

RÉUNION DU 4 SEPTEMBRE 2021
Rentrée Magique de l'ALD Magicos Circus

MCR... pour *Magicos Circus Revival*, proposé par **Éric**... ou *Magicos Circus Renouveau*, pour les anglophobes... ou *Magicos Circus Résurrection* (mais cela a une connotation un peu trop religieuse à mon goût...) ou *Magicos Circus Le Retour* ou bien tout simplement **MC** sans **R**...



Bon, sur le site, pour des raisons historiques, techniques et informatiques, nous restons **Magicos Circus Rouennais** mais il faut quand même bien le rappeler : Rouen nous a abandonnés. Notre première réunion à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen rive gauche* s'était déroulée le 16 mars... 2006 ! Et c'est donc après 14 années de présence dans ses locaux qu'il nous a fallu, contraints et forcés, trouver une solution de rechange.



Et c'est grâce à **Christophe** que le **MCR**, telle une balle en caoutchouc, a pu rebondir. Grâce aussi à *l'Amical Laïque de Déville-lès-Rouen* qui a bien voulu nous prendre sous son aile et faire de notre club, une section de son association sans que l'on ait besoin nous même de passer en association. Du coup, nous voilà officiellement **ALD Magicos Circus**.

Et aujourd'hui, c'est le grand jour, notre première réunion dans une des salles des associations situées 5 rue Jules Ferry à Déville-lès-Rouen.

Bon, force est de reconnaître qu'il n'y a pas foule pour cette rentrée magique. J'ai transmis mon titre de "*président*" à **Christophe** et il a sollicité par mail l'ensemble des membres du club... Il a ainsi pu se rendre compte que peu répondent... Et oui, Ô *Grand Maître Christophe*, bienvenue dans cette secte étrange des Gens qui ne répondent pas aux mails...

Nous aurions pu être six...mais deux désistements étant survenus au dernier moment, c'est donc à quatre que nous allons nous réunir.

Changement de lieu mais pas de changement dans le déroulement des réunions.

Sont présents :

1 : **Christophe**
3 : **Toff**

2 : **Patrice**
4 : **José**



La salle, située au premier étage du bâtiment, est spacieuse et lumineuse... Elle a une capacité d'environ vingt places avec une jauge actuellement fixée à douze pour cause de Covid19... Du coup, nous avons plein d'espace pour nous quatre...

Après la mise en place du matériel d'enregistrement vidéo, nous pouvons tranquillement évoquer les divers menus problèmes administratifs liés à nos prochaines réunions et à notre nouveau statut ; et nous abordons également l'organisation de la journée du samedi 11 septembre dite "*village des associations*" sur la commune de Déville-lès-Rouen. Nous nous sommes engagés à y participer et ce sera l'occasion de faire connaître notre club, de faire un peu de Magie, et qui sait, de susciter des adhésions.

Tout ceci étant réglé, nous voici prêts à faire ce pour quoi nous sommes là aujourd'hui : la Magie...

*

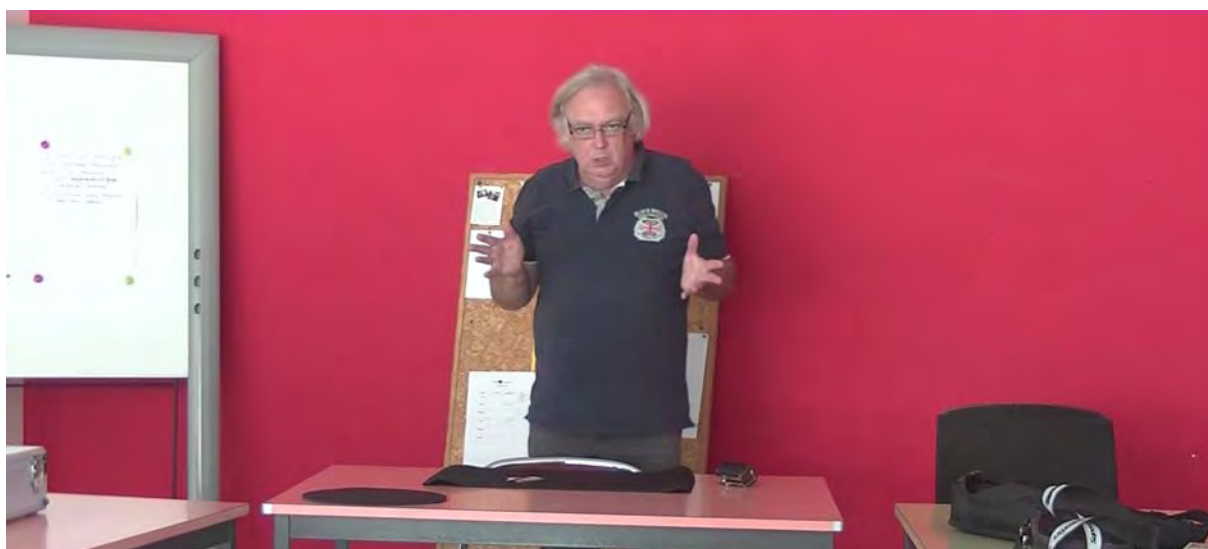
*

*

*

Privilège d'être "*l'ancien président*" et avec la bénédiction du "*nouveau président*", je propose de débiter la partie de réunion proprement dédiée à la Magie.

