

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

