant



Après

Quoi... On voit mal sur les photos ? Oh, je rappelle que je travaille gratuitement et que si ça ne vous plait pas, ne lisez pas le compte rendu... Vous ne serez pas le premier à ne pas le lire...

José met en avant de chaque paquet la carte supérieure de chaque tas.

Là, je ne mets pas de photo, vous n'avez qu'à faire un effort d'imagination.

Puis **José** rassemble les deux paquets de droite en les mettant tous deux face en bas et il fait de même avec les deux paquets de gauche. Et, il demande à **Philippe** de mélanger la moitié de jeu de droite et de mémoriser la carte du dessus du paquet. (8K).

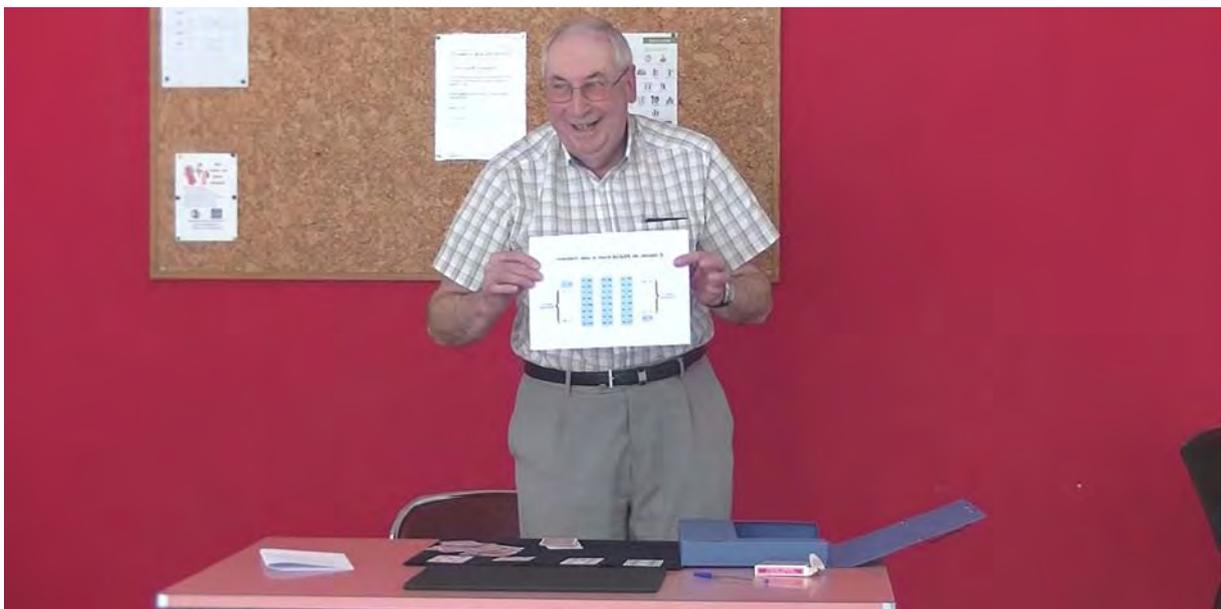
Philippe doit à présent mélanger l'autre moitié de jeu et la poser sur la première moitié.

José met face en l'air les quatre cartes restées sur la table et additionne la valeur respective des cartes : le total fait 22.



Philippe est invité à distribuer les cartes du jeu jusqu'à la 22^{ème} : il s'agit de la carte mémorisée, le 8K.

(*contact*) *Less Is More ACAAN*, une routine de **Joseph B** que **José** pense avoir remontée correctement... Et comme à son habitude, **José** nous montre un "zoli" feuillet en couleur expliquant le montage. Tout le monde se marre... Y compris **José**.



Ne voulant pas rester sur un échec, **Christophe** propose de montrer à nouveau sa routine avec deux gobelets.

Ça commençait bien... jusqu'à ce qu'une des balles tombent par terre...

Christophe propose de recommencer et... une balle tombe à nouveau à terre... **Christophe** se marre et renonce.
Ah ben quand ça veut pas, ça veut pas...



Christophe, qui en fait est quelqu'un qui ne renonce pas facilement, explique qu'il y a deux phases dans cette routine et il propose de passer directement à la phase 2.

Dans cette seconde phase, les balles se sont transformées en balles éponge. Bon, là, ça se passe nettement mieux avec une disparation puis une réapparition des balles éponges sous les gobelets.



Christophe range son matériel et conclut en disant qu'il réessayera quand même ultérieurement parce que ça l'énerve...

Allons, allons, ça arrive même aux meilleurs de foirer...☺

Je prends la suite – en espérant ne pas foirer... sachant que je sais que je ne fais pas partie des meilleurs...

Je propose de montrer un tour avec un petit paquet de cartes contenu dans une petite boîte. J'ouvre la boîte... Ah mince ! Elle est vide.

Vite, ma petite baguette magique et hop, j'ouvre à nouveau la boîte et les cartes sont là : les douze... Non ! Pas les douze apôtres, ce n'est pas un tour de cène (☺)...

Ce sont les douze figures rangées de la façon suivante en trois paquets : les 4 Valets, les 4 Dames et les 4 Rois.

Je demande à **Philippe** dans quel ordre il veut que je classe les paquets.



Philippe choisit l'ordre D-V-R. Je ramasse les cartes et pour y mettre un peu de désordre, je les alterne une sur deux pour créer deux paquets.

Philippe décide quel paquet doit aller sur l'autre et pour encore plus créer de désordre, je mélange les douze cartes.

Je demande maintenant à **Philippe** de choisir un nombre de 1 à 12 et il choisit "4". Je compte trois cartes et je pose la quatrième face en bas sur la table.

Un geste avec ma baguette magique et je fais surgir une carte du paquet. Une Dame de Pique... Je retourne la carte de **Philippe** : une Dame de Trèfle.

Yes ! Jusqu'à présent tout se passe bien... et c'est là que survient le drame... Les témoins en parlent encore avec émotion...

Je retourne la carte du dessus du paquet : un Valet noir.
Je retourne la carte suivante : l'autre Valet noir.
Oh *merd...credi...* Eh, c'est pas comme ça que ça devait se passer...
J'essaie de rattraper le coup... Peine perdue, ces deux Valets noirs ont décidé de me pourrir mon tour...
Finalement, patience et longueur de temps font plus que force ni que rage (air connu) et je finis par montrer un Valet et une Dame... Donc, deux cartes différentes.
Un coup de baguette magique et au final, les cartes se regroupent par cartes jumelles... Valets noirs, Valets rouges, Dames noires, Dames rouges, Rois noirs, Rois rouges...



Un tour, pourtant facile, de **Kimoon Do** intitulé [Buddy Buddy](#).

Stéphane propose de montrer une autre routine et cette fois-ci, je m'assure que le caméscope démarre bien.

