

## RÉUNION DU 24 AVRIL 2010

Et voilà une nouvelle réunion du *Magicos Circus Rouennais* qui s'annonce.

Et c'est toujours l'inconnu quant au nombre total de participants qu'il y aura.

N'y voyez aucune angoisse existentielle... le *Magicos Circus Rouennais* se porte plutôt bien. D'ailleurs si tout va bien – et je ne vois pas pourquoi il en serait autrement – nous fêterons en juin prochain son huitième anniversaire.

Bon, je cause, je cause, et pendant ce temps là, tout le monde semble être arrivé et attend que j'ouvre les portes d'accès au sous-sol de la Maison des Jeunes et de la Culture où se trouve notre salle de réunion.

### Sont présents :

**1 - Patrice**, votre serviteur sans lequel les portes resteraient désespérément closes... à moins qu'un autre que moi, aille chercher les clés à la MJC.

**2 - Toff**

**3 - Clément**

**4 - Flokor**

**5 - Vincent**

**6 - Jean-Luc**

**7 - Fabien 2**

**8 - Alban**

**9 - Jacky**

**10 - Fabien 1**

**11 - David Magiconan**

Et une nouvelle tête en la personne de **Louis**, un jeune garçon de treize ans, dont la maman dit qu'il est passionné de magie et qu'il se débrouille très bien.

Nous voilà tous installés et la réunion peut donc commencer.



Et comme à l'accoutumée, on débute par les infos diverses et parfois variées.

**Jacky** nous communique une information d'ordre commercial. Il va bientôt avoir son site marchand mais il précise que, pour que le **MCR** puisse continuer à bénéficier de prix spéciaux, il faudra passer directement par lui et non par le site.

Le site sera accessible en tapant <http://magicart.wifeo.com>

C'est ensuite **Fabien** qui se manifeste pour nous proposer gratuitement du papier soie. Vu la quantité, il semble qu'il ait dévalisé un magasin de chaussures.

**Fabien** explique que le papier soie à la même apparence que le papier flash et que cela peut donc être un bon moyen de préparer un change.

Le problème dans ce don, somme toute très généreux de la part de **Fabien**, c'est que lorsque l'on donne quelque chose qui est à soi... Cette chose, une fois donnée n'est donc plus à soi...

Et qu'en est-il du papier soie à soi ?

Reste t'il à soi malgré qu'il ne soit plus à soi ou perd il lui aussi sa propriété... tout comme la (sa propriété) perd celui qui possédait le papier avant de le donner ?

Papier soie à soi... Papier soie qui n'est plus à soi... Papier qui n'est plus ni à soie, ni à soi ... ou encore papier à soi mais pas papier soie....

Je sens que ce soi-disant problème qui n'en est pas un en soi, va soit en interloquer, soit en énerver plus d'un.

Ce qui se conçoit car dans ce débat, rien ne va de soi, et cela me déçoit.

Si mes propos vous énervent au plus haut point, attrapez une bouteille d'alcool fort et buvez cul sec ( à moins que vous ne soyez incontinent...).

Mais rappelez-vous, qu'il est préférable d'avalier le contenu d'un verre à soi plutôt que le contenu d'un ver à soie...

Enfin... c'est une question de goût (tout comme le thermomètre buccal et le thermomètre anal).

Pardonnez cette digression et revenons à nos infos...

**Clément** indique que, pour une somme fort modique, il a acheté dans une boutique de farces et attrapes de faux verres à Cognac. Il s'agit de verres en plastique contenant un liquide coloré emprisonné dans une double paroi. Le liquide ressemble – visuellement – au Cognac et il n'y a aucun risque de le renverser. Cela simplifie considérablement les apparitions de verres pleins...

Plus personne n'ayant d'info à communiquer... Place à la Magie.

\*  
\*            \*  
\*  
                 \*



Et c'est **Vincent** qui vient nous proposer une routine qu'il a présentée voici peu en Italie. Comme quoi, le **MCR** ne connaît pas de frontière.

Et pourquoi l'Italie me direz-vous ? Question à laquelle je répondrai fort simplement : *Parce que.*

Pour cette routine, **Vincent** utilise des cartes du *Jeu des Mille Bornes*.

Rappelez-vous que dans les différentes cartes qui composent ce jeu, il y a des pannes, des crevaisons, des accidents...

