

RÉUNION DU 29 MAI 2021



Ouf !

Seconde réunion – officielle - de l'année magique septembre 2020 - juin 2021 pour le ***Magicos Circus Rouennais***... Cela fait peu, très peu...

Mais il semble qu'on voit – enfin – le bout du tunnel.

D'abord avec ce *conardevirus* qui devrait faiblir avec la vaccination (enfin j'espère...). C'est quand même dingue que, pour une fois que les Chinois font un truc qui marche, il a fallu que ce soit pour déclencher une pandémie.

Ensuite, et là il faut avoir suivi les aventures et mésaventures du ***Magicos Circus Rouennais***, nous allons bientôt avoir de nouveau un lieu pour nous réunir le samedi après midi une fois par mois. Je rappelle pour ceux qui avait quitté la planète – ou tout simplement cessé de lire mes comptes-rendus – que la ville de Rouen a décidé l'année passée de ne plus ouvrir la *MJC* le samedi après midi... On nous avait proposé une solution de rechange à condition de passer en association et de louer une salle à la demi-journée (il n'y a pas de petits profits).

Comme personne n'était vraiment intéressé, nous avons décidé de reprendre les réunions chez "*l'habitant*" en attendant des jours meilleurs. Mais avec la *Covid*, cette solution a été mise en sommeil...

Et c'est **Christophe** qui a permis de débloquent la situation grâce à une de ses relations en lien avec *l'Amicale Laïque de Déville-lès-Rouen(ALD)*, une commune près de Rouen (comme son nom le laisse supposer).

Ainsi, dès septembre prochain, le **MCR** sera rattaché à cette Amicale Laïque sous l'appellation **ALD Magicos Circus**. C'est une appellation interne qui ne change rien à notre nom officiel qui restera **Magicos Circus Rouennais** et, souhaitons que cela reste ainsi.

Nous avons du constituer un bureau composé d'un président (**Christophe**), d'un secrétaire (moi) et d'un trésorier (**Éric**).

Mais du fait que *l'Amicale Laïque de Déville* nous prend sous sa coupe, aucune déclaration en préfecture ni passage en association n'a été nécessaire. Et, c'est l'essentiel, nous aurons notre salle pour nous réunir une fois par mois le samedi après-midi.

Une ère nouvelle commence et je suis content de passer la main à **Christophe** qui découvrira ainsi les joies d'envoyer aux membres des mails qui resteront sans réponse pour la plupart... ☺.



Et pour cette seconde réunion de notre année magique, c'est **Christophe** qui a proposé d'accueillir la troupe... du moins, une partie de celle-ci car les murs de sa maison ne sont pas extensibles et il convient par ailleurs de respecter une certaine "*jauge*" en termes de participants.

Sont présents :

1 : **Christophe**
3 : **José**
5 : **Éric**

2 : **Thierry**
4 : **Patrice**

Petite reprise... mais reprise quand même. **Paillette** avait dit qu'il serait présent... Mais il a peut-être eu un empêchement ou changé d'avis.

Christophe avait envisagé de nous faire profiter du soleil en installant une table et des chaises à l'extérieur... le vent en a décidé autrement et c'est donc dans son salon que nous nous installons

Allez, place à la Magie !

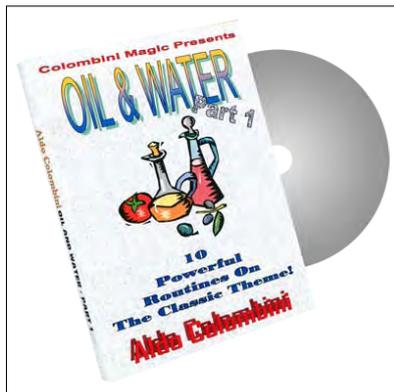
Je suis dans ma période "*Huile et Eau*"...

Non, je ne me suis pas mis à la cuisine... D'ailleurs, qui aurait l'idée de mélanger de l'huile avec de l'eau.

Non, je ne me suis pas mis non plus à la peinture à l'huile et à l'aquarelle...

En fait, je veux parler de cet effet appelé *Oil and Water* où on essaie – vainement – de mélanger des cartes rouges (l'eau) avec des cartes noires (l'huile).

Le nom "*Oil and Water*" viendrait d'**Edward Marlo** mais on trouve trace de cet effet dès 1940 avec **Walter Gibson** dans les pages du magazine "*The Jinx*"... et même avant cette date car **Hofzinsler** (1806-1875) l'avait déjà évoqué comme "*The Magic Separation*".



J'ai récemment replongé le nez – et les mains – dans un double dvd d'**Aldo Colombini** intitulé *Oil and Water* et je propose de montrer l'une de ces routines.

Je présente trois cartes à points rouges et trois cartes à point noirs. Les cartes à points rouges ont un dos... rouge. Et les cartes à points noirs ont un dos... Non, pas noir, je n'avais pas de cartes à dos noir, elles ont un dos bleu.



La pub pour Phildar est totalement gratuite et involontaire

Les cartes sont intercalées face en l'air... Rouge noire, rouge noire, rouge noire. Le paquet est retourné faces en bas...

Un geste magique et on s'aperçoit que les dos se sont regroupés par couleur : rouge d'un côté, et noir de l'autre.

Les faces sont montrées une à une et avec les dos rouges : trois faces rouges et avec les dos bleus : trois faces noires.



Les deux paquets de trois cartes sont mis l'un sur l'autre et retournés : les faces sont à nouveau alternées et on montre que les dos aussi...



Mock Oil and Water, de **John McClure**... Une routine originale assez facile... ce qui ne m'a pas empêché de me planter à deux reprises dans la présentation pour cause d'étalement mal réalisé au départ...

Thierry prend la suite. Il semble avoir la folie des grandeurs car, alors que je me suis contenté de deux paquets de trois cartes chacun, il utilise carrément deux jeux complets, l'un à dos bleu et l'autre à dos rouge.

Thierry coupe le jeu bleu en deux moitiés à peu près égales (selon l'expression consacrée). Puis, il effeuille une des moitiés face des cartes vers **José** et il lui demande de dire "stop !" quand il veut.



La même chose est effectuée avec la seconde moitié du jeu et avec **Éric**.



Deux cartes ont ainsi été sélectionnées.

Thierry reconstitue le jeu et le range dans l'étui qu'il met ensuite dans sa poche.