Pour rebondir sur mes propos de la routine précédente où j'ai parlé de *mélange faro*, **Stéphane** fait remarquer qu'on parle aussi de *mélange Pharaon* et que ça tombe fort à propos... Il tient dans une de ses mains ce qui ressemble fort à un cercueil et dans son autre main trois petites figurines de différentes couleurs qui s'avèrent représenter des momies. C'est n'est donc pas un cercueil qu'il tient mais un sarcophage...(qui a l'époque faisait office de cercueil...

Mais bon, il faut appeler un chat un chat et un sarcophage un sarcophage... Je ne tiens pas être victime d'une saleté de malédiction à la con du genre de celle lancé par un mec qui s'appelait *ToutEnCarton* ou un truc de ce genre.

Éric est invité à rejoindre **Stéphane** et là, on peut se demander s'ils se sont concertés sur le plan vestimentaire... Je vous laisse découvrir la chose sur la photo qui va suivre...



Ça pourrait être une pub pour une lessive qui ravive les couleurs - ☺

Le principe du tour est simple, tandis que **Stéphane** tournera le dos, **Éric** devra mettre une des momies dans le cer... sarcophage... et dissimuler les deux autres.

Comme par hasard... (?), **Éric** prend la momie jaune et la place dans le sarcophage. **Stéphane** se retourne et nomme sans hésiter la couleur de la momie enfermée.

Un grand classique de la magie pour débutants.

De mon point de vue, il faut éviter que le spectateur ne manipule les momies. Il est préférable de le laisser choisir une momie – sans toucher aux deux autres qui seront par exemple recouvertes d'un tissu *opaque* (à ne pas confondre avec "*aux Pâques*" car tout le monde sait que la religion chrétienne n'avait pas encore été créée à l'époque des *Pharaons de l'Égypte Ancienne*). Cette petite précaution évite que le spectateur attentif ne remarque un petit détail différent entre les trois momies, petit détail qui a toute son importance.

Et bizarrement, mes petits camarades ne connaissaient pas ce tour... Comme quoi, le tour le plus simple peut aussi être un tour très bluffant. Et en plus, ça coûte deux balles deux.

The Secret Of The Three Mummies (ou [Mummy Mystery](#))... qui est commercialisé sous bien d'autres appellations et sous différents aspects. Et ce qui est dingue est que dans toutes les vidéos vues sur le net, le spectateur manipule à sa guise les momies...

Éric ne peut pas faire de Magie pour ses petits enfants parce qu'il n'est pas encore papy... Mais il en fait pour un de ses petits neveux âgé de six ans...

Éric explique qu'il a dit à son neveu qu'il commençait à se faire vieux et qu'il avait un problème de hanche... Et pour joindre le geste à la parole, **Éric** marche devant nous, plie une de ses jambes... Rien, ne se passe. Il plie l'autre jambe et on entend un couinement.

De même, il arrive qu'on ait sur le corps des points sensibles... **Éric** appuie sur la main de **José** et un couinement retentit à nouveau

Éric nous explique plusieurs effets qu'il a réalisés avec ce couineur à son petit neveu qui était fort impressionné.

Éric poursuit en expliquant qu'il a également fait des effets magiques avec des *D-Lights* au grand étonnement du gamin.



Déjà, rien qu'en voyant la tête d'**Éric**, le petit neveu a du être surpris... 😊

Dans la continuité, **Éric** nous montre un autre effet pouvant impressionner les enfants. C'est une petite figure et une "*pseudo hypnose*".

La figure se dresse fièrement sur ses pattes et hop... elle tombe à genou pour se redresser ensuite au bon vouloir d'**Éric**.



Toujours dans le but d'occuper les enfants, **Éric** montre une boîte transparente contenant une capsule. Le but est d'ouvrir la boîte. C'est en fait un casse-tête qui peut également occuper les plus grands...



Un autre casse-tête consiste à faire sortir un genre de cylindre conique d'un cylindre – sans y toucher. Ingénieux et amusant.



Bon, c'est n'est pas de la Magie, mais ça ne peut qu'amuser... ou énerver.

Et dans le cadre de la Magie... La vraie Magie... pour enfants, je propose de montrer une autre de mes acquisitions récentes destinées à mes petites filles (2 – 4 et 5 ans).

Là encore, le mouvement propre aux kayakistes va être utilisé.

Ce tour m'a été suggéré par une de mes amies, une magicienne prénommée **Cécile**, que je salue ici car je sais que ELLE, elle lit le compte rendu.

Deux petites raquettes... avec de chaque côté un autocollant représentant une grenouille.

Je prends une raquette dans chaque main après avoir montré distinctement qu'il y a bien une grenouille sur chaque côté des deux raquettes

Un geste rapide des deux raquettes l'une vers l'autre et hop, une grenouille a sauté sur l'autre raquette. Il y a désormais deux grenouilles d'un côté d'une raquette et une grenouille sur l'autre côté ; tandis que sur l'autre raquette, il y a une grenouille d'un côté et plus aucune grenouille de l'autre.



Allez, on recommence. Je positionne les deux raquettes sur les faces où il y a une seule grenouille. Nouveau mouvement rapide et à nouveau une grenouille saute. Il y a à présent deux grenouilles sur chaque côté d'une des raquettes et plus aucune grenouille sur les deux côtés de la seconde raquette.

Amusant, pas cher et facile à faire grâce à ce mouvement génial : [Les grenouilles sauteuses](#).

Philippe prend la suite et **Éric** est invité à choisir une carte dans le jeu qui lui est tendu face en l'air en éventail (AP). La carte est ensuite remise dans le jeu et **Philippe** range celui-ci dans l'étui mais en laissant le flap ouvert...

Philippe demande à **Éric** le nom de sa carte et une fois que le nom de la carte a été cité, **Philippe** claque des doigts et...

Suspense... Allez à la page suivante pour connaître le final de ce tour.

Donc, je disais avant d'être interrompu par le bas de page... que **Philippe** claque des doigts... à plusieurs reprises... et une carte émerge de l'étui : Il s'agit de l'As de Pique.



[The Last Rise](#) de **Andrew Previato**.

Christophe s'installe et **Nolan** le rejoint. **Christophe** lui donne le jeu afin qu'il le mélange. **Christophe** lui montre les cartes et lui demande si le mélange lui convient ou s'il veut continuer à mélanger. **Nolan** répond que ça lui convient.

Christophe prend un morceau de papier et commence à écrire quelque chose en indiquant qu'il s'agit d'une petite prédiction avant de se raviser et de dire qu'il s'agit d'une grande prédiction.

Christophe tient le jeu en main, coupe une partie des cartes et fait défiler face en bas les autres cartes qui viennent rejoindre une à une la partie coupée et il invite **Nolan** à dire "stop !".

Christophe retourne face en l'air la carte choisie et reconstitue le jeu avant de l'étaler et de sortir les deux cartes face en bas se trouvant de chaque côté de la carte face en l'air.