Et lorsque vous êtes victime de l'une de ces calamités, il suffit alors d'aller chez "*Feu vert*" (ceux qui connaissent le jeu

comprendront... Pour les autres, il n'est jamais trop tard d'aller acheter le jeu...).

Le Feu Vert permet ainsi de faire disparaître les pannes...

Mais que ce passe t'il si on change de magasin ?

Et bien les pannes reviennent.

Des manipulations simples pour cette routine où les cartes se transforment avant de reprendre leur apparence initiale.

**Vincent** – qui rappelons-le est un magicien conteur, nous propose à présent un voyage en Égypte Ancienne.

L'histoire se passe en – 1350 avant notre Ère.

C'est à dire avant **Jésus Christ**, qu'il ne faut pas confondre avec **Henri Christ** même si tous deux étaient adeptes du *forçage en croix*...

Euh... Désolé ! Mais celle-là je ne pouvais vraiment pas la laisser passer. Pour me punir je vais faire un pâté avec quatre navets.

Donc, disais-je avant de commencer à blasphémer, l'histoire qui se passe en l'an -1350 avant JC, a pour cadre *Thèbes* la capitale de l'ancienne Égypte.



Bon jusque là ça allait... Ancienne Égypte, Thèbes, les Pyramides... Okay, je connais.

Mais après, j'ai franchement décroché lorsque **Vincent** a commencé à nous parler du dieu **Amon**, de **Amenhotep IV** le pharaon qui pour bien nous faire perdre le fil de l'histoire va pousser le vice jusqu'à changer de nom en s'appelant ensuite **Akhénaton**

Déjà que je ne savais même pas que les trois premiers épisodes de **Amenhotep** étaient sortis, alors le IV vous pensez...

Remarquez, il paraît qu'il avait une bonne raison de changer de nom, parce que n'adorant pas **Amon**, ce dernier avait sûrement envie de lui faire la peau.

C'est la raison pour laquelle **Amenhotep IV** a bénéficié du programme de protection des témoins de la C.I.A (la *Centrale d'Intégration des Amenohtep*) et qu'il a changé d'identité en devenant chanteur de rap à Marseille sous le nom d'**Akhénaton**.

Et le comble c'est que même la capitale aurait changé pour devenir *Tell Al-Armana* avant de redevenir *Thèbes* (avec l'assassinat d'**Akhénaton** commis probablement par **Joey Star** mais ce n'est pas sur..).

Il faut d'ailleurs préciser que *Thèbes* s'appellera par la suite *Louxor*.

Le coup de grâce c'est quand **Vincent** va nous parler du temple de *Karnac* alors que moi je pensais que *Karnac* c'était en Bretagne.

Bon le pire là-dedans, c'est que les manipulations sont les mêmes que celles de la routine précédente...

Dingue non ?...

Moi, tu me parles voiture, des trucs TouthenMétal, je comprends, alors que TouthenKarton et les autres pharaons ça me laisse de marbre.

**Vincent** nous précise que ces deux routines sont une adaptation d'un tour de **Bernard Bilis** ... enfin, il pense.

Et **Vincent** indique qu'il a également une troisième variante, mais que comme il faut brûler une carte il a peur que les détecteurs de fumée de la salle entrent en action.

Comme les routines allaient crescendo je suis content que ça s'arrête là parce que je ne maîtrise absolument pas les dynasties de Maharajahs dans l'Inde d'avant l'occupation britannique... et puis en plus, ils ont des noms pas facile à prononcer ou à écrire...

Non, je déconne.. J'me moque et ce n'est pas très sympa.

**Vincent** se décarcasse – comme **Ducros** – pour trouver des histoires originales et il faut l'en féliciter parce que, autant il est facile de reproduire une routine créée par quelqu'un d'autre, dès lors qu'on maîtrise la technique, autant il est difficile de l'adapter en créant une nouvelle histoire autour.

Mais là... Cette histoire était vraiment, vraiment hardos à suivre...

**Vincent** retourne dans son sarcophage et **Jean-Luc** prend sa suite.

C'est **Clément** qui se propose de jouer le rôle du spectateur.

Et est-ce bien utile que je le précise à chaque fois ?

Puisqu'à chaque fois, c'est **Clément** qui se porte volontaire.



**Jean-Luc** précise que c'est un tour pour les non magiciens...

Et donc tout le monde se lève et quitte la salle.