Thierry sort à présent les cartes à dos rouges et fait défiler les cartes en demandant à **José** et **Éric** s'ils voient leur carte : oui...enfin, sauf qu'**Éric** a répondu "*non*" parce qu'il ne se rappelait plus de sa carte... D'où l'intérêt de demander à un spectateur de montrer sa carte aux autres...

Puis **Thierry** étale les cartes face en bas... On voit deux dos bleus... Ces deux cartes sont retournées et elles correspondent aux deux cartes choisies.



Thierry dit qu'on peut se demander où sont passées les deux cartes identiques à celles-ci mais à dos rouge.... Il va à sa poche et sort le jeu bleu... Il l'étale face en bas et il fait constater qu'il y a deux cartes à dos rouge parmi les dos bleus : les mêmes cartes que celles choisies par **José** et **Éric**.

[Voyage Impossible 3](#) de **Dominique Duvivier**. La méthode pour faire choisir les deux cartes me semble un peu compliquée par l'utilisation d'un jeu... spécial, mais l'effet de voyage de cartes est sympa.

Comme j'ai récemment mis sur notre site (dans la partie réservée aux membres du club) quelques routines utilisant ce même type de jeu, j'en profite pour évoquer une méthode plus facile pour faire "*choisir*" une carte. Sachant que l'usage de cet accessoire ne se justifie pas vraiment et qu'il y a pléthore de méthodes pour faire choisir "*librement*" une ou plusieurs cartes avec un jeu... normal.

Christophe propose de nous montrer une méthode pour faire choisir une carte en les faisant défiler une à une...



Original... Sauf qu'on peut montrer la carte - sous certaines conditions - mais il est impossible de la laisser à l'examen et du coup, je m'interroge sur l'intérêt... Mais **Christophe** trouve l'idée géniale et je ne vais certainement pas me fâcher avec notre nouveau président... ☺

Christophe enchaîne sur une méthode qui serait de **Jean-Pierre Vallarino** consistant à faire choisir une carte en les sortant une à une de l'étui d'où elles dépassent de leur moitié...



Là, j'utilise mon "Joker" pour éviter tout commentaire désobligeant... ☺

José s'est installé et il va sûrement nous montrer une de ces subtilités mathématiques qu'il affectionne tant.

José nous propose une partie de poker en imaginant qu'il y a cinq joueurs. Il distribue donc cinq "*mains*" (une main comportant 5 cartes)



Le premier joueur récolte une paire... Le second a deux paires... Le troisième se retrouve avec un brelan (3 cartes identiques) tandis que le quatrième a un full (trois cartes identiques et deux cartes identiques)... Mais le cinquième joueur – incarné par **José** – gagne avec un carré d'As.

Et **José** précise... Mais là, c'est facile parce que le jeu n'était pas mélangé.

Et bien "*cassoulet ne tienne*" comme dirait un habitant de *Castelnaudary* (désolé pour les habitants de *Toulouse*...), **José** propose à **Thierry** de ramasser les tas dans n'importe quel ordre et de couper le paquet ainsi reconstitué.

Puis **José** désigne trois cartes qui sont face en bas devant lui et il indique qu'on va encore plus perturber l'ordre des cartes. Il demande à **Thierry** de retourner une de ces cartes : c'est une carte supportant le chiffre "3".

José distribue alors son paquet en trois tas qui sont ensuite rassemblés et **Thierry** est invité à couper le paquet reconstitué.

Nouvelle carte retournée – chiffre "4" – et **José** distribue quatre tas qui sont ensuite rassemblés et le paquet est coupé.

José redistribue les cinq mains de poker. La dernière carte face en bas des trois se trouvant sur la table est retournée : elle comporte le chiffre "2" et indique le paquet attribué à **José**.

Le deuxième paquet à partir de la gauche est retourné : quinte flush à Cœur (10 – V – D – R – A)...



Adaptation d'un tour de **Richard Vollmer** intitulé *Elseneur* extrait du volume 7 de la *Petite Anthologie des Tours Automatiques*.

José a un peu triché pour obtenir ce final qui est – de fait – plus fort que celui concocté par **Richard Vollmer**.

De même, l'adaptation de **José** permet une progression au niveau des cartes dans chaque main lors de la première phase. Ce qui n'est pas prévu dans la routine initiale.

Enfin, **Richard Vollmer** utilise un dé au lieu des trois cartes de **José** pour les distributions. Et **José** a remarqué qu'avec certains jets de dé enchaînés (par exemple deux fois "3") le tour ne fonctionne pas... et en plus il faut attendre un "5" pour distribuer les 5 mains, ce qui peut demander du temps sachant qu'en plus on est censé demander au spectateur s'il est satisfait ou s'il veut continuer... Avec un spectateur très joueur (très chiant...), on peut y être encore deux jours après...

Comme quoi, les créateurs de tours ne maîtrisent pas tout....

Pour notre culture personnelle, **José** nous montre un jeu de 65 cartes. Il comporte les 4 familles traditionnelles plus une famille supplémentaire dont l'index est une étoile... Ce qui ne fait pas très poker, raison pour laquelle il ne l'a pas utilisé dans cette routine.

Comme **José** semble être en manque de Magie, il propose de montrer une seconde routine.

Pour celle-ci il a besoin de quatre cartes quelconques et il demande à **Thierry** de les mélanger et d'en mettre - selon son humeur - certaines, face en bas et les autres, face en l'air. **Thierry** doit également mémoriser un des ces quatre cartes.

José se lève et nous tourne le dos tandis que **Thierry** effectue sa sélection et son mélange. L'aurait-on vexé ?

José récupère les cartes avec ses mains dans le dos et les étale afin que **Thierry** indique s'il voit sa carte ou pas. La réponse est : non.



José nous fait face mais conserve les cartes derrière son dos... sûrement pour effectuer quelque manipulation secrète... Il a le visage hyper concentré...



Puis, **José** se tourne à nouveau, étale les cartes dans son dos et demande à **Thierry** s'il voit sa carte. La réponse est : oui.



José fait face, gardant toujours les mains dans le dos avec les cartes puis après un temps de réflexion, il pose une carte sur la table et demande à **Thierry** de nommer sa carte : 9T. **José** retourne sa carte et c'est le 2C et il dit simplement "Ah ?..." ce qui, sommes toutes, résume assez bien son étonnement.

J'en profite pour dire que ça arrive même aux meilleurs et du coup, je suis content que quelqu'un se soit également planté, comme ça, je me sens moins seul.