Christophe jette les deux cartes sur la table après les avoir regardées en disant "*Bon, ben, je me suis planté...*"



Au risque de me répéter... ce sont des choses qui arrivent même aux meilleurs... ☺

Christophe propose se recommencer...

Nouveau mélange... Nouvelle prédiction... Puis **Christophe** fait défiler les cartes une à une face en bas et demande à **Nolan** de dire "stop...".

Un **Nolan** très joueur car il attend, il attend... si bien que **Christophe** arrive presque à la fin de son paquet quand notre benjamin daigne enfin dire "stop !". On ne le frappe pas mais il mériterait.

La carte choisie est retournée face en l'air, le jeu est reconstitué puis étalé et les deux cartes face en bas de chaque côté de la carte face en l'air sont sorties...Il s'agit du 9C et du 6K.

Christophe montre sa prédiction, le nom des deux cartes est inscrit dessus.

Christophe enchaîne en posant le jeu sur la table et en demandant à **Nolan** de prendre un petit paquet de cartes qu'il doit mélanger.

Christophe récupère les cartes et se rend compte que **Nolan** a pris un vraiment "*petit paquet de cartes*". Il lui demande d'en prendre plus... Ce plus gros "*petit paquet*" est mélangé.

Christophe montre les cartes à **Nolan** et lui demande si le mélange lui convient : "*oui*".

Christophe distribue les cartes une à une sur la table et demande à **Nolan** de dire "Stop"... Un "Stop" qui, cette fois-ci, survient assez vite.



Christophe remet à **Nolan** sa carte et annonce que selon lui c'est le 8K... Exact.

Merci à monsieur **Jean-Pierre Vallarino** pour le mouvement utilisé et à **John Bannon** pour l'utilisation de ce mouvement pour faire "choisir" la carte.

En rapport avec la première routine, je propose de montrer (en fait "je montre" car je n'ai pas *proposé* de montrer... Nuance) une routine d'**Aldo Colombini** intitulée [Your Best](#).

J'invite **Christophe** à mélanger le jeu puis j'indique que je vais faire moi-aussi une grande prédiction à l'aide de trois cartes que je sors du jeu après avoir parcouru les cartes.

Pour faire cette routine, j'utilise le jeu de **Christophe** et je lui fais remarquer que c'est étonnant parce que ce jeu comporte des cartes en double...

Trois cartes sont posées face en bas sur la table puis le jeu étant tenu également face en bas, je fais défiler les cartes d'une main vers l'autre et je demande à **Christophe** de me dire "stop !"



Au "*stop !*", je désigne la carte avec les cartes restantes et j'indique que si **Christophe** m'avait arrêté sur la carte suivante – là, je pèle en la retournant face en l'air sur le reste du jeu la carte suivante – il m'aurait arrêté sur le 8K.

Puis j'indique que si **Christophe** m'avait arrêté une carte avant – là je retourne la carte se trouvant avant celle de **Christophe** – il m'aurait arrêté sur 10C.

J'ai en main trois cartes – deux cartes face en l'air entourant une carte face en bas. J'indique "*Mais **Christophe** m'a arrêté sur cette carte... qui est le 6P...*"

J'attire l'attention sur ma triple prédiction. Je retourne les trois cartes : il y a les trois autres six...



Et pour la petite histoire, plus rigolo encore que les cartes en double, le jeu de **Christophe** est un Bicycle Rider Back à dos rouge et il contient aussi des cartes Phoenix à dos rouge... Étonnant non ?

Après, on s'étonne qu'il foire ses routines... ☺

Éric propose un jeu d'argent avec des lots à gagner...**Philippe, José et Stéphane** vont les spectateurs.

Éric invite **Philippe** à mettre sa montre en jeu, pour **Stéphane** ça sera sa bague (car il a perdu son peigne... ☺). Quant à **José**, c'est cool... il ne doit fournir aucun objet puisqu'**Éric** a mis en jeu son téléphone.

Éric distribue a présent des billets de 100 euros... un nombre différent selon certainement qu'il apprécie plus ou moins son spectateur ☺... et il pose les billets restants sur la table.

Éric explique que tandis qu'il aura le dos tourné, chacun de ses spectateurs doit prendre un des objets et le dissimuler.



Comme la routine semble assez complexe au niveau des instructions (en fait c'est une usine à gaz...), **Éric** les lit sur un feuillet... Mort de rire...



Du coup, je vais vous éviter les instructions successives qui vont permettre à **Éric** de retrouver qui a en sa possession tel ou tel objet. Même **Éric** reconnaît que c'est un tour impossible à présenter sans carotte...

Mark Elsdon – *Trois objets, un cerveau* (livre *Mentalisme Impromptu*).

Dans la série "*Tours pour mes petites filles*", je décide de réitérer...
Mais en fait, j'aurais du m'abstenir...

La routine est un bonneteau avec trois clochettes. Une seule clochette fait du bruit. Et forcément quand on mélange les trois clochettes, celle qui fait du bruit n'est jamais où on pense.



Ça aurait pu être bien, sauf qu'**Éric** et ses petits camarades m'indiquent qu'il y a des bruits "*parasites*" et qu'on entend "*le bruit*" tout le temps... Que c'est flagrant...

"*Ah bon ? Ah bah bien...*" ou plutôt "*Ah bah pas bien...*"

Bon, j'ai, depuis cette brillante prestation, visionné attentivement l'enregistrement vidéo en mettant le son à fond... Et je n'entends aucun bruit parasite... Ben, il faudra que je tente avec mes petites filles pour voir si elles aussi entendent un bruit qu'elles ne devraient pas entendre. Mais comme elles ont 5 et 6 ans, ça devrait le faire...

Je pourrais aussi leur faire le même tour avec trois petites boîtes d'allumettes puisque c'est le même principe... Mais, il ne faut pas jouer avec des allumettes, c'est dangereux.

Pour rester dans le thème des bonneteaux, **Éric** en propose un d'un genre un peu particulier qui amuserait certainement des enfants dans leur période "*pipi-caca*"... ☺

Éric dispose sur la table trois objets en forme de... crotte. Il montre également une petite bille de couleur verte qu'il désigne comme étant un petit pois. (tout le monde sait que les petits pois sont difficiles à digérer...)



Le jeu consiste bien évidemment à dire sous quelle crotte se trouve le petit pois et forcément, il n'est jamais là où on croit. Au final, c'est une mouche qui apparaît sous une crotte à la place du petit pois... Vous savez, ce genre de mouche qu'on appelle des "*mouches à merde*"... ça va, vous visualisez ?



Là... Vous visualisez mieux ? ☺

Christophe propose à **Éric** de continuer s'il le souhaite parce que lui, est à cours de tours... Moi aussi...

Et alors qu'on pense que le combat va cesser faute de combattant, **José** se lève... Mais pas pour partir... Non, non...