Je propose à chacun de se munir de trois à une dizaine de pièces de monnaie, qui n'ont pas besoin d'être toutes de la même valeur ; l'essentiel étant qu'on puisse facilement identifier le côté "*face*" du côté "*pile*". Le tour est en fait un jeu de "*pile ou face*" et j'annonce d'emblée que je vais gagner avec "*face*". Je précise que je ne dois pas connaître le nombre de pièces que chacun va prendre et qu'il est préférable de choisir entre 5 et 10 pièces pour rendre le challenge plus intéressant pour le spectateur et plus compliqué pour moi.



Je me retourne et commence à donner des instructions. Tout le monde doit démarrer avec toutes ses pièces côté "*pile*" en l'air et je fais procéder à plusieurs retournements simples ou doubles sachant qu'à certains moments, le spectateur est libre de retourner des pièces ou non.



La routine se déroule en deux phases. La première phase se déroule conformément à mes attentes et chacun des participants se retrouve avec une pièce sous sa main qui après plusieurs retournements est côté "face", comme je l'ai annoncé.

Pour la seconde phase... euh... comment dire ?

Ben, comme il est fréquent dans nos réunions... ça foire, car lorsque j'annonce que j'ai encore gagné avec "face", deux participants sur trois m'annoncent que leur pièce restante est sur "pile". Aïe. Crotte de bique.



Je donne l'explication de cette routine de **Juan Tamariz** intitulée "Heads Up" et là, je me rends compte que je me suis viandé dans les instructions de la seconde phase.

Je précise que ce genre d'incident n'arrive pas qu'à moi uniquement, mais qu'il peut concerner n'importe lequel d'entre nous lors de nos réunions... Mais nous avons la justification qui va bien *"Cela arrive même aux meilleurs..."*

Cette routine extraite du livre *Magie Verbale* a été reprise par **Dan Harlan**. Bon, **Dan Harlan** n'est pas **Tamariz**... Il y en a un qui porte un chapeau et l'autre pas... Cela aurait été dommage que **Harlan** fasse du **Tamariz** et du coup, on a deux exemples de présentations très différentes à notre disposition.

Christophe dit *"Et il faut que tu te rappelles de toute la procédure ?"*
Et moi de répondre *"Oh c'est facile à se rappeler..."* Oui... sauf là...

Allez, je laisse la place à **José**...

Et un **José** jovial – ne pas confondre avec un Jojo - qui va œuvrer avec l'assistance de **Christophe**.



José invite **Christophe** à prendre le tas de cartes posé sur la table et à le mélanger.

Christophe fait remarquer "*Donc ça ne sert à rien ?*".

José tient en main les quatre As qui auront pour mission de retrouver les deux cartes qui vont être choisies.

Christophe – genre "*suspicieux*" - se penche vers **José** pour voir les cartes que **José** lui montre bien volontiers.



Bon, on sait déjà que le mélange ne sert à rien et que les As sont "*normaux*".

Christophe doit maintenant distribuer les cartes une à une pour former six tas.



José s'excuse en disant que c'est un peu long et **Christophe** répond par cette formule désormais célèbre "*Plus c'est long plus c'est bon*".... Laquelle – sauf erreur de ma part – ne concerne pas les distributions de cartes...

José pose ensuite ses As, face en l'air et un à un, sur le 3^{ème}, 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} tas puis met le 4^{ème} tas sur le 3^{ème} et le 6^{ème} tas sur le 5^{ème}....



José prédit ensuite que c'est un As noir et un As rouge qui vont encadrer les cartes choisies.

Et puisqu'on parle de cartes "*choisies*", José demande à **Christophe** de prendre le tas de cartes en seconde position et de déposer quelques cartes – le nombre de son choix – sur le premier tas avec deux des As. Il doit ensuite regarder et mémoriser la carte du dessus de celles qui lui restent en main et, cela étant fait, il doit reposer ce paquet.



Christophe doit ensuite prendre le paquet en 1^{ère} position – couper quelques cartes qui sont déposées sur le paquet comportant la carte mémorisée puis regarder la carte se trouvant à présent sur le paquet qu'il tient en main et la mémoriser avant de reposer le paquet à sa place.