Éric pense que **José** n'a pas été assez clair dans ses directives et que le problème vient peut-être de la façon dont les cartes ont été montrés et de la notion de "*cartes face en l'air*"... (Après avoir vu depuis la vidéo, je me rends compte que **Thierry** aurait du répondre "*non*" la seconde fois, mais que l'orientation des cartes à du le tromper).

Thierry propose à **José** de présenter à nouveau la routine avec une autre personne et c'est **Christophe** qui s'y colle.

Christophe voit sa carte la première fois, pas la seconde, pas la troisième fois...

José résume..."*donc tu l'as vu la seconde fois ?*" et **Christophe** de répondre "*Oui, la première et la seconde mais pas cette fois*"

Ah ben si les spectateurs ne sont pas fiables, il est normal que les tours foirent.

Et nous d'affirmer... "Ah non, tu ne l'as pas vue la première fois..."

Quand je disais que les spectateurs ne sont pas fiables...☺

Bon forcément, **José** sélectionne la mauvaise carte...

José fait preuve de pragmatisme et dit qu'il va refaire le tour en nous expliquant au fur et à mesure, sans mettre ses mains dans le dos. Il continue à réfléchir au pourquoi du comment de ce plantage...



Et là, vous savez quoi ? Ben là ça marche.

Et **José** de conclure "Alors pourquoi je me suis planté ?..."

Un tour vu sur Internet et lors duquel le magicien a le dos tourné et les cartes, posées sur une table, sont manipulées par le spectateur.

José indique que c'est risqué car le spectateur peut se tromper dans les manipulations à effectuer... et d'ajouter que... même quand c'est le magicien qui tient les cartes, c'est risqué.

Thierry propose de faire le tour – à vue – avec l'aide de **José**...

Et vous savez quoi ? Ben ça plante....

José recommence et ça marche et il se rend compte que dans sa tentative, **Thierry** a oublié l'étape finale primordiale pour trouver la bonne carte...

Bon moi au moins, mon plantage à répétition n'était du qu'à moi...

Christophe prend la suite. Il dispose sur sa petite table trois étiquettes numérotées de 1 à 3 et explique que c'est pour déterminer de façon de distribuer les cartes : "1" signifie qu'on doit distribuer les cartes en un seul tas et **Christophe** le fait.



"2" signifie que les cartes doivent être distribuées en deux tas. **Christophe** le fait.

Et comme vous vous en doutez sûrement – enfin, j'espère – "3" signifie que le paquet doit être distribué en trois tas. Ce que **Christophe** fait.



Christophe propose à présent de modifier l'ordre de ses étiquettes.

L'ordre 1-2-3 devient 3-2-1 à la demande d'**Éric**.

Et **Christophe** reprend ses distributions en commençant par former 3 tas, puis 2, puis un seul.

La carte terminant sur le dessus du jeu à l'issue de ces distributions successives est mise à l'écart et **Christophe** indique en commençant à retourner les autres cartes face en l'air "*Et si vous aviez choisi un autre ordre.... Ah merde je me suis gauféré !*".

Yes !!! Bienvenu au club !

Non pas que je sois content que **Christophe** et **José** se soient plantés... Cela me fait réellement de la peine pour eux (...même pas vrai...), mais d'un autre côté, je me dis "*in petto*" (ça veut dire "*dans mon for intérieur*" - à ne pas confondre avec "*Gepetto*" qui est le père de *Pinocchio*) : "*Tu vois, ya pas que toi...*".

Christophe.... prise 2... Clap !

Et notre hôte reprend ses distributions en 1 tas, en 2 tas puis en 3 tas... Puis il demande qu'on choisisse l'ordre "*qui serait sympa*" c'est-à-dire 3-1-2 au lieu de 3-2-1 ... Un peu comme si un magicien disait à son spectateur que ce serait sympa qu'il choisisse le 4 de Cœur...

Christophe précise que cela ne change rien au déroulement du tour mais que le final est visuellement plus sympa... Allez okay pour 3-1-2.



Nouvelles distributions : 3 tas, puis 1 tas, puis 2 tas....

La carte du dessus du jeu est mise de côté après vérification par **Christophe**... juste au cas où...

Christophe montre que toutes les autres cartes sont blanches...

Quant à la carte mise de côté, elle comporte le prénom "**Christophe**" écrit dessus.

Christophe met la carte à sa gauche et fait basculer vers l'avant les trois cartes numérotées et on peut lire "mon" "prénom" "est"... "**Christophe**".



Christophe explique que si l'ordre choisi avait été 2-3-1, il aurait placé la carte "**Christophe**" à droite des trois autres cartes et il ajoute que pour les autres positions, ça ne marche pas....

J'indique qu'on peut contourner le problème en écrivant à l'intérieur du "V" formé par les cartes et que, par exemple, si l'ordre choisi est 3-2-1 et suffit d'écrire chaque mot sur les cartes en tenant compte de cet ordre pour une lecture avec la carte "**Christophe**" à gauche ou à droite... Une autre solution consiste à demander au spectateur de faire bouger toutes les cartes afin qu'aucune ne reste à son emplacement de départ... ce qui réduira – de fait – les possibilités de mouvement...

Ce tour qui a été présenté par **Francis Tabary** sur *Virtual Magie*, évoque furieusement le tour *Countdown* d'**Aldo Colombini**, pour lequel notre excellent **José** avait trouvé une adaptation géniale. **Christophe** n'a pas vu cette routine et il indique qu'il ira voir sur notre site.

Éric s'installe et, en disant "*On va faire plaisir à **Patrice***", il effectue la *Double Dutch Cut*... Mais il se plante en la faisant... Mais apparemment, cela n'a pas d'importance pour la suite.

Eh **Éric**... 1 sur 3, 2 sur 4 et gauche sur droite... Et pas 1 sur 3 et ce paquet (1+3) sur 2, puis le tout sur 4... Sinon, un jour, tu risques d'avoir une mauvaise surprise...



C'est un peu le *running gag* au sein du club, tout le monde sait que j'aime bien cette coupe quadruple ainsi d'ailleurs que la triple coupe **Jay Ose**. Alors forcément, on me charrie un peu à ce sujet...

Éric déclare que c'est l'heure de faire de la Magie et pour cela on va transférer un certain nombre de cartes du dessus sous le jeu.

Éric précise qu'il aime bien faire de la Magie quand il est cinq heures et il transfère 5 cartes sous le jeu.

José est invité à déterminer une heure en transférant de 1 à 12 cartes sous le paquet tandis qu'**Éric** tourne le dos.