José demande qu'on lui prête un jeu et **Christophe** dit qu'il ne va pas prêter le sien parce qu'il a eu des critiques à son sujet...

Non, sans blague ? ☺

Un jeu atterrit sur la table, jeté par je ne sais qui... Ce n'est pas le jeu de **Christophe** puisqu'il était rouge et que celui-ci est bleu.

Comme **José** a également besoin d'un spectateur, **Éric** le rejoint.

José donne ses instructions à **Éric** en lui faisant une démonstration Pour ce tour, il n'utilise qu'une moitié de jeu.

José tourne le dos et il demande à **Éric** de mélanger la moitié de jeu utilisée puis de penser à un nombre entre 5 et 15 – **Éric** doit ensuite distribuer un nombre de cartes correspondant à son nombre et il doit mémoriser la dernière carte comptée puis mettre cette carte sur le restant de la moitié de jeu. Les autres cartes prélevées vont par-dessus.



José fait de nouveau face et prend la portion de jeu et la met derrière son dos.

Après quelques secondes, **José** demande à **Éric** de vérifier si sa carte se trouve toujours au même emplacement et pendant cela, il tourne à nouveau le dos.

Éric distribue les cartes une à une et confirme que sa carte n'est plus à sa place initiale.

José demande à **Éric** de mettre les cartes distribuées sous le reste du paquet et de lui donner le paquet ainsi reconstitué.

José récupère la moitié de jeu. Il la met derrière son dos et s'active à nouveau à une mystérieuse opération.

José tient à présent une seule carte en main droite et le reste du paquet en main gauche. Il demande à **Éric** de nommer sa carte (RP) et montre que c'est cette carte qu'il tient en main.



José nous demande si c'est bluffant ou pas parce qu'il a trouvé cette routine en "*tripatouillant*" les cartes... Le principe est tout bête et **José** a décidé de l'appeler "Le Tour Parfait".

C'est sur cette dernière routine que se termine la réunion d'aujourd'hui. Le mois prochain, ce sera carrément une journée magique le samedi 22 juin 2024 (la date a été fixée récemment) chez **Théo** et **Marie-Christine** à *Ferrières-en-Braye* (76). Ce sera l'occasion de célébrer les 22 ans d'existence du club. **Théo** nous a informés de la présence possible de son ami **Gaétan Bloom** et on a déjà hâte d'y être...

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Fête de l'USEP à Déville-lès-Rouen le 12 juin 2024

Imprimer

Catégorie : **Actualité du MCR**

Publication : 14 juin 2024

Création : 14 juin 2024

■ **USEP**

Troisième participation du **Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)** à la fête de l'USEP (*Union Sportive des Écoles Primaires*) organisée en partenariat avec la *municipalité de Déville-lès-Rouen (76)* sur le stade derrière la mairie ce mercredi 12 juin 2024 à partir de 13h30.

Pour cette nouvelle édition, beaucoup moins d'enfants à participer aux épreuves sportives et culturelles et du coup, **Christophe** et moi (**Patrice**) avons pu faire environ 6 tours de Magie à chaque équipe participante au lieu des 3 ou 4 des précédentes années.

La météo était relativement clémente, les enfants étaient ravis de cet intermède magique et l'après midi s'est terminée vers 16h30 avec le traditionnel lâcher de ballons (bio dégradables bien sûr).

Et pour illustrer cet article, voici quelques photos :



(cliquer sur la photo pour agrandir)

JOURNÉE MAGIQUE DU 22 JUIN 2024
22^{ÈME} ANNIVERSAIRE DU MCR



22 juin et 22^{ème} anniversaire... un nombre prédestiné... (Ah, destiné, destiné, pourquoi m'as-tu choisi ? – [réplique du film Frankenstein Junior \(Young Frankenstein\)](#), un film culte de **Mel Brooks**... de mon point de vue.

Nous aurions pu également être 22 présents mais nous étions finalement 14, ce qui est un nombre également tout à fait satisfaisant.

D'autant plus que le 14^{ème} magicien présent était une surprise faite par **Théo**.

Mais vous en saurez plus en lisant la suite de ce dernier compte rendu des réunions du **Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus - MCR)** de l'année magique septembre 2023 – juin 2024.

Une fois de plus **Théo** et **Marie-Christine** avaient convié la troupe du **MCR** ainsi que d'autres magiciens à participer à une journée magique à leur domicile : le *château de la Folie à Ferrières-en-Bray*.

Ce n'était pas une première pour nous et c'est avec plaisir que nous nous sommes retrouvés ce samedi 22 juin à partir de 10h00 chez nos hôtes. Comme vous l'avez compris, cette journée magique est également l'occasion de célébrer les 22 ans d'existence du **Magicos Circus Rouennais**. Pour ceux qui voudraient en savoir plus sur la genèse du club, je vous renvoie aux [articles dédiés sur notre site](#).

Comme les participants sont arrivés à des horaires différents, je vais essayer de vous faire un lot...

Sont présents à 12h00:

1 : Théo	2 : Spontus
3 : Grégoire	4 : Nicolas
5 : José	6 : Thierry R
7 : Patrice	8 : Toff
9 : Nolan	10 : Christophe
11 : Philippe	12 : Stéphane
13 : Paillette	

Quant au 14^{ème}... On va garder un peu le suspense...

L'organisation établie par **Théo** est de consacrer la matinée au close-up et l'après midi à la scène.

La journée a commencé à 10h00 mais le temps de discuter, de boire un café et de manger quelques chouquettes, ce n'est à 10h50 que nous attaquons la Magie.

C'est **Spontus** qui propose de commencer. Nous l'avions vu pour la dernière fois lors d'une précédente journée magique chez **Théo** le [27 mai 2023](#) (et la dernière fois en réunion avec nous... C'était à la *MJC Rouen Gauche* le [16 mars... 2019](#)... Eh oui, ça date... Mais il m'a dit qu'il voulait bien revenir aux réunions. Croix de bois, croix de fer, s'il ment, il va en enfer... ☺).

Olivier (Spontus) invite **Nicolas** (le fils de **Théo**) à le rejoindre. Il lui montre une pièce de monnaie qu'il enferme dans son poing et demande à **Nicolas** de lui enserrer le poignet tenant la pièce avec une de ses mains et d'utiliser son autre main pour enserrer l'autre poignet de **Spontus**.



Spontus ouvre la main tenant la pièce et simultanément ferme l'autre main. Puis, il ouvre cette main et montre que la pièce a voyagé d'une main vers l'autre.

[Primary Movement](#) de **Ben Earl**. Avec une vidéo de démo qui, une fois de plus, ne montre pas la totalité du mouvement que n'importe quel magicien un peu futé comprendrait tout de suite.

Grégoire nous montre une de ses créations, réalisée à partir d'une imprimante 3D : un calice qui se vide tout seul entièrement après avoir été rempli jusqu'à une certaine hauteur d'eau... Reste à trouver une véritable application magique...