Le second paquet (celui avec la première carte mémorisée) est posé sur le premier paquet avec deux As. Le premier paquet va par-dessus et enfin, le dernier paquet (celui avec les deux autres As) vient encore par-dessus pour reconstituer le jeu.

Christophe est à présent invité à prendre le jeu en main et à les distribuer pour former quatre tas.

Cette fois-ci, c'est **Christophe** qui fait remarquer que c'est un peu long... sans préciser si c'est toujours aussi bon...

Les quatre tas ayant été formés, **José** demande de reconstituer le jeu en prenant les tas dans n'importe quel ordre... et **Christophe** déclare "*Tout ça pour ça, oh la vache...*"

José demande maintenant à **Christophe** d'étaler le jeu pour former un ruban.

Instant de suspense... la suite et le final de cette routine sont sur la page suivante...

Dans le ruban... les quatre As face en l'air, encadrant deux à deux, une carte face en bas. **Christophe** retourne les deux cartes prises en sandwich... Ce ne sont pas les cartes mémorisées.



Dans ma tête, je me dis que je ne serai pas tout seul à m'être planté aujourd'hui...

Sauf que **José** dit *"C'est un petit peu normal parce que tu joues le rôle du spectateur et c'est là que j'interviens"*... et **José** claque des doigts deux fois sur le jeu rassemblé... et il demande à **Christophe** de distribuer à nouveau les cartes en quatre paquets.

Christophe fait remarque *"Tu sous-entends que je suis un blaireau parce que moi, je n'ai pas réussi..."*

Les quatre tas étant constitués, **Christophe** est à nouveau invité à reconstituer le jeu en prenant les tas dans n'importe quel ordre.

Nouvel étalement et cette fois-ci ce sont bien les cartes choisies que les As prennent en sandwich.

Face à l'explication, **Christophe** propose de refaire le tour... puis se rappelant de toutes les distributions successibles, il renonce.

Un tour que **José** a trouvé sur YouTube, réalisé avec des Dames et intitulé *Detective Girls*. Pour la petite histoire, **José** a remarqué et signalé au YouTubeur – en vain - qu'en coupant le jeu reconstitué, ça ne marchait pas à tous les coups. Une autre version existe avec des Rois sous l'appellation *Double Sandwich Automatique* et cette fois-ci, il n'y a pas de coupe du jeu.

Je vous laisse chercher sur le *Tube* ces deux versions...

José laisse maintenant la place à... **José** pour un second tour qui selon lui, ne va pas révolutionner le monde de la Magie et qu'il a intitulé "Onze" parce que nous allons devoir lui donner des couples de chiffres dont la somme fait 11.



José a devant lui deux tas de cartes supportant des chiffres. **Toff** propose "9 et 2" et **José** lui demande sur quel tas il doit prendre le "9".

José prend le tas indiqué et en comptant de 1 à 9, il fait passer sous le paquet les cartes une à une.



José fait de même avec le second tas en comptant jusqu'à "2".

La somme des deux chiffres que cette manipulation a amené sur le dessus de chaque paquet donne 11.

Christophe propose "6 et 5" et choisit par quel tas commencer. À nouveau la somme des deux chiffres des cartes qui finissent sur le dessus des tas donne 11.



Je propose "8 et 3" et nous obtenons à nouveau deux cartes dont la somme donne 11.

Il reste deux cartes – 6 et 5 – dont la somme donne bien évidemment 11.

José explique qu'il est allé un petit peu plus loin et nous demande de penser à un sport qu'on peut associer au nombre "onze". La réponse évidente est le football... quoique... puisque nous proposons "*basket*", "*rugby*" au grand désespoir de **José**.

José nous demande "*Et si je vous donne des prénoms de footballeurs...*" et nous montre le dos d'une première carte sur laquelle est marqué "*Kyllian*".



Évidemment, la carte "associée" pour donner "11" comporte au dos "MBAPPE".



Et il en est de même avec les autres cartes qui associent ainsi "Zinedine" et "ZIDANE", "Michel" et "PLATINI" et, plus dur, "Raymond" et "KOPA".

Exit **José** et place à **Toff** qui sollicite **Christophe** pour l'assister.



Toff lui explique qu'il va devoir couper une portion de jeu, la retourner face en l'air sur les cartes restantes puis il devra couper un peu plus profondément dans le jeu et retourner la portion coupée sur les cartes restantes.

Toff montre les opérations à effectuer et cela lui permet de sélectionner trois cartes qui sont laissées face en bas et mises à l'écart.

Avant de laisser **Christophe** œuvrer, **Toff** distribue les cartes un peu "*en bazar*" afin de les mélanger.



