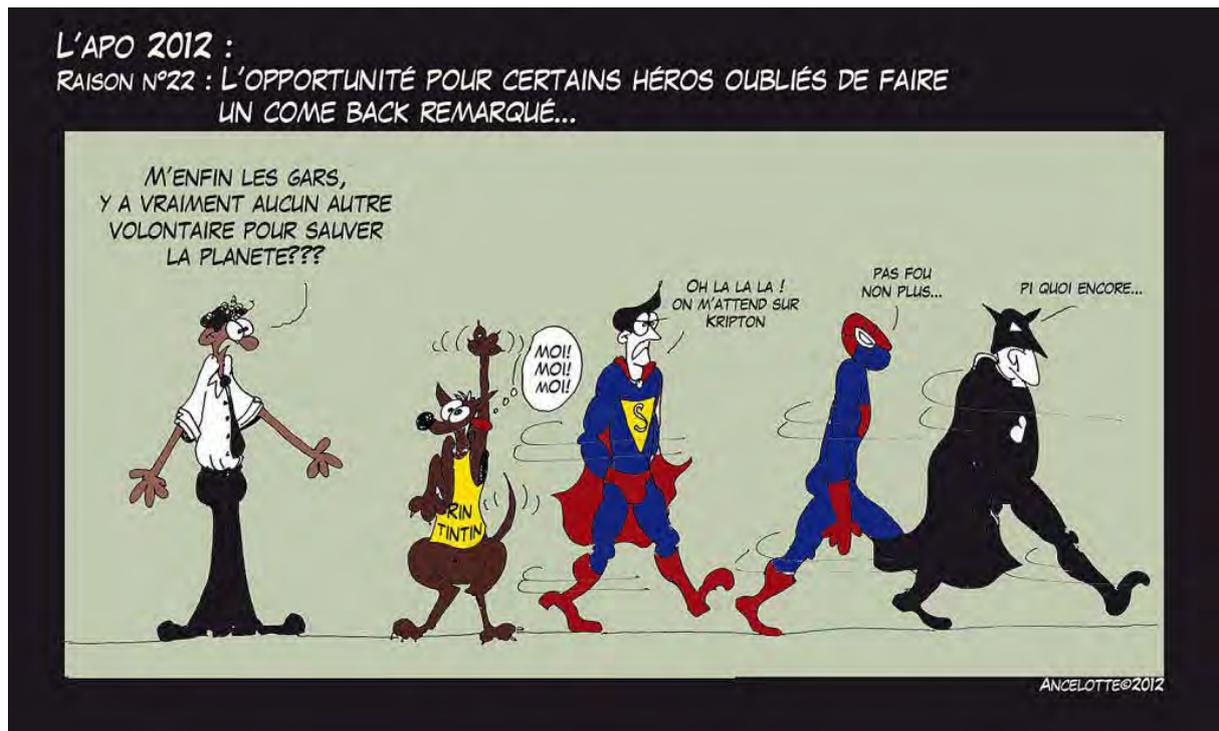


Réunion du 26 janvier 2013

Ouf, nous avons réussi à survivre à l'apocalypse du 21 décembre 2012 que les Mayas nous avaient contactée. Et c'est certainement une très bonne chose vu le héros qui voulait nous sauver...



Cette heureuse issue permet donc aux membres du **Magicos Circus Rouennais** de se réunir une nouvelle fois en ce 26 janvier 2013.

Et avouez que cela eusse été franchement dommage de ne pouvoir le faire car en arrivant à la *Maison des Jeunes et de la Culture de Rouen, rive gauche*, je découvre trois nouvelles têtes... Trois jeunes postulants qui n'écoutant que leur bravoure ont décidé de venir frapper à la porte de notre club (enfin... de la porte de la *MJC*...) en nous lançant d'une voix forte et assurée démontrant une force de caractère hors du commun :

"Euh... Excusez-nous de vous déranger... S'il vous plait... Est-ce qu'on pourrait faire partie de votre club dont le renom sans pareil a dépassé les frontières de ... pfff... de... Enfin, vous savez bien... Et même plus loin encore... "

Alors que répondre devant un tel engouement, devant une telle volonté de fer et de faire ?

Rejeter ces courageux jouvenceaux au risque de les détourner de ce chemin magique si cher à **Juan Tamariz** ?