Grégoire va ensuite s'asseoir face à nous pour nous montrer ce qu'on peut faire également en impression 3D. Mais parfois, le résultat n'est pas celui attendu. Ainsi **Grégoire** voulait imprimer des personnes des *Simpson* et a obtenu... des *doughnuts* (*donuts*).



Des *donuts* d'un genre un peu particulier car ils peuvent s'enclaver alors qu'il n'y a aucune ouverture...



Enfin, presque parce que tout à coup, un des *donuts* s'ouvre...



Et ces *donuts* vont subir ainsi diverses transformations successives...

Grégoire cherche des idées de manipulations...

J'en profite pour signaler qu'il y a une boutique spécialisée dans la Magie en impression 3D : [La Petite Boutique 3D de Léa](#)... la boutique préférée d'Éric...

Et voici à nouveau **Spontus**... Il nous montre deux cartes percées d'un trou en leur centre. De même, la bordure blanche d'une carte a été découpée sur sa longueur, permettant ainsi d'y glisser perpendiculairement l'autre carte. Une carte face en l'air est glissée entre les deux bordures de la seconde carte.



Une attache parisienne est placée dans le trou central des deux cartes pour les emprisonner. Malgré cela, **Spontus** libère la carte face en l'air sans aucune difficulté.

L'idée est intéressante car rien n'est truqué.

J'en profite pour signaler que j'ai acheté – voici très longtemps – un tour avec trois cartes enclavées à l'aide d'une attache parisienne. Là c'est la carte du dessous qui s'évade. C'était commercialisé chez **Magix** sous le nom *L'Évadé d'Alcatraz*.

Le Petit Magicien commercialise un tour en tous points identiques sous le nom [Le Prisonnier Évadé](#)... (ne vous laissez pas berner par la photo qui laisse penser que la carte s'évade du milieu... regardez la vidéo...).

Avec **Grégoire**, il a été question de nouvelles technologies utilisées en Magie, et notamment l'impression 3D. Je souhaite apporter ma pierre à l'édifice.

Je patiente un peu car **Paillette** vient d'arriver et comme c'est un garçon bien élevé, il fait le tour de la table pour saluer chacun des membres (en l'occurrence la main se trouvant au bout du bras de tout individu normalement constitué) présents.

Je sors un jeu de cartes que je mélange en *queue d'aronde* (je ne me rappelle plus quelle K7 de **Billis** c'était) puis j'invite **Philippe** à choisir une carte, laquelle est perdue dans le jeu après qu'il en ait pris connaissance. Une seconde carte est choisie par **Christophe**.

Je retourne cette carte face en l'air sur le dessus du jeu : c'est un 10P. Puis je prends la carte, je dépose le jeu sur la table, grandes tranches parallèles au bord de la table, et je dépose la carte choisie face en l'air sur le jeu face en bas et perpendiculairement...

Je sors de ma poche un petit paquet de cartes blanches des deux côtés. Des cartes un peu spéciales car elles sont bourrées de technologie, de nanoparticules...

Je prends une des cartes blanches et je la passe au dessus de la carte choisie. Là une lumière apparaît entre les deux cartes et je montre que la face de la carte est désormais un 10P en tous points identiques à la carte choisie. C'est un genre de photocopie.



Bien évidemment, j'ai tort en disant que la carte est identique en tous points à l'original... Ben oui... parce qu'il manque un dos...

Je recommence donc ma manœuvre avec la carte choisie face en bas.



Là encore, une lumière apparaît entre les deux cartes et je peux montrer que le dos de ma carte duplicata est à présent imprimé.

Je laisse dans le jeu un des 10P et je prends le second et je demande à **Philippe** de tendre sa main. J'y dépose le 10P face en bas.

Cette fois-ci, je passe simplement ma main au-dessus de la carte et à nouveau la lumière apparaît.

Puis je demande à **Philippe** de nommer sa carte : 3C.

Je prends la carte se trouvant sur la paume de **Philippe** et je la retourne...

Ah mince ! Une double impression... La face de la carte représente un 10P et un 3C superposés.



Une routine amusante et intrigante : [Zerox de Roddy McGhie](#).

Et **Spontus** est de retour pour une nouvelle routine qu'il va présenter avec l'assistance de **Philippe**.

Spontus explique qu'il va donner un jeton à **Philippe** qui – sans le regarder – devra le mettre dans sa poche.

Ceci ayant été fait, **Spontus** présente à **Philippe** un petit porte-monnaie et lui demande de verser son contenu sur la table. Il y a quatre jetons de différentes couleurs. **Philippe** est invité remettre les jetons dans le porte-monnaie et à les mélanger. Il doit ensuite choisir un des jetons – celui qu'il veut - en mettant la main dans le porte-monnaie.

Le jeton choisi est de couleur bleue. Ce jeton est posé sur la table.

Spontus rappelle les conditions d'exécution du tour puis il demande à **Philippe** de sortir le jeton qu'il lui avait remis au début : le jeton est bleu.

Les esprits chafouins diront "*Ouais ben il avait une chance sur quatre...*"
Et c'est pas faux... Mais ça marche quel que soit le jeton choisi. ☺



[Gamble](#), une routine de **Steve Cook**. Dans la vidéo de présentation, le choix du jeton est fait au hasard sans regarder.

Théo nous propose une routine avec des allumettes. Il a avec lui une petite boîte avec des allumettes et il annonce qu'il a présenté cette routine aux membres du club il y a fort longtemps... (NdR : En fait, c'était le [18 juin 2016 chez Théo](#) à l'occasion de l'anniversaire des 14 ans du club... Mais également le [21 juin 2014 également chez Théo](#) pour les 12 ans du club... Merci à mon super fichier des compilations de 2002 à aujourd'hui...☺)

Il s'agit d'une routine que **Théo** avait vue présentée par **Michel Clavello** et dont le principe est le suivant :

Les allumettes sont toutes sorties de la boîte qui est ensuite mise à l'écart sur la table.

Un carré est formé dont chaque côté comporte 10 allumettes et il reste 6 allumettes supplémentaires sur la table.

Philippe va devoir ajouter une allumette sur un des côtés de son choix et ainsi de suite pour utiliser au final les six allumettes.

Le but du jeu pour **Théo** est, qu'après chaque ajout d'une allumette, chaque côté comporte toujours 10 allumettes et pas une de plus (ou de moins).

Les six allumettes sont ainsi ajoutées et pourtant, il y a toujours 10 allumettes par côté... Étrange non ?



Mais où sont donc passées ces six allumettes supplémentaires ?

Théo attire l'attention sur la boîte d'allumettes qu'il vide devant nous : elle contient six allumettes...