Mais non ... Je plaisante.

Cette routine est une routine de cartes...

Un jeu de cartes est coupé à moitié et **Jean-Luc** se propose de nous montrer les différentes manipulations qu'on peut faire avec des cartes.

Il y a d'abord *l'éventail*. Les cartes sont mises en éventail, face en bas, et on prend quelques cartes au milieu, qui sont mises sous l'éventail, on fait trois paquets et on réunit le jeu.

Il y a ensuite le *comptage* et l'on compte quelques cartes sur le tapis avant de mélanger les autres en *mélange à la française*.

Puis il y a la *coupe* qui est suivie par la *donne d'une main* que l'on peut faire suivre d'une *distribution par blocs* de cartes, le tout se terminant pas *l'égalisation du jeu*.

**Jean-Luc** explique que tout cela, c'était pour montrer et que maintenant **Clément** va recommencer en même temps que lui.

Au final, quatre tas sont constitués avec chaque moitié de jeu et les cartes qui restent en main sont réparties sur les quatre tas.

**Jean Luc** explique que la différence qu'il y a entre lui et son spectateur, c'est que lui est magicien (d'où la précision du début selon laquelle ce tour est réservé aux non magiciens...).

La carte supérieure de chacun des huit tas est retournée face en l'air et on peut ainsi voir les quatre As et les quatre Rois.



Une routine de **Benjamin Earl** intitulée *Sow By The Lug*. Un tour très simple mais ô combien efficace.

**Jean Luc** précise qu'avant de découvrir cette routine, il faisait un tour de **Dominique Duvivier** qui doit s'appeler selon lui, "*4 As en 4 paquets*", mais que désormais, il préfère celui-ci.

C'est **Clément** qui propose maintenant de nous montrer également une routine de cartes.

Il sort un jeu et présente le dos des cartes qui est de couleur bleue, puis la face des cartes et enlève les Jokers qui sont posés face en bas sur la table.

Le jeu est ensuite étalé face en l'air et **Louis**, notre petit nouveau est invité à choisir librement la carte de son choix : c'est le 10 de Carreau qui recueille sa préférence.



**Clément** saisit cette carte et indique que **Louis** a choisi par hasard la seule carte du jeu qui a un dos rouge. Il nous le démontre en retournant la carte, face en bas, sur le dessus du jeu.

Puis il prend cette carte et la met, face en bas, en sandwich entre les deux Jokers. Tout le monde voit distinctement une carte à dos rouge prise en sandwich entre deux cartes à dos bleu.

**Clément** propose de choisir une seconde carte et il effeuille le jeu en demandant à **Louis** de dire "Stop" quand il le souhaite. La seconde carte choisie est ... le 10 de Carreau. Mais ce 10K a un dos bleu.

Ah ? Mais alors, quelle est la carte à dos rouge qui se trouve entre les deux Jokers ?

**Clément** saisit les trois cartes et retourne celle du milieu pour montrer ... un troisième Joker.

Il retourne ce Joker face en bas et tout le monde constate qu'il a un dos bleu.

**Clément** rassemble les trois cartes et les retourne face en l'air puis, il les fait défiler pour montrer que, sans nul doute possible, il s'agit bien de trois Jokers.

Dans cette routine, **Clément** a combiné quelques effets divers et variés. Le dernier mouvement qui vise à montrer trois Jokers lui posait quelques problèmes.

Chacun y est allé de sa contribution et le résultat retenu est un comptage en forme de comptage **Elmsley** qui permet de compter trois cartes pour trois et d'arriver de façon assez fluide au résultat escompté en montrant trois cartes identiques.

Ce comptage doit avoir un nom... mais je ne le connais pas.

Il est de coutume, lorsque nous avons un nouveau postulant, de l'inviter à nous montrer une routine ou deux. Et c'est donc au tour de **Louis** de passer sur le grill.



**Louis** a treize ans et sa maman nous a dit qu'il se débrouillait plutôt bien.

Et bien... Voyons cela.

**Louis** prend un jeu de cartes et en sort les deux Rois noirs qu'il met à l'écart. Une carte est ensuite choisie (le 4K) et elle est perdue dans le jeu.

**Louis** fait le geste de prendre la carte dans le jeu... De la prendre "*magiquement*" car en fait, il ne prend aucune carte. Puis il continue en faisant semblant de mettre cette carte entre les deux Rois.