Que nenni !

Bien au contraire : "*Entrez mes jeunes amis... Et n'ayez pas peur... C'est sans danger... On va juste vous passer un peu sur le grill...*"



Et voici la liste des présents à cette réunion :

1. **Patrice**
2. **Christophe**
3. **Éric**
4. **Toff**
5. **Quentin**
6. **Edgard**
7. **Augustin**
8. **Coda**
9. **Tomarel**
10. **Jean-Luc**
11. **Pierre**
12. **Alexandre**

et dans le rôle des petits nouveaux :

13. **Jérémie** (à moins que ce ne soit Jérémy)
14. **Abraam** (sans "h" a-t-il insisté)
15. **Marius** (qui doit s'y entendre en parties de cartes)

Et vous savez quoi ?

Et bien comme d'habitude, j'immortalise cette réunion en sortant mon appareil photo.

Clic Clac ! Canon !

Que ceux qui veulent la photo immédiatement pour prouver auprès de leur compagne leur présence à cette réunion me contactent en mail privé. À défaut, il faudra attendre la parution de ce compte rendu.

Une parution qui survient de plus en plus tard chaque mois pour causes de boulot, de voyage à l'étranger...

Ah la la... Vivement la retraite à cinquante ans que je touche un rappel !



Et forcément, comme bien souvent, c'est une fois que les photos sont prises que surviennent de nouvelles arrivées :

16. **Clément** alias **Tartampion**
17. **Vincent**

Et comme à l'accoutumée, nous démarrons par les infos magiques diverses et variées.



C'est **Pierre** qui se lance en annonçant qu'il a quelques trucs à vendre : une boîte *Okito*... en plastique – un *Flying Ring* – deux couineurs en état de marche (tous les deux...) – une armature de portemonnaie grand modèle de *Goshman* – trois petits gobelets Lutins – un stylo à travers le billet (le billet n'étant apparemment pas fourni... mais à fournir... pour obtenir le stylo. Bref, c'est le serpent qui se mord la queue...) – des foulards de différentes couleurs.

Pierre explique qu'il a acheté un lot et que ces objets ne l'intéressent pas.

Et du coup, il fait le bonheur de certains qui eux, sont intéressés.

Ces viles activités mercantiles étant réglées, nous pouvons à présent aborder le sujet faisant suite à un mail de notre ami **Draco**.

Cela concerne l'éventuelle organisation d'une conférence pour le ***Magicos Circus Rouennais***. **Draco** m'a transmis la documentation, que j'ai retransmise à l'ensemble du club mais bon nombre des membres n'ont pas encore eu l'occasion d'y jeter un œil.

Par le fruit du hasard, j'indique que j'ai également reçu une suggestion de conférence de la part de **JPC**, que les membres les plus anciens du club connaissent et avec lequel je suis resté en contact occasionnellement. Cette autre proposition concernait une *conférence dédiée aux portefeuilles magiques*.

Pierre intervient pour dire qu'il a assisté à Paris avec **Yves** à la conférence d'un magicien et qu'ils ont été très impressionnés. Et que tout le monde a eu un cadeau de la part du magicien à l'issue.

Jean-Luc parle de son expérience des conférences de *haut niveau* et considère qu'il faut savoir mettre le prix pour avoir une conférence de qualité dont on se souviendra toute sa vie.

Pour ne créer aucune polémique dans le circuit des conférences de Magie, je ne donnerai aucun des noms évoqués lors de notre réunion. Pas plus que je ne donnerai de tarifs... que ce soit – bien évidemment - celui des magiciens concernés ou celui que notre club est disposé à mettre dans une conférence.

Motus et bouche cousue ! (ou "zippée" si vous ne savez pas coudre...)



L'écueil rencontré par la proposition de **Draco**, est que beaucoup de gimmicks devront être achetés à l'issue de la conférence pour réaliser certains des effets proposés.

Pour la proposition concernant la conférence sur les portefeuilles, se pose également le problème du... ou des portefeuilles à acquérir par la suite – à un prix parfois très exorbitant - car on imagine mal acheter un portefeuille par effet souhaité. Il faudrait alors un costume de clown avec des poches profondes comme les gorges du Verdon et également un compte en banque à l'abri de la crise.