Puis **Toff** recommence son "*mélange en bazar*" pour former deux tas distribuant les cartes par une, deux, trois ou quatre sans logique apparente sous le regard attentif de **Christophe**.



Toff demande ensuite à **Christophe** s'il sait faire un mélange à l'Américaine ce à quoi l'intéressé répond qu'il est un "*spécialiste*".

Je demande "*à l'américaine ou en queue d'aronde ?*"

Christophe choisit de faire ça en *queue américaine*... ☺.



Toff demande à présent à **Christophe** de sélectionner ses cartes au moyen de la méthode qu'il lui a expliquée avec les coupes et les retournements de paquets. Trois cartes sont ainsi sélectionnées.

Deux des cartes de **Christophe** sont des cartes de même valeur et de couleur opposée à celles de **Toff**... Hélas, pour la dernière carte, ça a loupé.

Ah, enfin un qui se plante... Je devrais compatir mais en fait je me dis que je me sens moins seul à présent... Désolé.

Toff explique que si cela avait marché, il aurait montré son étui de jeu, et le rabat sur lequel est inscrite la valeur des cartes, histoire de montrer que ce n'est pas une simple coïncidence.

Un tour de **John Bannon** vu par **Toff** sur *YouTube* sous l'appellation française "*Le Coffre Fort*".

Pourquoi certains s'évertuent-ils à changer le nom des tours ?

Rendons à **César** ce qui est à **John Bannon**. Ce tour s'appelle *Matchismo* (pas grand rapport avec l'appellation française) et on peut le trouver dans le livre *Destination Zero*... ou pour ceux qui préfèrent la vidéo, dans le [DVD Move Zero volume 2](#).

Toff propose de montrer une seconde routine qui – en principe – implique cinq spectateurs... Cherchez l'erreur : nous sommes quatre, moins celui qui présente... Il en manque donc deux. Mais cela n'arrête pas **Toff** qui propose de créer des spectateurs virtuels...

Toff extrait quelques cartes du jeu et mélange les cartes restantes. Les cartes mises de côté sont des cartes ayant pour valeur As-2-3-4-5 qui sont mélangées et destinées à être tirées par les spectateurs pour identifier leur futur paquet.

Toff fait ensuite piocher quatre cartes dans le jeu à chacun de nous et attribue également quatre cartes au hasard aux deux spectateurs virtuels.



Nous avons chacun cinq cartes – les quatre attribuées par le hasard et celle déterminant notre rang en tant que spectateur - et **Toff** nous demande d'en mémoriser une, n'importe laquelle puis de mélanger notre petit paquet.

Les paquets sont ensuite rassemblés dans un ordre que nous choisissons librement.

Pour éviter qu'on puisse penser qu'il a mémorisé l'ordre des paquets et ainsi avoir une information, **Toff** distribue les cartes une à une pour former cinq tas.



Toff se retourne et demande à **Christophe** de permuter – ou pas – des paquets deux à deux. Les paquets sont ensuite rassemblés.

Toff constitue à présent cinq paquets de cinq cartes face en l'air en prenant les cartes sur le dessus du jeu.

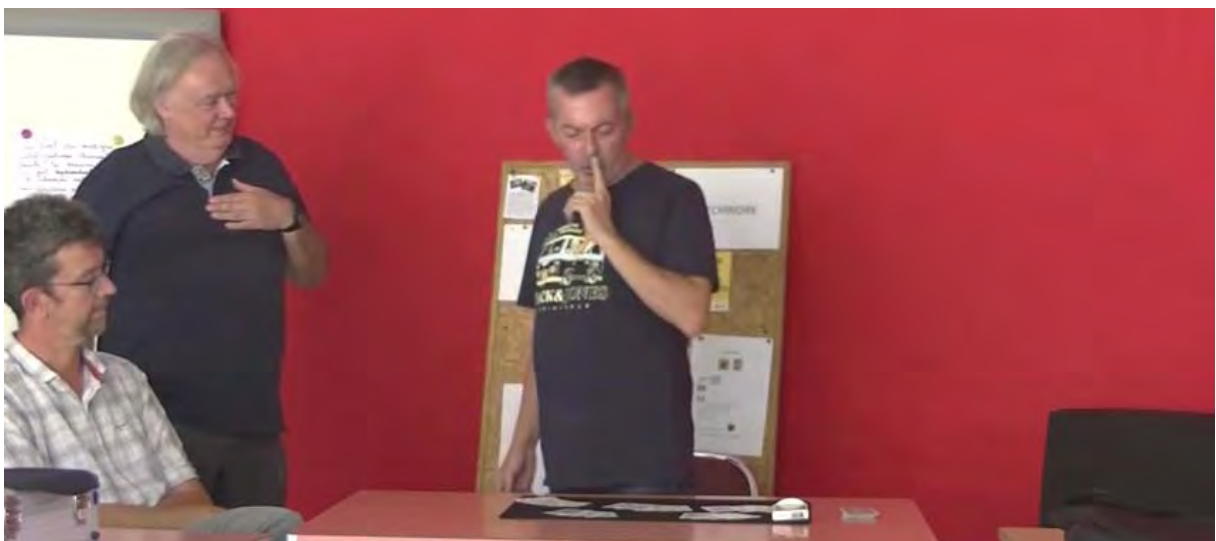
Toff invite **José** à le rejoindre et lui demande quel spectateur il est. La réponse est spectateur 1. Puis **Toff** lui demande de désigner le paquet où se trouve sa carte.