Joé ayant fait son choix et transféré le nombre de cartes ad-hoc sous le jeu, **Éric** fait face et après avoir repris le jeu, il distribue les cartes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre qui en aurait, pour former un cercle avec tout en haut, l'emplacement pour "*12 heures*".

Arrivé à "7 heures", **Éric** demande – on ne sait pourquoi – à **Thierry** de continuer à former le cercle pour arriver à "1 heure".

Pendant ce temps là, **Éric** se saisit d'un genre de boîtier qu'il dépose au milieu du cercle de cartes.



Éric explique que son boîtier est en réalité une pendule et il demande à **José** d'ouvrir le panneau situé à l'avant et de dire l'heure affichée.



L'heure affichée est "8 heures" – celle choisie par **José**.

La carte se trouvant à l'emplacement correspondant à la huitième heure est retournée : il s'agit de la Dame de Cœur.

Éric déplace sa pendule sur le côté et retourne la carte jumbo se trouvant dessous : la Dame de Cœur.



Adaptation d'un tour qu'**Éric** a vu sur Internet. En principe, toutes les autres cartes sont blanches mais là, **Éric** a utilisé un jeu ordinaire.

José demande comment on règle l'heure sur la pendule et **Christophe** dit "On t'a vu un peu bidouiller derrière"... **Éric** dit – sans vraiment chercher à nous convaincre – "Non, non..." Et il nous propose d'examiner le matériel... C'est **Thierry** qui trouve le truc... et il faut reconnaître que c'est du beau matos... normalement prévu pour une autre utilisation mais **Éric** a pensé à une application différente, ce qui explique le "bidouillage" pour obtenir le réglage.

Sinon, pour le reste, c'est un tour classique de l'horloge.

Éric enchaîne sur une adaptation d'un grand classique avec les outils modernes du XXI^{ème} siècle.

Et pour découvrir cette adaptation, je vous propose d'aller à la page suivante...

Éric nous montre un *genre* de socle surélevé de couleur rouge et noire ainsi qu'un *genre* (N'allez surtout pas croire que je suis pour la théorie du "genre"...) de cylindre en plastique transparent ainsi qu'une petite plaque (non, ce n'est pas un "*genre de plaque*"...) de couleur rouge sur laquelle repose... un *genre* (☺) d'araignée stylisée.

Éric dépose la plaque avec l'araignée dessus sur le socle. Puis il fait glisser la plaque pour l'ôter et recouvre l'araignée avec le cylindre...

Puis, **Éric** prend l'ensemble et le secoue – *genre*... Orangina, secouez-moi, secouez-moi...

Et la grosse araignée disparaît pour laisser place à plusieurs bébés araignée...



[Spider-3D](#), une réalisation en impression 3D créée par **Alphone Rebmann** diffusée par la "[Petite Boutique 3D de Léa](#)". Ce tour est manifestement inspiré du tour [Crash Dice de Tenyo](#) (initialement *Dice Bomb*, une création du **Dr Sawa**) où un gros dé se transforme en plein de petits dés (ou également en un dé d'une autre couleur)

[Rick Lax](#) propose deux justifications intéressantes qui détournent un peu l'aspect "*tour automatique*".

Éric propose de montrer un truc "*complètement stupide mais c'est pas grave*"... Pour cela, il demande à **Thierry** de choisir une carte dans le jeu qu'il lui présente.



Thierry n'est pas vraiment ravi qu'on le choisisse lui, pour un tour complètement stupide... d'autant qu'**Éric** lui demande de frotter sa carte (le 7 de Carreau) sur ses cheveux pour la charger en électricité statique.

La carte est ensuite perdue dans le jeu et **Éric** de découvrir l'identité de la carte et pour cela, il parfois le jeu, la face des cartes tournées vers lui.



Éric hésite entre deux cartes. Il demande à **Thierry** de poser son index sur la *petite tranche supérieure* (j'cause bien hein ?) d'une des deux cartes et prononce "6 de carreau"... Rien ne se passe. Et pour cause, ce n'est pas la bonne carte.

Éric propose de réitérer avec la seconde carte et demande à nouveau à **Thierry** de mettre son index là où vous savez et là, on entend un *genre* (☺) de claquement et on voit **Thierry** retirer prestement son doigt... **Éric** : "7 de Carreau...Ah t'as senti l'électricité statique ?"...



Éric propose de recommencer et **Christophe** se porte volontaire.

Rassurez-vous, aucun magicien n'a été maltraité ou blessé durant ce tour.

[Electric Sensation](#) de **Neil Jouve**.

Bon vous savez quoi ?

Je suis dans ma période "*Huile et Eau*"...

Non, je ne me suis pas mis à la cuisine... D'ailleurs, qui aurait l'idée de mélanger de l'huile avec de l'eau.

Non, je ne me suis pas mis non plus à la peinture à l'huile et à l'aquarelle...

En fait, je veux parler de cet effet appelé *Oil and Water* où on essaie – vainement – de mélanger des cartes rouges (l'eau) avec des cartes noires (l'huile).

Ah ? Je l'ai déjà écrit? Désolé...

Pour cette routine, j'utilise 4 cartes noires et 4 cartes rouges ayant la même valeur, car en fait, ce n'est pas la valeur qui importe, mais la couleur : noire ou rouge.

Je distribue les 4 cartes rouges face en bas sur la table à l'exception de la dernière qui est mise face en l'air et je montre que je tien en main les 4 cartes noires.



J'alterne ensuite les cartes face en bas : rouge – noire – rouge – noire, etc.



Je ne prends même pas le paquet sur la table, seulement les 4 premières cartes et je montre qu'il s'agit des 4 cartes noires. Puis je montre que les 4 autres cartes sont rouges.



Alors, phénomène éphémère ou récurrent ? Je propose de recommencer et les cartes sont à nouveau alternées... pour le même résultat final, les cartes se regroupent par couleur.

Je propose de recommencer mais, cette fois-ci, avec les cartes face en l'air



Même phénomène au final : les cartes se regroupent pas couleur.

Du coup, je dépose mon paquet de noires, face en bas, sur le paquet de rouges, face en bas...

Et là... aussi étrange que cela puisse être, lorsque je retourne le paquet, les cartes sont alternées.



Italian Dressing du regretté **Aldo Colombini**.

Allez hop, je range ma bouteille d'huile et ma bouteille d'eau ainsi que mon saladier et je laisse à place à **Christophe**...