Un autre écueil découlant de la remarque de **Jean-Luc** est celui du prix que chacun est d'accord pour mettre dans une conférence et dans les "à-côtés" de la conférence : transport du magicien accueilli – repas – hébergement éventuel – quelques produits commerciaux proposés à la vente par le magicien conférencier comme par exemple ses notes de conf...

Nous avons au club des membres de différentes origines sociales, d'âges différents et tous ces paramètres sont à prendre en compte.

Un rapide tour de table et un sondage à main levée permet de se rendre combien chacun est disposé à mettre à titre individuel dans une conférence et nous constatons qu'une très large majorité est disposée à mettre un prix assez conséquent dès lors que la conférence sera de qualité et permettra d'en retirer du "*positif*".

Ce sondage à main levée permet également à **Pierre** de subtiliser une ou deux montres au titre de son entrainement de pickpocket. Et hop !



Mine de rien, cette discussion – fort intéressante au demeurant – a duré dans le temps et je jette un œil à nos trois postulants qui doivent se dire "*mais ils font de la Magie quand, ceux-là ?*".

D'un autre côté, il ne faut pas qu'ils soient trop pressés non plus car dès lors qu'on va attaquer la partie Magie, ça va être pour les mettre sur la sellette.... Alors l'un dans l'autre... (ça prend moins de place...)

Alors... d'autres infos ?

Non ? Bon... Et bien... Passons à la Magie !

Les trois jeunes postulants commencent à se ratatiner sur leur chaise respective (car nous savons recevoir au **MCR** et chacun des trois a sa propre chaise...)

Et tout à coup la porte de la salle s'ouvre sur **Jacky** qui – nous dit-il – passe en coup de vent pour déposer certains articles de Magie qui lui ont été commandés.

Je jette à nouveau un œil aux trois jeunes... et je sens un net relâchement... genre *libération*...

Ah, un petit répit, c'est toujours bon à prendre...

Bien, je fais ma petite affaire avec **Jacky**... N'y voyez aucune connotation sexuelle, je ne suis pas un garçon facile. Notre relation est purement platonique et surtout mercantile... Je récupère les deux jeux *Mene Tekel* ainsi que mon jeu de cartes... un peu spéciales que je lui ai commandés et je laisse les autres faire leur affaire également avec **Jacky**.

Et là également, d'après ce que je peux voir de la mêlée, il n'y a rien de sexuel non plus.

Ceci étant fait, **Jacky** rappelle qu'il commercialise le *ET Dice* et devant le regard interrogateur de certains, nous l'invitons à présenter ce tour déjà présenté au mois de septembre dernier.



Je vous rappelle l'effet : un tube en bois – deux dés rouges et un dé noir.

Le dé noir va traverser la matière, à savoir les autres dés, la table et également voyager dans l'espace (mais pas en fusée...) du tube vers votre main.

Une fabrication maison que **Jacky** devait commercialiser par l'intermédiaire d'un marchand de trucs... hélas le deal ne s'est pas fait et **Jacky** se retrouve avec quelques exemplaires – numérotés - de son produit sur les bras.

Si vous êtes intéressé, n'hésitez pas me contacter, je vous donnerai les coordonnées de notre ami **Jacky**.

Exit **Jacky** et c'est l'instant tant attendu des uns et tant redouté des autres.... La partie Magie.

C'est **Marius** qui démarre en nous expliquant qu'il a 11 ans et qu'il a débuté la Magie avec une "*grosse boîte contenant des petits tours*" dont peu intéressants selon lui.



Marius ajoute qu'il a pris quelques cours avec **Draco**...

Moi : "Avec qui ?"

Marius : "Avec **Draco**."

Moi : "C'est qui ça ?"

Marius : "Ben un magicien."

Moi : "Ah ? Ben on connaît pas..."

Ah mort de rire... Euh désolé **Draco** mais t'avais qu'à être là.

Marius propose de nous montrer un enchaînement de tours de cartes. Il demande un assistant et c'est **Clément** qui se propose.

Aïe ! Non ! Pas **Clément**, c'est pas sympa, ça va foirer !

Finalement c'est quand même **Clément** qui joue le rôle du spectateur en choisissant une carte qui est remise dans le jeu qui est ensuite coupé.