Et là, magiquement, une carte apparaît en sandwich entre les deux Rois.

Cette carte est bien le 4K.

Les Rois sont à nouveau mis à l'écart et le 4K est remis dans le jeu et le jeu est rangé dans sa boîte.  
A nouveau **Louis** refait ses gestes magiques et à nouveau la carte est retrouvée entre les 2 Rois.

Dingue ! Treize ans et il fait du **Bebel**.

Et dire que tout à l'heure quand on parlait de *LD*, de comptage **Elmsley**, ayant peur qu'il ne sache pas ce que c'était, je lui demandais s'il connaissait afin de lui expliquer au cas où...  
Là je viens de prendre un sérieux coup de vieux.

**Alban** nous indique qu'il veut nous reposer l'esprit et nous montre un cahier à feuilles roses qu'il feuillette devant nous et nous pouvons constater que les pages sont vierges.  
Il nous montre également un sac... vide.  
Il sort alors plusieurs photos de jeunes femmes dans des tenues très softs, qu'il nous dit être celles de ses anciennes maitresses... lesquelles contrairement aux pages du cahier, n'étaient donc plus vierges. Puis il les met dans le sac (je parle des photos..) d'où elles disparaissent.

**Alban** ouvre alors à nouveau son cahier et nous constatons que les photos y sont désormais réparties sur plusieurs pages.



Tout le monde connaît – enfin je l'espère – ce grand classique qu'est le cahier de coloriage où l'on montre un cahier avec des pages vierges, qui ensuite s'impriment en noir et blanc puis ensuite en couleur.

C'est basé sur le même principe avec une étape en moins.

**Alban** a ajouté la disparition des photos.

Tout est fait maison !

L'excellent **Draco** utilise ce type de cahier dans son rôle de "*chauffeur de salle*" dans ses One Man Show.

Dans son cahier, il y a la partie destinée aux filles avec des chippendales ... et la partie destinée aux hommes... et ce n'est pas ce que vous croyez....

Au tour de **Magiconan** de venir nous faire rêver.

**David** a une prédiction... et une seule. C'est une carte.

**Toff** joue le rôle du spectateur et désigne une carte.. Le 6P..

Mais **David** l'ayant vue va prendre sans les regarder les deux cartes qui entourent le 6P.

Une carte est montrée – le 5K – et perdue dans le jeu.

Puis la seconde est montrée - 9P – et également perdue dans le jeu.

La prédiction de **David** est le 4P... "*Ah ça tombe à pique...*"

9 moins 5 = 4. Les cartes sont alors réparties en 2 paquets.

Quatre cartes sont comptées dans chaque paquet. Et la quatrième carte de chaque tas correspond à une des cartes choisies – 9K et 5P.

Les cartes distribuées sur la table (2 fois trois cartes) sont retournées il s'agit des autres 9 et des autres 5.

**David** indique que c'est du **Aldo Colombini**, que cela s'appelle *Man Of Mystery* et que le mouvement clé est le *forçage au retournement*.

**David** poursuit ensuite et c'est **Jacky** qui va jouer le rôle du spectateur.

Un jeu de cartes est mélangé, une carte est choisie (2P) et perdue dans le jeu.

Tout cela est très classique.

Les 5 et les 9 de la routine précédente sont restés sur la table et **Jacky** est invité à choisir l'un des tas. Il choisit les 9 et à la demande de **David**, précise que sa carte est du Pique.

Les 9 sont comptés et montrés.

"*Ah merde, c'est pas ce tour là que je voulais faire....*"

Ça, c'est **David** qui vient de faire cette réflexion pleine de désespoir.

Là, on comprend tous que la routine va être difficile à terminer...  
Ça doit être **Clément** qui a porté la poisse à **Magiconan**. Ben oui, faut bien trouver un coupable et moi, je pense que **Clément** a le profil rêvé.

*"Bon...Tant pis (comme les orgues... Comprenne qui pourra), je vais improviser..."*

Ça c'est **David** qui nous informe qu'il va travailler sans filet...  
Roulement de tambour !

**David** poursuit... et finalement trois des 9 sont retrouvés dans le jeu, la carte choisie est retrouvée à l'envers à côté du dernier 9 qui est le 8 de Pique.

Bon... c'est quand même à l'arrache...