Christophe s'installe en posant sur la table une petite enveloppe fermée par une petite pince en forme de flèche et supportant un "?".



Christophe nous montre un jeu de cartes un peu particulier car les cartes sont en fait des photos, toutes différentes.

Le jeu est mélangé par **Éric** et **Thierry** et **Christophe** le coupe en trois paquets à peu près égaux. Puis, il demande à **Thierry** sur quel paquet il doit poser l'enveloppe avec le point d'interrogation. Les deux autres paquets sont rassemblés et celui avec l'enveloppe est posé sur le tout (et l'enveloppe est mise à l'écart).

Thierry est à présent invité à choisir une cartes dans l'étalement qui lui est présenté mais cette carte n'est pas regardée : elle est mise dans l'enveloppe.



Tout le monde peut voir la carte tandis que **Christophe** insère dans l'enveloppe et **Thierry** lui fait remarquer. Bon, comme ce n'était pas prévu, **Christophe** nous demande de faire comme si on n'avait rien vu.

Christophe réfléchit puis nous tourne le dos en disant "*Excusez-moi, je vérifie juste une chose...*".

"*Ah, quand le doute mes trains*" comme dirait un cheminot...

Et **Christophe** annonce finalement "*Ouais ben je me suis gauféré...*"... Et moi, je le rassure en disant "*Ah, ça arrive même aux meilleurs...*".

Christophe dit qu'il va recommencer... Il prépare à nouveau ses cartes et...contre toute attente, il reste figé dans une stature de réflexion intense...

Ah quand le doute... s'instaure...



Instant de réflexion ou de doute ?

Christophe s'anime à nouveau et mélange les cartes puis il s'arrête et "*bogue*" à nouveau. C'est peut-être un problème de mise à jour... 😊

Il décide de couper le jeu en trois tas...et demande à nouveau à **Thierry** de choisir le tas où poser l'enveloppe. **Thierry** reste sur le tas du centre.

Bon, j'vous l'fait en accéléré : tas rassemblés – carte choisie mais pas regardée mise dans l'enveloppe mais en faisant attention à ne pas flasher la carte...



Christophe se tourne à nouveau rapidement et semble satisfait de sa vérification... puis il fait choisir une carte au "stop !" dans le jeu à **José**.

La carte représente une étoile de couleur jaune.



Christophe prend l'enveloppe et fait glisser hors de celle-ci la carte de **Thierry** : une autre étoile.



Christophe demande à **Thierry** d'insérer une des deux cartes n'importe où dans le jeu mais en la laissant dépasser.

Comme la carte a été insérée à l'envers dans le jeu, **Christophe** la remet dans le bon sens.



Le jeu est ensuite étalé et les trois cartes se trouvant de part et d'autres de la carte insérée sont sorties de l'étalement.

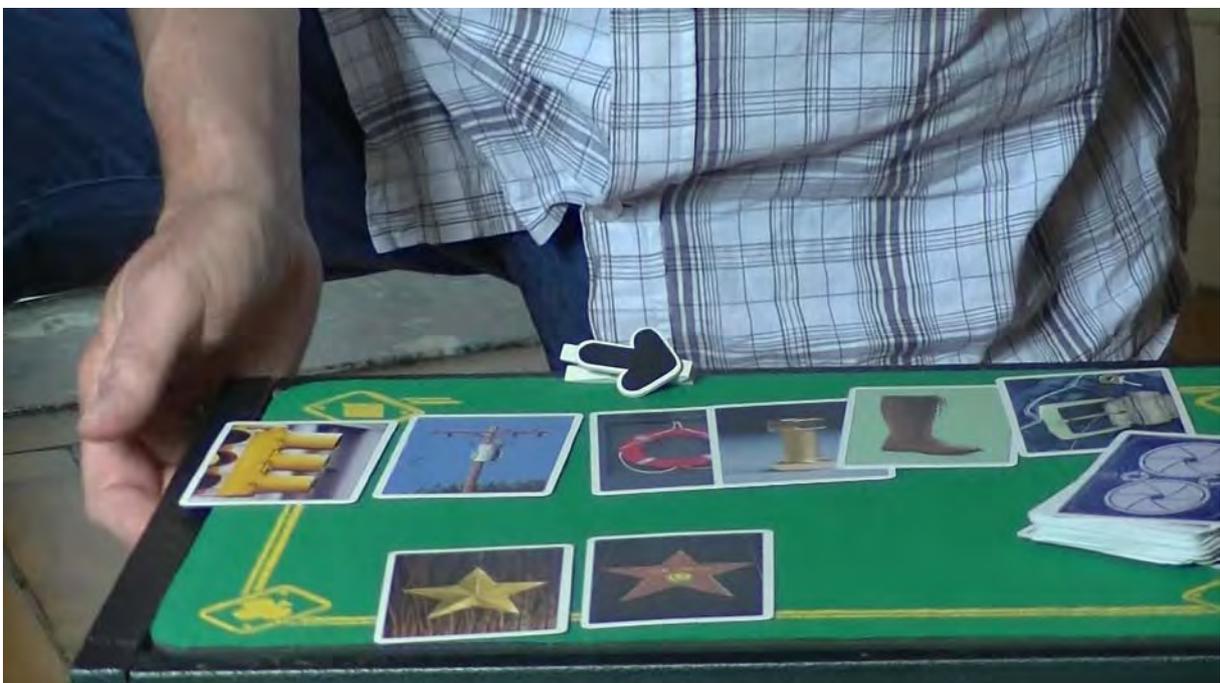


Christophe va à présent vérifier si **Thierry** a eu le bon feeling et si ces cartes pourraient évoquer des étoiles.

Un boulon, une botte, un feu de signalisation, une bouée, une boucle de ceinture, un poteau électrique... On ne peut pas vraiment dire que ces objets évoquent les étoiles...



Éric dit que cela évoque des lettres... et **Christophe** lui dit "Tu l'as dit trop tôt, parce qu'il faut que les gens cherchent..."



ETOILE

[Snaps](#), de **David Jonathan**.

Thierry propose de faire à **Christophe** un tour par téléphone...

Oui, je sais, on peut trouver ça très con puisque tous deux sont dans la même pièce, mais c'est le principe du tour...

Et là, mort de rire...

Christophe s'installe avec son téléphone devant lui et **Thierry** est sorti dans la cour... Il est en communication avec **Christophe** mais.... La fenêtre est ouverte et **Thierry** est à côté et du coup il y a un sérieux écho...