Toff regarde **José** et lui dit *"Je pense que tu as eu peur d'oublier ta carte et tu as choisi une carte que tu étais sûr de ne pas oublier... une carte forte... un Roi... Le Roi de Carreau"*. Et c'est exact.

Toff va aussi identifier sans problème la carte de **Christophe** qui est le spectateur 2.

Pour le spectateur 3... Moi... **Toff** pense que j'ai choisi une carte noire...



Toff poursuit en disant "*Et comme José, tu as eu peur de l'oublier...*"
Et moi de répondre en rigolant "*Non... Je l'ai notée...*"

Toff termine en disant que j'ai choisi le Roi de Trèfle... et c'est exact.

Tout con... Mais bluffant. Encore une routine vue sur le *Tube*.

José en profite pour *glisser* une information pour rendre les cartes glissantes, la "*fanning powder*", qui est, selon lui, mieux que le talc.



Bon, quelques précisions : "*fanning powder*" – c'est-à-dire "*poudre pour éventail*" en langue française... mais ça fait mieux de commercialiser ça avec un nom anglais.

Cette poudre est vendue à prix d'or par les marchands de trucs (genre 6,50 à 10 euros les 60 grammes – je ne donne pas de nom... cherchez par vous-même).

C'est en fait du [stéarate de zinc](#)... qu'on trouve à tout petit prix en droguerie (0,75 euros les 100 grammes sur le Net).

Il faut savoir que l'utilisation de ce produit – s'agissant d'une poudre métallique – n'est pas sans risque pour les voies respiratoires et pour l'organisme... (voir notamment [cet article](#) et [celui-ci](#))

Allez, c'est à présent **Christophe** qui s'installe.

Christophe a déposé son portefeuille sur la table et il en extrait une carte qu'il dit être "*un peu spéciale*". Cette carte lui aurait été confiée par son grand père – un grand amateur de jeux de pari. Des paris grâce auxquels il avait fait fortune en se fiant à son instinct, jusqu'à ce qu'une erreur malheureuse lors d'un de ces paris lui fasse tout perdre.

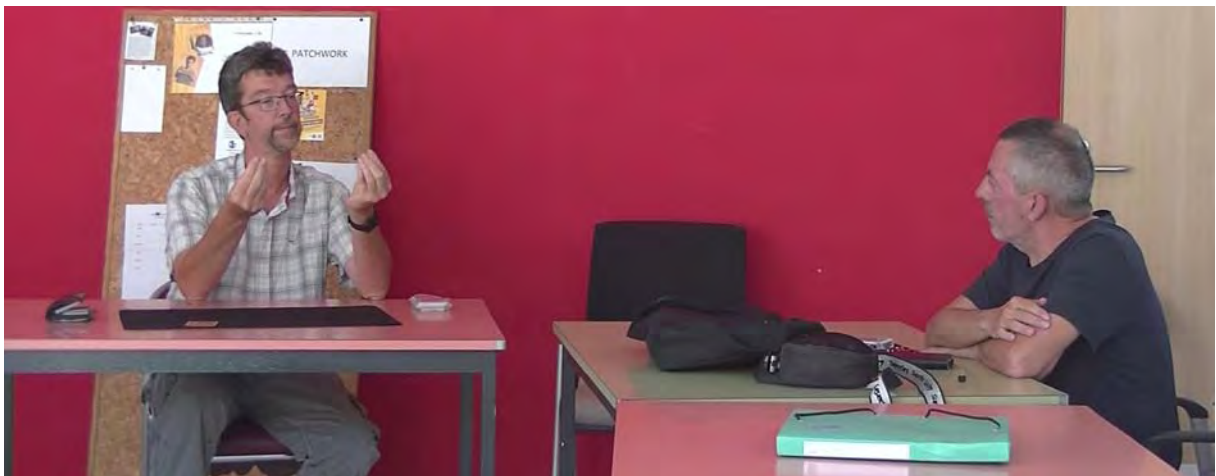
Christophe précise que son grand père avait perdu à un point près...