Spontus indique avoir assisté à une conférence du **Jim Steinmeyer** (avec traduction simultanée en langue française faite par **Gaëtan Bloom**) dans laquelle il présente un tour similaire avec des bonbons, tous identiques, en évoquant le thème du *Triangle des Bermudes*. Les bonbons sont disposés en triangle (et non en carré) avec 13 bonbons par côté du triangle qui sont supposés représenter des bateaux.

NdR : Il s'agit de la routine *Understanding The Bermuda Triangle* expliquée dans l'ouvrage de **Jim Steinmeyer** *Impuzzibilities volume 1*. **Jim Steinmeyer** la présente aussi avec des petits bateaux en papier.

J'ai parlé de **Gaëtan Bloom**... et bien sachez qu'il présente la même routine que **Théo** avec les allumettes en carré... et qu'il l'a appelée... *Le Triangle des Bermudes*. Cherchez l'erreur... En fait, il indique que le *Triangle des Bermudes* n'existe pas et qu'on devrait parler de *Carré des Bermudes*. Il pense que cette routine a été inventée par **Michael Weber**. On peut trouver cette routine dans le DVD "9 Tours de Magie" diffusé par **Gérard Souchet** (qui nous a quittés prématurément tout récemment... et qui est présent dans cette vidéo tournée chez **Gaëtan Bloom**).

Pour compléter mon propos, on peut faire cette routine avec des pièces de monnaie (cf **Erick Olson** – [Penguin Live lecture](#)) et **Paul Harris** a un effet similaire avec des trombones (*Perfect-Ten Paper Clip Paradox – Art Of Astonishment 3*). On peut trouver la version de **Michael Weber** dans son livre "Life Savers" sous l'appellation "To Feed Many". Il existe aussi plein d'autres variantes comme par exemple : **Rick Lax** et son "Einstein Rock Paradox" et **Ken Krenzel** a sa version avec des cartes appelée "The Shifting Sands of Tutankhamen" dans le livre *Close-up Impact*.

Giovanni Livera a sorti un DVD intitulé "[The Pennies](#)". C'est une sorte de cours magistral sur la façon de présenter cet effet.

Théo poursuit en nous proposant une routine avec quelques cartes qu'il dispose face en l'air en deux lignes sur la table. La première ligne comporte 4 cartes et la seconde ligne en comporte 6.

Théo précise que ce tour est de **Gabriel Werlen**.

Il explique en faisant une démonstration que pendant qu'il aura le dos tourné, **Philippe** devra inverser deux cartes et les retourner. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les cartes soient face en bas.



Théo fait face et explique qu'il va à nouveau se retourner et que **Philippe** va devoir à nouveau sélectionner deux cartes au hasard (6P et DK), les inverser et les retourner. Il devra en plus nommer à haute voix l'une des cartes (6P) avant de les reposer face en bas. Le petit boulot de **Théo** sera de trouver l'autre carte... alors qu'il ne la connaît pas et sans la voir.

Théo rejoint la table et retourne une carte face en l'air, il la regarde sans rien dire... Puis il retourne une autre carte (DK) en disant que c'est la carte recherchée. Exact.

Théo renouvelle l'expérience avec **Toff** et c'est un nouveau sans-faute.

Un principe diabolique qui rend l'exécution de cette routine très facile.

Christophe vient prendre place à la table et il souhaite nous plonger en 1912... et nous parler du naufrage du *Titanic*...

Christophe veut voir si on peut entrer en connexion avec les esprits de certaines personnes mortes lors de cette catastrophe afin de sauver une de ces personnes dans une sorte de *retour vers le passé*...

Christophe précise présenter cette routine parce qu'il a particulièrement aimé le matériel fourni pour cette routine. Il nous montre un certain nombre de photos de personnes qui auraient été présentes sur le *Titanic*.

Christophe propose d'en déterminer deux au hasard grâce à un jet de dé imaginaire avec un chiffre pair et un chiffre impair.



Christophe montre ensuite les cartes restantes, face et dos, et indique qu'il s'agit des personnes qu'on n'a pas été retrouvées. Au dos des photos, figure la mention "*Missing*" (Disparu). **Christophe** montre le dos des photos des deux personnes sélectionnées par le hasard... La mention est différente et indique que ces deux personnes ont survécu.

La suite se complique un peu... et même beaucoup, car **Christophe** nous parle de certains personnages... avec bien évidemment des noms britanniques... (donc pas évidents à retenir pour un Français...) et un genre d'organigramme... et il indique qu'on va essayer d'en sauver un... un certain *William Thomas Hill*...



Christophe sort un second set de cartes face en bas et en remet 5 à **Nicolas** en lui demandant – par respect pour les morts (!!! ???) de ne pas regarder les cartes... **Christophe** conserve les cartes restantes.

Nicolas et **Christophe** mettent leurs cartes dans leur dos et doivent chacun en choisir une. Les deux cartes – toujours face en bas – sont échangées et doivent être mises à l'envers dans chaque paquet.

Christophe récupère le paquet de **Nicolas** et l'étale. Il y a une photo face en l'air.

Christophe étale son propre paquet... Il n'y a aucune carte à l'envers et il annonce "Ah, je me suis gauféré..." – C'est une chose qui arrive même aux meilleurs... ☺

Finalement, **Christophe** réorganise son paquet pour montrer une photo face en l'air : La photo de **Christophe** et celle de **Nicolas** montrent la même personne... Mais elles ne représentent pas *William Thomas Hill* mais une certaine *Mary Something* (Quelquechose)... Je n'ai pas compris le nom parce que **Christophe** a eu la (bonne ?) idée de mettre *Céline Dion* en fond sonore... ☹

Christophe précise qu'on n'a donc pas sauvé la bonne personne...

Christophe montre une photocopie d'une page de journal relatant le naufrage et comportant au dos la liste des survivants. Il nous invite à vérifier que la prénommée *Mary* fait bien partie de la liste.

Il conclut en sortant une carte postale que l'intéressée aurait envoyée à ses proches pour les rassurer – cette carte comporte la même photo.

Bon... Une routine très longue avec deux effets seulement et très embrouillée, surtout pour un spectateur français. L'histoire est franchement lourde... et **Christophe** indique que c'est précisément ce que sa compagne lui a dit (elle aurait même dit "C'est chiant ton truc...") mais qu'il avait envie de nous la présenter (la routine... pas sa compagne) à cause du "matos sympa" (il parle de la routine... pas de sa compagne... ☺).

Une routine d'**Antoine Salembier** intitulée "*capsule temporelle n°2 : le Titanic*", tiré de [Voyages](#).

Spontus recommande à **Christophe** d'éviter les musiques avec des paroles car elles ont tendance à distraire les spectateurs. Il indique également que le matériel ne fait pas crédible notamment la feuille de journal et qu'il faudrait faire "*vieillir*" les objets.

Enfin chacun s'accorde à dire que faire allusion aux morts rend l'effet plutôt glauque...