Christophe lui demande d'aller plus loin...



Thierry s'éloigne... mais l'écho subsiste...

On entend "*Tu prends (dix ?) cartes, n'importe lesquelles...*"

Christophe : "*Combien ? Dix ? N'importe ?*"

Christophe extrait dix cartes de son jeu et on entend dans le haut-parleur du téléphone un crachotement inaudible.

On finit par comprendre qu'il faut que **Christophe** mélange les cartes.

Puis, apparemment **Thierry** demande à **Christophe** de mettre cinq cartes d'un côté et cinq cartes de l'autre.

Et là, **Christophe** distribue une ligne de cinq cartes...



Ah bah déjà que la connexion est franchement mauvaise... si en plus le spectateur ne fait pas ce qu'on lui demande, ça risque de foirer.

Nous, sympas, on signale à **Christophe** qu'il se goure et il rectifie le tir.

Christophe dit "*ça y est... deux paquets de cinq... Allo ?*"

Pas de réponse mais on entend dans la cour un "*Oh la...*"

Quand je vous disais que c'était marrant.

Et **Christophe** de dire "*Parle à la fenêtre, Thierry...*"

Ah ben déjà qu'on ne l'entend pas quand il te parle, alors imagine s'il se met à parler à la fenêtre... ☺

Du fin fond de la cour on entend **Thierry** qui dit "*ça a coupé...*"...
Puis sa voix semblant plus proche "*ça a coupé... T'as plus de batterie c'est ça ?*"

Et **Christophe**, offusqué, répond : "*Non, moi je suis très bien...*"

À mon avis, ils doivent avoir des *Phone*... ☺

Finalement **Thierry** continue à donner ses instructions en se tenant devant la fenêtre ouverte (heureusement que nous sommes en rez-de-chaussée) et en regardant **Christophe**.

"Tu prends un de tes deux paquets et tu regardes la carte qui est sur le dessus..."

Et **Christophe** de répondre "Eh... Mais retourne- toi aussi... Ah ben ouais, l'autre... y regarde..."

Un sketch... Ils devraient monter un duo...

Bon **Thierry** se retourne et **Christophe** nous montre sa carte...



Thierry lui demande à présent de reposer la carte sur le tas et de le recouvrir avec l'autre tas. Puis il indique à **Christophe** qu'il peut retirer une, deux, trois ou quatre cartes qui vont être mises à l'écart.

Christophe : "D'accord... Mais regarde pas, barre-toi... Oh la la..." parce que **Thierry** fait à nouveau face à nous.

Thierry demande à **Christophe** de retourner son paquet pour qu'il soit face en l'air et il lui donne pour instructions de poser une carte sur la table et la suivante sous le paquet et ainsi de suite...

Christophe "Toujours face en l'air... Ah ben t'as qu'à dire de faire un bonnondèrdil...".

C'est vrai que **Christophe** a quelques problèmes avec l'anglais...

Christophe ajoute : "Je confonds avec *Beds are burning...* C'est [Midnight Oil...](#)"

Surréaliste comme conversation non ?

Thierry demande à **Christophe** de remettre les cartes face en bas sur la table et de prendre la première du paquet sans la regarder et de la poser sur la table...

Thierry dit qu'il se concentre... puis annonce qu'il croit que ce n'est pas la bonne carte.

Thierry demande ensuite à **Christophe** de prendre la seconde carte et dit "...Elle ne sent pas bon non plus celle là... ça pue. Ce n'est pas la bonne..."

Ah bon ? Nous on ne sent rien.

Pour la troisième carte; **Thierry** pense que c'est à présent la bonne carte.

Christophe la regarde et effectivement c'est la bonne mais **Éric** intervient et demande à **Thierry** "*Et c'est quoi la carte ?*"



Et **Thierry** se marre en disant qu'il ne sait pas mais tout le monde soupçonne à sa façon de répondre qu'il a vu la carte...

Lost and Phoned de **Max Maven**. Un tour qu'il faisait effectivement au téléphone et qui depuis la Covid et les confinements à répétition se fait désormais par visio.

J'ai envoyé ce tour à un copain après avoir réalisé une vidéo sur Internet... et j'ai ensuite demandé à mon ami si ça avait marché. La réponse m'a beaucoup amusé : "*Oui ça a marché, mais qu'est ce que je me suis fait chier pour trouver un jeu de cartes...*"

Christophe propose de montrer un autre tour avec la participation de **José**.

Il explique – démonstration à l'appui - que **José** devra couper le jeu en deux tas à peu près égaux, prendre l'un des tas et compter silencieusement le nombre de cartes.

Ceci ayant été fait, **José** devra ensuite additionner les deux chiffres composant le nombre de cartes et regarder à partir de la face du paquet la carte se trouvant à la position correspondant à ce résultat. Le jeu devra ensuite être reconstitué en mettant ce paquet sur celui resté sur la table.

José s'exécute et nous montre la carte avant de reconstituer le jeu.



Christophe qui s'est retourné dit "*J'aurais pu faire mélanger le jeu...*" et fort obligeamment, je propose de la faire maintenant... Ben vous savez quoi ? **Christophe** n'a pas voulu.

Christophe donne à présent pour instructions à **José** de distribuer les cartes une à une à partir du dessus du jeu face en bas en les retournant au fur et à mesure et en les nommant à haute voix.

Alors que la carte de **José** a été dépassée de quelques cartes, **Christophe** demande de revenir en arrière car il a senti une différence d'intonation dans la voix de **José**.

Après avoir très bien joué la comédie, **Christophe** identifie finalement la carte.

Une subtile méthode de placement de carte...

Éric prend la suite et propose de faire un choix aléatoire de cartes mais de façon numérique...

Oups ! Rien compris.... [Tu peux récapépter depuis le bédut ?](#)

Éric se tourne vers **Thierry** et lui demande de prendre la moitié de son âge... et il choisit "25" en précisant "*Je dis ce que je veux...*"

Pas contrariant pour deux sous, **Éric** distribue 25 cartes



La 25^{ème} carte est retournée face en l'air et c'est le 5C.

Aussitôt **Éric** la remet face en bas et dit "*Normalement, je ne la connais pas...*" et il donne la carte à **Thierry**.

Moi, un peu taquin (ça m'arrive...), je dis "*Et maintenant, je vais essayer de deviner quelle est ta carte...*"

Éric reprend la carte et l'insère face en bas quelque part dans le jeu face en bas et se tournant vers **Thierry** dit "*Ta carte... C'était... le... ?*" et **Thierry** répond "le 5C".