Mais cela démontre sa valeur, car se tromper dans une routine mais finir par retomber sur ses pattes ce n'est pas toujours évident.

Pas démonté pour deux sous, **David** décide de présenter une troisième routine.

Quel courage !

2 cartes sont choisies (wouah ! de plus en plus fort...) et perdues dans le jeu.



Les 5 sont toujours sur la table et **David** demande la couleur de la carte choisie....

Euh... Ben ya eu deux cartes de choisies...

"Ah oui... Ben ça fait beaucoup de cartes... Ah merde, c'est pas ce tour là que je voulais faire..."

Tiens c'est bizarre ça me rappelle quelque chose...

Oh **David** ! T'aurais fait fumer des substances ... illicites, avant de venir ?

**Magiconan**, comme précédemment, décide de poursuivre et d'adapter et finalement il réussit à retrouver les deux cartes choisies, de part et d'autre d'un des 5 ...

Ne me demandez pas pourquoi, ni comment... J'avoue avoir décroché.

Selon **David**, c'est du **Colombini** également...Enfin, au départ peut-être, car à la fin c'est quand même sûrement une adaptation.

Bon... À moi !

Puisqu'on était dans du **Colombini**... autant poursuivre.

Je viens de terminer la traduction d'un livret écrit par **Peter Duffie**, **Aldo Colombini** et **Robin Robertson** intitulé *Killer Concepts*.

Toutes les routines présentées – uniquement des cartes – sont basées sur le *Killer Count* inventé par **Steve Beam**, que les auteurs ont rebaptisé pour la circonstance *Killer Kount*.

Ce comptage est très intéressant. Il repose sur un **comptage Hamman** et en fonction du moment où on effectue le mouvement secret, il permet de compter un paquet contenant un nombre quelconque de cartes comme s'il en avait un nombre précis que vous pouvez avoir annoncé à l'avance. Ce principe vous permet de compter indifféremment un nombre pair ou impair de cartes.

Pour illustrer mon propos, je propose une routine de carte ambitieuse intitulée *Social Climber* (l'arriviste).

Un jeu de carte est mélangé puis coupé en deux parties à moitié par un spectateur.

Le magicien compte les cartes une à une.

Il en compte 24 et montre la dernière carte comptée en indiquant que cette carte est une arriviste et qu'il va le démontrer.

Cette carte est posée sur le dessus de la seconde moitié du jeu et la partie coupée est remise sur le tout pour perdre la carte dans le milieu du jeu.

Puis le magicien ayant fait un geste comme s'il faisait remonter la carte dans le jeu, indique que selon lui, cette carte cherche à revenir au premier plan et qu'elle doit actuellement être en 16<sup>ème</sup> position.

Le magicien coupe environ un tiers du jeu et compte la portion coupée qui comporte effectivement 16 cartes. La dernière carte comptée est retournée... C'est la carte "arriviste".

À nouveau, cette carte est posée sur les deux tiers restants du jeu, puis la portion coupée est posée sur le tour.

Nouveau geste magique et le magicien affirme que la carte doit désormais se trouver en 8<sup>ème</sup> position.

Une petite portion du jeu est coupée... Il y a huit cartes très précisément et la dernière carte est à belle et bien la carte "arriviste".

Cette carte est à nouveau remise dans le jeu et le magicien indique que si c'est vraiment une arriviste rien ne peut l'empêcher de remonter sur le dessus du jeu.

La carte de dessus du paquet est retournée, c'est la carte "arriviste".

La seconde routine s'appelle *I don't know how you miss them ! (Je me demande comment vous avez pu les louper)*.

Le magicien sort deux cartes de visite sans en montrer le dos, en indiquant qu'il a inscrit une prédiction sur chacune d'elles.

Un jeu est sorti et mélangé. Puis il est coupé en deux portions à peu près égales qui sont mises en regard de chaque prédiction.

Le magicien met ensuite au défi un spectateur de couper très exactement sur 13 cartes. Le spectateur s'exécute, puis le magicien compte les cartes. Il y a très exactement treize cartes. La dernière carte est mise face en bas sur la première prédiction.

Le magicien met ensuite au défi un second spectateur de couper très exactement 15 cartes sur la seconde portion de jeu. Le spectateur s'exécute, puis le magicien compte les cartes et il y a très exactement quinze cartes. Comme précédemment, la dernière carte comptée est posée face en bas sur la seconde prédiction.