Christophe propose de tenter l'expérience d'un pari, au "*feeling*" et il est assisté par **Toff**.

Christophe montre sa main et demande d'imaginer qu'il tient un jeu transparent.



Christophe demande s'il doit sortir les cartes à points ou les figures. **Toff** choisit les figures.



Christophe simule de séparer les cartes et demande à **Toff** de se laisser guider par son instinct en lui disant : "*Plutôt des rouges ou plutôt de noires ?*" – **Toff** répond "*Plutôt noires*"

Christophe fait semblant de poser des cartes à l'écart et précise "*Dans les noires, on a Pique et Trèfle. Tu vas me désigner celles que tu veux que je lance en l'air...*". **Toff** demande de lancer en l'air les Piques.

Christophe simule le lancer des cartes et poursuit : "*Je vais lancer les Trèfles mais dans ta tête tu vas en choisir une qui va rester face en l'air. Ne la dis à personne pour l'instant*".

Christophe sort de sa poche un jeu de cartes – bien réel celui-là – et il demande à **Toff** de chercher sa carte dans le jeu et de la sortir sans la montrer.

Christophe récupère la carte et sans la regarder, il la laisse face en bas près de la *"carte de son grand père"*.

Christophe retourne cette carte : il s'agit de la Dame de Trèfle.

Puis **Christophe** retourne la carte de **Toff** : c'est également la Dame de Trèfle.

Christophe conclut en disant qu'en faisant confiance à son instant, **Toff** aurait pu lui aussi faire fortune.



Héritage, une routine extraite du livre de **Gabriel Werlen** intitulé *Iceberg*.

Christophe précise que c'est la première fois qu'il présente cette routine et qu'il doit encore affiner son texte et qu'à la limite, il faudrait apprendre le texte de la routine originale qui, comme toutes les routines du livre, est bourrée de subtilités permettant d'arriver au bon final.

Il est temps à présent pour moi d'expliquer que je me suis fait sonder... mais que cela ne m'a pas fait mal, que c'était un petit sondage...

Vous voulez en savoir plus ?

Allez à la page suivante... 😊

Je raconte qu'on m'a proposé de participer à un *sondage psychosociologique concernant le degré d'observation d'un individu dans un panel de population*. En fait le test était simple – en apparence – et pour cela, seules quatre cartes étaient utilisées.

Le sondeur (oui, c'est comme ça que ça s'appelle) a fait défiler des cartes face en bas devant moi et m'a demandé au final combien il y avait de cartes. J'ai répondu "*quatre*". Puis il m'a demandé la couleur du dos des cartes et j'ai répondu "*bleue*". Jusqu'à là, j'avais tout bon.



Le gars a retourné le paquet et en faisant défiler les cartes m'a demandé où était la Dame de Cœur.

J'ai rigolé parce que toutes les cartes étaient blanches et je lui ai dit qu'il avait du mal monter son paquet.

Sauf qu'en faisant défiler à nouveau les cartes, il m'a montré une Dame de Cœur parmi trois cartes blanches. Là, je n'avais plus bon.



Et pour la suite de cette histoire, j'explique que la Dame de Cœur va changer de position dans le paquet, puis changer de place avec une carte blanche, pour au final changer de couleur de dos, celui-ci devenant rouge.



The Four Card Trick, une excellente routine de petit paquet d'**Alex Elmsley** avec quelques améliorations de manipulations proposées par **Liam Montier**. Je me suis permis de mettre mon propre boniment.

Retour de **Christophe** pour une nouvelle routine – bien évidemment – car nous n'en sommes pas encore à montrer les mêmes routines tout au long de nos réunions.

José est invité à venir s'installer tandis que **Christophe** sort une pochette contenant une prédiction puis montre les cartes à son assistant d'un jour.



José doit à présent couper le jeu à peu près au milieu et regarder et mémoriser la carte se trouvant sur la partie inférieure. Le jeu est ensuite reconstitué pour perdre la carte puis il est rangé dans son étui.

"*Donc tu as bien ta carte en tête ?*", demande **Christophe**.

"*Oui*", répond **José**.

Jusqu'à présent, tout semble bien aller... et pourquoi en serait-il autrement ?

Christophe montre sa petite pochette et rappelle qu'il a fait une prédiction.



La prédiction consiste en fait en un mini jeu dont chaque carte en comporte cinq sur sa face... **Christophe** fait un étalement avec les cartes.



Christophe déclare "*On est bien d'accord sur le fait que ta carte était bien dans ma pochette ?*"

José acquiesce du bout des lèvres "*Mouais...*"

Christophe propose d'affiner un peu et demande à **José** d'indiquer grosso modo l'endroit où se trouve sa carte.