Éric s'adresse à nous en disant "*Je vous ai peut-être fait rire, mais en attendant...*" – tout en disant cela, il étale le jeu et il y a une carte face en l'air parmi les cartes face en bas : le 5C.

Un effet "*triomphe*" facile à faire... mais réalisable tout aussi facilement avec un jeu autre que celui là...

Christophe montre une version de *Triomphe* avec un jeu... normal et j'en profite pour montrer une routine que je trouve géniale : [Le plus petit ordinateur du Monde](#) de **Jean-Philippe Duraty** (livre *Close-up Festival*) Un effet *Triomphe* avec une dose d'humour où la carte du spectateur sort face en l'air d'un jeu face en bas, comme si elle était "*imprimée*" par le jeu.

Éric nous propose un nouveau tour et dépose sur la table une carte face en bas constituant une "*petite prédiction*". Il entend ensuite le jeu à **José** et lui demande de penser à un numéro de téléphone portable et de choisir un des chiffres le composant à l'exception du zéro



José réfléchit et ayant fait son choix, **Éric** lui demande de sortir du jeu une carte correspond à ce chiffre. **Éric** précise "*Si tu penses au "3", tu sors un "3"...*"

Personne ne doit voir cette carte qui est posée face en bas sur la table.

Éric demande à **José** de multiplier le nombre pensé par deux. Il doit ensuite ajouter 2 au total avant de multiplier par 5 ce résultat.

Tout le monde est content que ce soit **José** qui a été choisi...

Pour terminer, **José** doit soustraire 4 du total obtenu précédemment.

Éric regarde **José** et lui indique qu'il est certain qu'il aime la Magie et qu'il a choisi une carte à Cœur. Et **José** répond : "*Ah ben j'ai pas regardé...*"

Ah ? Ben comment il a fait pour choisir une carte ?

Éric se penche et prend la carte qu'il montre face vers **José** en demandant : "*As-tu choisi une carte à Cœur ?*" – réponse : "*Oui*".



Éric poursuit en demandant son résultat à **José** – réponse "76".

Éric prend sa prédiction (6P) et la met avec la carte de **José** (7C). Ces deux cartes forment le nombre "76".



Éric propose de recommencer et sort du jeu une nouvelle prédiction.

Christophe est d'accord pour participer et demande s'il peut montrer sa carte à ses petits camarades – réponde : *"Non, tu la poses"*.

Christophe : *"D'accord... et je ne la regarde pas non plus..."*

Mort de rire... Et comment tu vas la choisir ta carte si tu ne la regardes pas... Cela dit, **José** avait dit ne pas avoir regardé sa carte... Mais il voulait peut-être dire *"mémorisé"* ou alors il s'était juste focalisé sur la valeur...

Éric : *"Ben oui... Il faut que ce soit un numéro..."*

Christophe : *"Oui mais est ce que j'ai le droit de regarder ma carte ?"*

Christophe n'est pas convaincu...

Ah oui... Houla, c'est grave docteur ?

Christophe sort finalement une carte du jeu et la pose sur la table mais il semble songeur...



Éric : *"T'as pensé à un numéro ? (puis désignant la carte) Il est là ?.. Ce n'est pas un zéro ? – réponses : oui – oui – non."*

Ah on sent que la confiance règne...

Éric : *"Bon...Donc, ce n'est pas une figure..."*

Christophe (qui sursaute) : *"C'est pas une figure ?"*



Éric : *"Ben non, un numéro ça peut être entre 1 et 9..."*

Christophe : *"Ah oui, ben oui, j'ai pris un numéro... Tu m'embrouilles avec une figure..."*

J'adore ce sketch... On rigole super bien au **MCR**.

Éric demande à **Christophe** de procéder aux mêmes opérations que **José** en les détaillant au fur et à mesure sauf qu'à la fin il demande de soustraire "7".

À l'énoncé du résultat "53", **Éric** est surpris car cela ne colle pas avec sa prédiction, il prend la carte de **Christophe** et dit : *"Ah mais t'as pris une figure ?..."*

Christophe : *"Ben, oui... Mais Tu me l'avais pas dit..."*

Tsoin, tsoin, tsoin... Excellent ce final ! J'adore... Encore, encore !

Christophe : *"J'ai pensé au chiffre "5" et j'ai pris la cinquième carte..."*

Éric : *"Ah bah j'ai pas été clair dans mes explications..."*

Finalement, je crois que c'est ce qu'on appelle de la *double réalité*...

Richard Vollmer volume 8 de la *Petite Anthologie des Tours Automatiques* : *La Durée Poignardée* de **Harry Houdini**.

Vous savez quoi ?

Je suis dans ma période "*Huile et Eau*"...

Ah, on me dit dans mon oreillette que je radote car j'ai déjà écrit ça deux fois... Okay, okay, je le note... et je promets d'essayer de ne plus recommencer...

Je sors un jeu de cartes d'où j'extrais un petit paquet de cartes comportant quatre cartes à dos noirs et quatre cartes à dos rouges qui sont alternées "*noire-rouge-noire-rouge, etc.*".

Je fais défiler les cartes une à une pour montrer cette alternance de couleurs.



Le paquet est ensuite retourné face en bas et les quatre premières cartes sont déposées sur la table.

Les quatre cartes qui restent en main face en bas sont montrées à nouveau une à une pour faire constater qu'elles sont bien alternées par couleur.

Le paquet tenu en main est retourné face en l'air et compté : il y a désormais quatre cartes noires... Plus aucune carte rouge.

Je dis "J'ai désormais ici les quatre cartes noires... et donc ici, (je désigne les cartes sur la table), on a..."

Réponse collégiale : "les quatre cartes rouges..."

"Non, les quatre Dames..."



Oui, il y a bien les quatre Dames sur la table...

Oil and Queen de **Roy Walton** une routine dont le final est tout à fait inattendu. **José** dit "Ah oui, on s'est fait rouler là..."

Je propose une dernière routine et j'obtiens le feu vert de l'honorable assemblée.

Vous savez quoi ?

Et bien, non, je ne vais pas vous dire que je suis dans ma période "*Huile et l'Eau*" sinon, je vais encore me faire rabrouer... et du toutes façons, vous le savez déjà.

Pour cette nouvelle routine, je ne vais pas utiliser des cartes traditionnelles mais des cartes *ESP*.