Candidat suivant !!!

Ah... **Théo** indique qu'il est temps de passer à table...

Au début de ce compte rendu, j'ai parlé d'un quatorze présent...

Allez à la page suivante pour découvrir de qui il s'agit... ☺

Comme à son habitude, **Marie-Christine** (l'épouse de **Théo**) nous reçoit comme des Rois... et parmi nous se trouve un *Prince de la Magie* : **Gaëtan Bloom**.

Paillette, toujours sur les bons plans, en a profité pour se faire tirer le portrait avec ce magicien internationalement connu... et reconnu.



Je ne vais pas vous détailler le menu du repas... Je vais juste vous dire que c'est notre benjamin **Nolan** qui a soufflé la traditionnelle bougie pour marquer les 22 ans de notre club.



Et c'est avec le ventre bien rempli que nous avons regagné notre salle dédiée à la Magie.

En général, lorsque **Théo** organise une journée magique, l'après-midi, propice à la digestion, est consacrée à la Magie de Scène. On est assis et ça permet de piquer un petit roupillon... Non, je déconne.

Pour commencer, **Spontus** souhaite nous montrer une création d'un genre particulier très en rapport avec notre région, la Normandie : un pressoir pour transformer le cidre en pomme... Oui, oui (pas [le p'tit bonhomme avec sa voiture rouge et jaune](#)), vous avez bien entendu... *Jésus* transformait - paraît-il - l'eau en vin... Ici en Normandie, on transforme le cidre en pommes... (sûrement pour faire du cidre après...). Peut-être un futur tour pour [Edmond](#), le Roi de la multiplication de bouteilles.



Paillette en profite ensuite pour montrer un de ses bricolages à **Gaëtan Bloom**.

Une carte est choisie et perdue dans le jeu...

Du classique me direz-vous, sauf que toutes les cartes du jeu (ainsi que l'étui) sont percées de deux trous. L'un au centre sert à mettre un boulon avec son écrou, tandis que le second trou, plus petit, sert à passer un ruban. Ainsi, les cartes sont doublement emprisonnées.

Paillette prend un foulard et demande à **Gaëtan** (je l'appelle par son prénom maintenant qu'on se connaît... ☺) et à **Nolan** de tenir chacun une extrémité du ruban puis il recouvre le jeu avec le foulard.

Puis, il montre que le jeu coulisse sans problème sur le ruban sous le foulard qu'il ôte pour révéler qu'il tient à présent une carte en main : la carte choisie.



Et **Gaëtan** de conclure : "*Bien... Very good...*" (car il est totalement bilingue).

Théo n'avait pas prévu de nous montrer la routine suivante mais juste de nous en parler. Devant notre insistance, il accepte de raconter une histoire relatant une expérience de *Pierre et Marie Curie*.

Théo avait présenté cette routine au club lors de la [journée magique du 18 juin 2022 à l'occasion du 20^{ème} anniversaire du MCR](#).

Je vous renvoie donc à la description faite dans le compte rendu de l'époque (page 22) puisque la routine est à peu de chose près la même (sauf la boîte utilisée qui était blanche et est désormais noire...).

Quoi ? J'entends qu'on me traite de fainéant... Je suis affligé... Snif...

Bon, un rapide résumé :

Théo utilise une machine à base de radium pour modifier la perception humaine... Il utilise également une sorte de boîte d'aspect banal, dans laquelle des objets vont être introduits et **Thierry** va devoir deviner de quoi il s'agit.

Dans un premier temps, **Thierry** identifie sans problème une bouteille... plus précisément une bouteille de whisky (on sent que **Thierry** maîtrise le sujet...)

Avant de continuer, **Thierry** est invité à passer dans "*la machine*"... et après cela, ses sens vont être quelque peu perturbés car il va confondre une petite cuillère à moka avec une louche et une brosse à dent avec une brosse à WC... (je me disais bien qu'il avait une drôle d'haleine...).



La machine infernale de **Théo** qui est normalement posée sur une table
N'allez rien imaginer concernant la position de **Thierry** et de **Théo**.

Nicolas prend la suite pour nous raconter une histoire remontant aux années 1970... Les Américains, qui avaient une ambassade à Moscou, se sont aperçus que les Russes avaient certaines informations qu'ils n'auraient pas du avoir. Ils ont pensé à la présence de micros espions dans l'ambassade. Une première équipe – des professionnels – n'ont rien trouvé dans tout ce qui touchait à l'électronique. La seconde équipe – moins aguerrie – devait travailler sur le "*mécanique*"... Dans cette équipe, quelqu'un a eu l'idée de peser les machines à écrire et on s'est alors aperçu que 12 machines avaient un poids légèrement supérieur aux autres machines. Une des machines a été passée aux rayons X et le pot aux roses a été découvert : Cette machine et les 11 autres contenaient un dispositif permettant de reconstituer le texte tapé et de le transmettre. **Nicolas** nous montre une machine à écrire électrique à boule similaire au modèle piraté par les Russes.



Quel rapport avec la magie me direz-vous ? Et sinon, je le dis pour vous.

Le système utilisé par les Russes pour transmettre l'information était basé sur [l'effet Hall](#) (découvert en 1879 par **Edwin Herbert Hall**) et ils avaient, en quelque sorte, réussi une prouesse en l'intégrant dans un système miniature pour le dissimuler dans la machine à écrire. De même que le micro émetteur fabriqué pour transmettre l'information était plus qu'ingénieux pour l'époque et lui aussi devait être dissimulé.

Théo précise que c'est précisément ce genre de matériel – avec toutes les avancées et miniaturisations d'aujourd'hui – qui peut être utilisé en Magie. Il propose de nous montrer un effet utilisant le même principe.

Théo nous montre une boîte qu'il a fabriquée et qui contient des crayons feutres... Pour l'instant, il n'y a pas de scénario mais l'idée est qu'un spectateur devra retirer quelques feutres de la boîte. Le magicien sera ensuite en mesure – à distance - de dire le nombre de feutres prélevés et la couleur de ceux-ci...

Bon, j'en ai déjà trop dit et j'espère que **Théo** ne m'en tiendra pas rigueur.



Théo poursuit en amenant un plateau supportant plusieurs bombes de peinture et des pinceaux.

Théo est en mesure, à distance, de dire l'emplacement du pot prélevé par un spectateur et la couleur de la peinture.

Je ne vais pas dévoiler ici le scénario envisagé mais c'est très bien conçu.

Théo explique que pour les tours qu'il concocte, il veut désormais qu'il y ait systématiquement deux secrets, pour déjouer toute tentative de remonter le tour.



Quelqu'un dans l'assistance dit "*On dirait Q (prononcer Kiou) dans James Bond...*" ce qui fait rire **Théo**.

Et c'est vrai qu'on peut se demander comment **Théo** peut avoir toutes ces idées et en plus les mettre en œuvre...