Une carte avec cinq cartes imprimées dessus est sélectionnée. **Christophe** la prend entre ses deux mains et demande à **José** de nommer sa carte.



Christophe ouvre ses deux mains pour montrer qu'il tient la carte nommée par **José**.



Mickael Chatelain – [The Thinnest Deck](#)... Mouais... Pas convaincu...

Comme personne n'émet le soin d'y aller, allez hop, je me lance à nouveau avec l'assistance de **Toff**.

Je sors un jeu que je mélange à l'américaine... mélange à ne pas confondre avec celui en queue d'aronde... ☺.

Toff est invité à couper le jeu et à prendre connaissance et mémoriser la carte de coupe.



Le jeu est reconstitué puis coupé à plusieurs reprises pour bien perdre la carte.

Je sors à présent une pochette contenant des tuiles de Scrabble, c'est-à-dire des petits carrés en bois avec une lettre imprimée dessus (précision pour ceux qui viendraient d'une autre planète...). **Toff** est invité à piocher librement sept tuiles et j'indique que nous allons procéder à une élimination.



Je propose d'éliminer les lettres qui sont dans le signe astrologique de **Toff** – dont, je le précise, je ne connais pas la date de naissance.

Je fais remarquer qu'aujourd'hui c'est samedi et je propose d'éliminer les lettres qui font partie du mot "samedi".

À ce stade, **Toff** n'a plus que deux tuiles à **Toff** et je lui demande d'en éliminer une.

Il ne reste plus qu'une tuile en jeu et **Toff** annonce que c'est la lettre "C".

Je rappelle les différentes phases : jeu mélangé, coupé, tuiles choisies et éliminées par le hasard puis par un choix personnel de **Toff**.

Je précise qu'on va compter les cartes une à une de A à C et que ce serait fou que la carte de **Toff** se retrouve à cette position correspond à la troisième carte... Et je demande à **Toff** de nommer sa carte : Valet de Carreau.

Je distribue les cartes une à une et met de côté la troisième carte et je montre que la seconde carte est le Six de Cœur et que la quatrième est le Roi de Carreau... C'est proche de la carte mémorisée mais ce n'est pas elle... La carte mise à l'écart est retournée : c'est le Valet de Carreau.



[ACAAL – Any Card At Any Letter](#) – de **Ollie Mealing**. Sympa et tellement simple à réaliser...

José propose un tour qu'il qualifie "*d'assez bluffant*".
Christophe le rejoint pour jouer le rôle du spectateur.

José a un petit paquet de cartes et explique, démonstration à l'appui, ce qui faut faire : le couper en deux n'importe comment – retourner dans chaque paquet un nombre identique de 1, 2 ou 3 cartes, mais pas au même endroit – égaliser les deux paquets.

Christophe se met à l'ouvrage tandis que **José** tourne le dos pour ne pas voir le nombre de cartes retournées.



José demande ensuite à **Christophe** de lui remettre un paquet et il le met derrière son dos et procède à une mystérieuse manipulation en semblant très concentré sur sa tâche.



Un silence quasi religieux s'est instauré.

Deux heures après.... Non, j'exagère, cela n'a pris que quelques minutes... 120 pour être très précis.... Mais non... 16 secondes très exactement.

José ramène son paquet à la vue de tous et le dépose sur celui resté sur la table. Puis, il annonce qu'il y a désormais neuf cartes face en l'air dans le paquet. Vérification faite, il y a effectivement neuf cartes face en l'air.

Une variante d'un tour intitulé "*les cartes du spectateur*" publié dans la *Petite Anthologie des Tours Automatiques* de **Richard Vollmer** volume 1.

Je prends la suite avec un tour qui doit me permettre de communiquer avec mon spectateur... Et oui, rien de moins que cela.

Toff est invité à mélanger le jeu et à le couper et je me retourne pour donner mes instructions.

Toff doit d'abord mélanger la portion de jeu qu'il tient en main et mémoriser la carte que le mélange a placée sur la face du paquet



Le jeu est ensuite reconstitué et, faisant face, je poursuis mes instructions afin que **Toff** effectue une coupe multiple pour vraiment perdre sa carte.



J'explique que les cartes sont souvent associées aux nombres notamment par leurs caractéristiques... 52 cartes, 4 familles, 13 cartes par famille...

Tout cela crée une symbolique des nombres et je propose d'aller plus loin en associant cette symbolique des cartes à un nombre qui est propre à **Toff**. Je lui demande donc de choisir le nombre qu'il préfère entre 4 – 5 ou 6 et **Toff** choisit "6".