ESP pour *Extra Sensory Perception*, mais ici, il n'est pas question de mentalisme puisqu'il s'agit d'une *routine d'Huile et Eau*...

J'annonce "Bon alors... l'Huile et l'Eau..."
Et je ne sais pas pourquoi, tout le monde se marre...



Quatre cartes avec le symbole du rond non pas pour symboliser l'eau... le rond faisant penser à un "O"... Mais pour désigner l'Huile... ou plutôt "The Oil". Donc le "O" de OIL.

Quatre cartes avec le symbole de la vague qui vous représenter l'Eau.



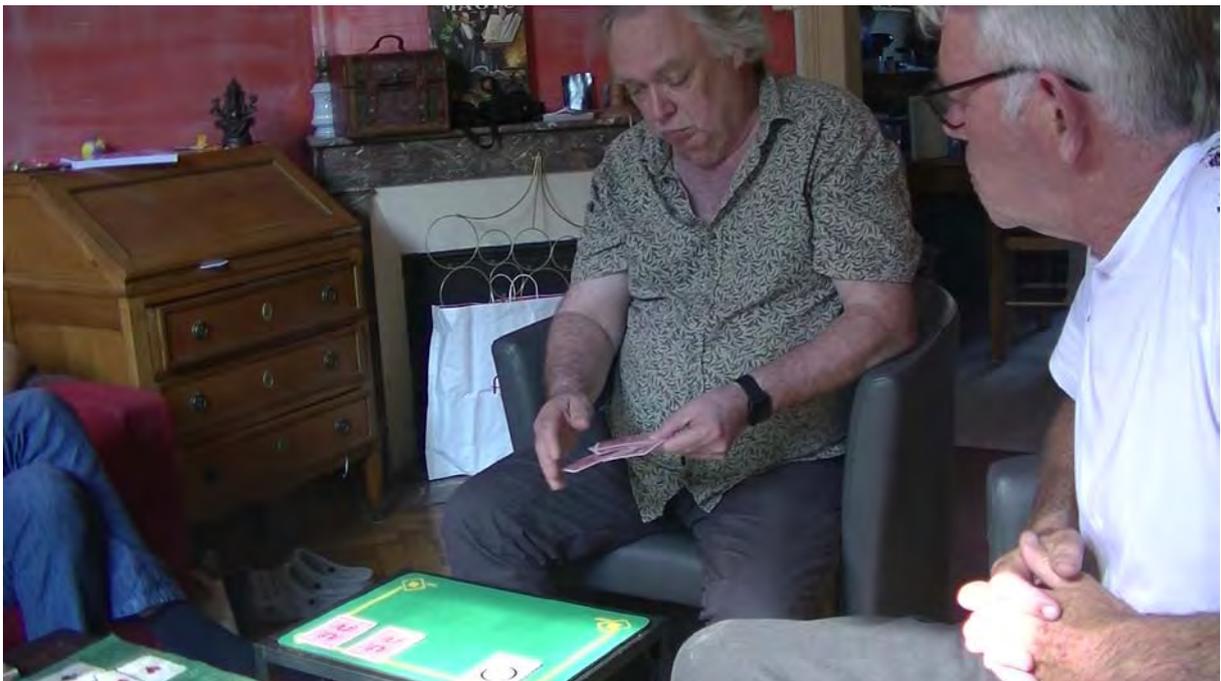
Les cartes "Vague" sont montrées une à une et retournées face en bas au fur et à mesure... Puis c'est ensuite les cartes "Cercle" qui sont également montrées une à une et retournées au fur et à mesure.

Une carte "*Cercle*" donc *Huile* est posée face en l'air (le leader) et les trois autres cartes *Huile* sont déposées en ligne face en bas sur sa droite.

Les cartes "*Eau*" qui sont tenues en main sont à nouveau montrées.



Les cartes *Eau* sont mises en éventail et une carte *Huile*, clairement montrée est insérée face en bas dans l'éventail.



L'éventail est refermé. On secoue... et la carte du dessus du paquet est retournée : c'est la carte *Huile* qui est remontée sur le dessus. Les autres cartes sont montrées et il n'y a que des cartes *Eau*.

On recommence avec une seconde carte *Huile* mise au milieu des cartes *Eau*. Même phénomène, l'*Huile* remonte sur le dessus du paquet.



Pour la troisième carte *Huile* face en bas, c'est une fois de plus le même résultat qui se produit... le carte remonte sur le dessus du paquet et va rejoindre les trois autres cartes... et forcément, les cartes tenues en main sont montrées une à une et déposées face en l'air sur la table : Il n'y a que de *l'Eau*.



Si, si... Il y a des cartes sur la table... Ah ce soleil !

New Wave Oil and Water de **Val Le-Val**. Un effet *Huile et Eau* original doublé d'un effet "*Carte Ascenseur*".

Et pour ceux qui se demandent s'il est normal que l'huile, mélangée à de l'eau, remonte à la surface, je réponds : oui car *l'eau a une densité plus forte que l'huile...*

Vous voulez plus d'explications ? Et bien lisez cet [article du site PlayBacPresse](#). (choisissez le mode "invité")

Je laisse la place à **Christophe** qui demande à **Thierry** de mélanger le jeu en précisant qu'une fois le jeu mélangé on ne doit jamais voir la face des cartes.



Christophe récupère le jeu et l'étale – face en bas – sur la table.



Christophe demande à **Thierry** de sortir de l'étalement la carte qui, selon lui, est le 5 de Trèfle. La carte est laissée face en bas à l'avant de l'étalement.



Christophe me demande de désigner le 3 de Trèfle et la carte est également sortie de l'étalement.



Éric est invité à désigner le 7 de Trèfle et cette carte vient devant l'étalement comme les précédentes.

Christophe se sert de la carte en début d'étalement pour retourner une à une les trois cartes qui sont face en bas sur la table et c'est un sans faute...



Diabolique !

Et c'est sur cette routine que se termine notre réunion. Cela nous a fait très plaisir de nous rencontrer pour cette réunion officielle du **Magicos Circus Rouennais** (il y avait eu deux réunions "underground" précédemment). Merci à toi **Christophe**.

Reste à déterminer ce que l'on peut prévoir pour ce mois de juin qui marquera les 19 ans d'existence du club.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



PS : Toutes mes excuses pour les taquineries nombreuses et variées que comporte ce compte-rendu. Je promets d'essayer de ne plus recommencer... sauf si vous insistez pour que je continue, évidemment...