Théo nous montre maintenant une autre de ses créations. L'idée porte sur la connaissance de l'avenir... **Théo** affirme que tous les gens qui prétendent prédire ou connaître l'avenir sont des imposteurs et des escrocs... Selon **Théo**, "*personne ne peut connaître l'avenir*" et il ajoute en souriant... "*Sauf peut-être... les magiciens*".

Théo propose de faire une démonstration en faisant trois prédictions.

Tout d'abord, une balle en papier va être lancée dans le public et **Théo** se propose de prédire qui va la récupérer. Il note sa prédiction sur un papier qui est ensuite punaisée sur un tableau en bois. C'est **Thierry** qui récupère la balle.

Pour la seconde prédiction, **Théo** inscrit sur un feuillet un nombre de quatre chiffres et il punaise cette prédiction sur le tableau. Puis il demande à **Nolan** de noter sur un post-it... un nombre de quatre chiffres.

La dernière prédiction est faite par **Théo** et fixée sur le tableau. **Philippe** est ensuite invité à déchirer une demi-feuille de journal en plusieurs morceaux. **Théo** fait de même avec l'autre moitié de feuille. Les morceaux sont réunis et mélangés. **Théo** commence à jeter les morceaux de papier sur le sol en partant du dessous du paquet et **Philippe** doit lui dire "*Stop !*". Puis, il doit faire une croix sans regarder sur le papier du dessous à l'aide d'un *Sharpie*.

Philippe conserve le papier marqué d'une croix et retourne s'asseoir et **Théo** rappelle les prédictions fixées sur le tableau...



Puis **Théo** nous fait face en se plaçant devant le tableau et il évoque les probabilités d'avoir fait des prédictions exactes... Puis, il propose de regarder...

"J'adore quand un plan se déroule sans accroc" (Colonel John "Hannibal" Smith de l'Agence Tous Risques)...

Sauf que là, **Théo** a été trahi par la technique et alors qu'il se déplace pour montrer à nouveau le tableau et les prédictions, nous voyons ce que nous n'aurions pas du voir.

Quoi donc ? me direz-vous.

Hélas, j'ai juré de ne pas révéler les secrets de la Magie... enfin... pas tous et je ne peux pas vous en dire plus.

Si je le faisais, je serais ensuite obligé de vous tuer...

Un jour, un mec m'a dit comprendre et respecter mon point de vue et m'a demandé d'expliquer le tour à sa femme... J'ai pas compris pourquoi...☺

L'idée de **Théo** est vraiment excellente et basée sur un principe classique en magie mais avec le "*petit plus de Théo*". Il faudra qu'il règle certains points de détails et revoit le timing mais rien de bien insurmontable pour lui.

Je propose de montrer une de mes dernières acquisitions qui est en fait un clin d'œil à une célèbre routine que tous les magiciens se doivent de connaître : *l'huile et l'eau*...

J'ai trois petites filles âgées de 3, 5 et 6 ans bientôt et, régulièrement, les deux plus âgées me disent "*Tu nous fais de la Magie, papi ?*".

"**Papi**" c'est moi, elles ne doivent pas encore savoir que je me prénomme en fait **Patrice**...

Alors pour ne pas décevoir ces demoiselles, j'ai dû faire l'acquisition de tours pour enfants... Et celui-ci risque de faire rire les magiciens.

Un tube avec une impression qui représente un verre, et deux cubes symbolisant pour l'un "l'huile" et pour l'autre "l'eau".

On met le cube "Huile" dans le tube et par dessus le cube "Eau"...

On secoue et selon le principe que l'eau est plus lourde que l'huile, quand on soulève le tube, on s'aperçoit que le cube "Eau" est désormais en bas, surmonté par le cube "Huile". Et on peut recommencer tant qu'on veut.



Et la foule en délire jetait des moules et des bigorneaux...

Spontus propose de montrer un tour qu'il précise ne pas être de lui et qu'il a essayé d'améliorer en se rendant compte qu'on pouvait aller encore plus loin et encore plus loin...

Spontus invite **Philippe** et le rejoint et prend une chaise.

Alors que **Philippe** va pour s'asseoir, **Spontus** attire la chaise à lui et dit : "*Non, c'est moi qui vais m'asseoir...*".

Puis **Spontus** demande à **Philippe** d'aller chercher une sacoche posée à l'écart. Il lui demande ensuite d'approcher une table (un guéridon en fait) qui se trouve sur le côté.

Dans la continuité du style "*J'ai décidé de ne rien faire...*" **Spontus** demande à **Philippe** de sortir une planche de la sacoche et de la poser sur la table. La planche est munie de deux fentes sur le dessus.

Philippe doit maintenant choisir un disque vinyle 33 tours dans la sacoche et sortir également de la sacoche une grande aiguille à tricoter.

Le disque est à présent emboîté dans la première fente sur la planche en bois. Un second disque 33 tours vient s'emboîter dans la seconde fente.

Une longue chaînette, également trouvée dans sacoché; est placée entre les deux disques... et pour finir, l'aiguille à tricoter vient s'insérer dans le trou central des deux disques...

Philippe est invité à prendre les deux extrémités de la chaîne et à remonter celle-ci jusqu'à sentir une résistance (le blocage occasionné par l'aiguille à tricoter).



Spontus demande à **Philippe** de tirer d'un seul coup vers le haut et nous constatons que la chaînette se libère... Elle passe littéralement au travers de l'aiguille à tricoter.

Spontus précise qu'à la base, c'est un tour de **Tenyo**. Après recherches, j'ai trouvé qu'il de [Magical Door](#) qui est paru en 2008 dans une version plastique et qui a été ressorti dans une version Elite en bois (très décriée du point de vue qualité) en 2016 ou 2017...

Et avec la version de **Spontus**, c'est le spectateur qui fait tout.

Et c'est sur cette dernière routine que se termine cette journée magique ayant marqué les 22 ans d'existence de notre club.

Je vous souhaite bonnes vacances et à bientôt pour de nouvelles aventures.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie.



Certains esprits chafouins pourraient demander "Et **Gaëtan Bloom** dans tout ça ?".

En fait, **Gaëtan** est ami avec **Théo** et **Spontus** et c'est par amitié qu'il a été invité à participer à cette journée magique et pas pour venir montrer son savoir faire aux membres du **Magicos Circus Rouennais**.

Il était là en tant que spectateur, un spectateur qui n'a pas hésité à faire des suggestions et donner des conseils, tout cela en toute simplicité et avec beaucoup de bienveillance.

Nous avons donc passé un excellent moment en sa compagnie et tous nos remerciements vont à **Théo** pour cette très bonne initiative... mais aussi à **Gaëtan Bloom** pour avoir accepté cette invitation.

Et, maintenant que **Gaëtan Bloom** connaît l'existence du **MCR**... qui sait... peut-être un jour voudra-t-il y adhérer... ☺