Toff est à présent invité à distribuer les cartes une à une de la gauche vers la droite pour former une ligne de six tas.



Les six tas ayant été formés, je demande à **Toff** de chercher sa carte dans les tas sans donner aucun indice autre que celui du tas qui la contient. Les autres tas seront éliminés.

Bien évidemment, la carte de **Toff** est dans le dernier tas... Enfin j'espère car **Toff** qui a semble-t-il du mal à se rappeler sa carte, montre le paquet aux autres spectateurs afin d'obtenir confirmation de la présence de sa carte.

Ce tas étant tenu avec les cartes face en bas, je demande à **Toff** de distribuer les cartes une à une face en bas en se concentrant sur sa carte.

Cette première distribution n'étant pas vraiment concluante, je demande à **Toff** de procéder à une nouvelle distribution – plus lentement – tout en continuant à se concentrer sur sa carte.

Alors que **Toff** va poser la troisième carte, je crie "**Stop** !" et je demande à **Toff** de nommer sa carte puis de retourner la carte qu'il tient en main : c'est la bonne carte.

The Stopper Mind Riding Trick de **Charles W. Nyquist** et **Edward Dart**, paru dans l'excellent livre de **John Scarne** "*Scarne On Card Tricks*".

Christophe n'a pas dit son dernier mot et il nous propose un tour moderne, pour les jeunes qui utilisent les réseaux sociaux avec leurs messages accompagnés de notifications à la fois visuelles et sonores... (sauf sur certains téléphones récents *Xiaomi*... Enfin, j'me comprends).



Christophe explique, tout en mélangeant son petit paquet de cartes, que les messages peuvent être agréables ou désagréables.

Christophe sollicite l'aide d'un spectateur qui devra se mettre dans l'état d'esprit de celui qui attend un message et qui est dans l'expectative concernant le plaisir ou pas que lui procurera ce message. C'est **José** qui va incarner cet acteur du modernisme... un rôle de composition ?



José est invité à répartir les cartes une à une en deux tas selon son feeling. Il peut toutefois mettre à la suite deux ou plusieurs cartes sur le même tas.

Christophe remet ensuite à **José** deux cartes et lui demande de les mélanger et elles sont mises chacune devant les deux tas.

Trois possibilités s'offrent à présent à **José** : intervertir les deux cartes – intervertir les deux tas – ne rien faire. C'est cette dernière option que **José** décide de retenir.

Christophe retourne face en l'air les deux cartes : l'une représente un *Smiley* joyeux, l'autre un *Smiley* triste.



Christophe commence maintenant par le tas en regard du *Smiley* triste et retourne la première carte : la face présente un pouce vers le bas... signe de désapprobation. **Christophe** retourne la première carte du second tas, celui en regard du *Smiley* triste : la face présente un pouce vers le haut, en signe d'approbation.

Après avoir retourné quatre cartes de chaque tas, **Christophe** fait remarquer que **José** a eu à chaque fois le bon feeling et qu'on continuer ainsi avec les cartes restantes mais que le plus simple est de faire un étalement. Il rassemble les deux paquets et étale les cartes pour montrer que **José** a fait un sans faute.

[Social Networks](#) de **Sylvain Vip** et **Maxime Schucht**. Une vision modernisée du *Out Of This World* de **Paul Curry**. Mais cela ne s'arrête pas là, car, alors qu'ici on utilise 18 cartes, le jeu fourni en comporte 54 qui permettent de réaliser cinq routines.

C'est sur cette routine que se termine notre réunion de rentrée de l'année magique septembre 2021 – juin 2022. **Christophe** et moi avons encore quelques routines dans notre sac à malice, mais il faut être raisonnable ; il est près de 18h00 et il faut savoir dire "Stop !" (ou le crier... ☺ - Oh un Smiley joyeux !).

Notre prochaine rencontre ne sera pas pour une réunion, mais marquera notre participation le samedi 11 septembre au *Village des Associations* organisé par la municipalité de Déville-lès-Rouen.

Qu'importe que nous ayons été peu nombreux aujourd'hui.

Vu le nombre de participants annoncé, **Christophe** avait proposé de nous réunir chez lui.

Mais il était important d'occuper cette salle tant désirée.



crédit photo Google Street View

À la fois vis-à-vis de l'*Amicale Laïque de Déville-lès-Rouen* qui a bien voulu nous accueillir, et vis-à-vis de notre club lui-même, pour montrer que désormais le **MCR** peut poursuivre son petit bonhomme de chemin et envisager sereinement de fêter ses vingt années d'existence en juin prochain.

J'espère que nous serons plus nombreux lors de la prochaine réunion programmée le samedi 16 octobre. D'ici là, prenez soin de vous.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