Le jeu est ensuite reconstitué.

Les prédictions sont toutes les deux retournées... Le dos des cartes ne visite ne comporte aucune inscription.

*"Ah mince ! J'me suis trompé de cartes de visite" (ce tour aurait pu être présenté par **Magiconan...**)*

Mais comme un magicien est magicien... Claquement de doigts et les deux cartes sont retournées.. Elles ont toutes les deux une face blanche.

Satisfait le magicien met les mains dans ses poches et paraît surpris. Il sort deux cartes de visite...

*"Ah... Je m'étais trompé de poche..."*

Les deux cartes de visite sont retournées et toutes les deux ont la même inscription au dos "Huit de Cœur".

"Eh, il n'y a qu'un seul Huit de Cœur dans un jeu..." s'écrient les spectateurs... toujours prompts à se moquer.

Le jeu est retourné face en l'air et étalé. Il ne contient QUE des Huit de Cœur.

"J'me demande comment vous avez pu les louper..."

Le livret *Killer Koncepts* comporte 31 routines exploitant différentes possibilités d'utilisation de ce comptage. Beaucoup peuvent être faites en impromptu.

**Fabien** prend la suite et avec l'assistance d'**Alban** vient nous présenter une routine que certains d'entre vous ont pu voir exécutée par **Bernard Bilis** lors d'un *Plus Grand Cabaret du Monde*. Il s'agit de *Billy The Kid*.

**Fabien** propose à **Alban** de participer au tournage d'un film de cow-boy. La scène la plus importante est celle du duel contre *Billy The Kid*, un redoutable malfaiteur renommé pour sa rapidité au tir.

Un jeu de carte est sorti et mélangé. 6 cartes sont choisies par **Alban** pour son "6 coups"... Son revolver. Puis 6 autres cartes sont choisies pour le deuxième revolver d'**Alban**.

Les 12 cartes sont mélangées entre elles et **Fabien** demande à **Alban** de penser à un nombre entre 1 et 12. Lui seule connaît ce nombre.



**Fabien** fait ensuite défiler une à une les cartes, face tournée, vers **Alban** qui doit mémoriser la valeur de carte qui se trouve à l'emplacement correspondant au nombre pensé. Mais il ne doit surtout trahir aucune émotion en voyant sa carte... Comme dans une partie de poker, il doit rester de marbre afin de ne donner aucune indication à **Fabien**.

Maintenant, le duel va pouvoir se dérouler.

**Fabien** indique qu'il va distribuer les cartes une à une, face en bas, sur la table et **Alban** devra faire preuve d'une extrême rapidité en posant sa main sur sa carte lorsqu'elle sera distribuée sur la table et ce avant que **Fabien** puisse réagir.

Les cartes sont distribuées... Une à une.

Le suspense est intense.

La sueur perle sur le front d'**Alban** mais il reste impassible attendant le tragique dénouement qui va suivre.

Alors que la huitième carte vient à peine d'être déposée, **Alban**, tel un cobra jaillissant pour mordre sa proie, pose rapidement sa main sur la carte.

Aïe ! *Billy The Kid* aurait-il trouvé son maître ?

**Fabien** félicite **Alban** pour sa rapidité et demande quelle était la carte mémorisée.

**Alban** répond qu'il s'agissait du 7K.

La carte qui se trouve sous la main d'**Alban** est retournée.... Ce n'est pas le Sept de Carreau.

**Fabien** avec un grand sourire déclare "*Ah au fait ... J'ai oublié de préciser que Billy The Kid était gaucher et qu'il dissimule toujours une autre arme dans sa poche arrière...*"

**Fabien** va à sa poche arrière de pantalon et en sort une carte... Le 7K.

Décidemment, il est fort ce *Billy The Kid* !

Bon... Il semble que l'enthousiasme concernant cette réunion ne soit pas vraiment au rendez-vous car la plupart des participants range ses affaires. Certains sont même déjà partis avant le routine présentée par **Fabien**.

Allez, ça sera mieux la prochaine fois... Prochaine réunion le samedi 29 mai... Là, on parlera du 8<sup>ème</sup> anniversaire du ***Magicos Circus Rouennais***.

Alors, venez nombreux !

**Patrice**  
Apprenti Magicien à Vie