Marius indique que la carte choisie va – magiquement – se retourner dans le jeu.

Le jeu est étalé et effectivement une carte est face en l'air mais c'est un 5T et ce n'est pas la carte de **Clément**.

Marius déclare que cette carte est une carte détective et qu'elle donne un indice.

Le jeu est rassemblé et cinq cartes sont distribuées en ligne sur la table.

La cinquième carte est retournée et c'est effectivement la carte de **Clément**.

Les quatre autres cartes sont retournées : il s'agit des quatre As car, annonce **Marius**, la carte détective ne sort jamais sans eux.

Et puisque les As sont sortis, **Marius** poursuit en les montrant un par un de face et de dos mais bientôt un As disparaît pour être retrouvé face en l'air au milieu du jeu, correspondant à la famille de la carte de **Clément**.

Marius termine avec le classique "2 As Rouges, 2 As noirs" où l'on dépose les deux As rouges et où, au final, ils changent magiquement de place avec les deux As noirs grâce à l'ingéniosité du **Docteur Jacob Daley**.

Et bien ma foi, tout cela mérite des applaudissements... accompagnés de quelques remarques visant à suggérer à **Marius** de travailler consciencieusement ses tenues de cartes : position de la donne et autres... et une coupe ou deux... car avec sa soif d'apprendre il faut éviter de brûler les étapes avec des techniques qui ne sont pas – encore – de son niveau.

Et pour ne pas s'arrêter là, nous demandons à **Abraam** de prendre la suite. Ce que l'intéressé fait sans se faire prier.



Abraam a précisé que son prénom ne prend pas de "H"...

Espérons quand même qu'on arrivera à se fendre la gueule quand même...

Notre jeune futur ami a 12 ans et fait de la Magie depuis un an environ. On sent chez lui une aisance certaine.

Abraam propose de montrer deux méthodes de triche au poker et après avoir sorti les quatre As du jeu, il les met en dessous de celui-ci.

Et **Abraam** explique que les tricheurs essaient de se donner les meilleures cartes en se distribuant les As quand les cartes sont distribuées aux joueurs. Pour cela, quand ils se distribuent une carte, ils prennent secrètement la carte sous le jeu – un As – au lieu de sur le dessus du jeu.

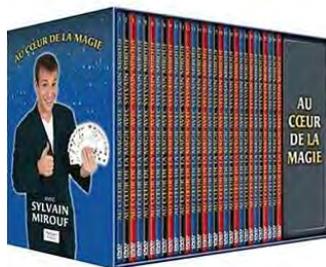
Abraam nous montre un exemple en distribuant cinq "*mains*" de poker et se retrouve au final avec les quatre As.

Et **Abraam** explique qu'une autre technique consiste à distribuer les cartes en allant chercher les As au milieu du jeu – où ils ont été placés auparavant.

Et alors qu'on s'attend au même résultat que précédemment, on aperçoit dans chacune des quatre autres "*mains*" distribuées qu'il y a un As...

Aurait-il foiré son coup ?

Et non, car au final, **Abraam** se retrouve avec une *Quinte Flush Royale*, la meilleure configuration de cartes au poker.



D'après un tour de **Sylvain Mirouf** intitulé la Donne de Poker extrait de la collection *Au Cœur de la magie* – volume 14 qui, je le rappelle, comporte 30 DVD.

Tout comme **Marius**, **Abraam** n'est pas venu présenter qu'une seule routine. Il poursuit donc avec un nouveau tour de cartes.

Une carte est choisie par **Vincent** (il s'agit d'un AP) et elle est ensuite perdue dans le jeu.

Le jeu – à dos vert (et oui, ça existe...) – est étalé et nous constatons qu'une carte comporte un dos rouge.

Après vérification, il apparaît que cette carte est l'AP qui a donc changé magiquement de couleur de dos.

L'AP est mis de côté dans l'étui du jeu et **Abraam** propose de recommencer le tour pour voir si une nouvelle carte va elle-aussi changer de couleur de dos.



La nouvelle carte choisie est un RK qui est perdu dans le jeu, lequel est aussitôt étalé face en bas.

Hélas, aucune carte n'a un dos différent...

Étonnant... on ouvre l'étui du jeu dans lequel est trouvé le RK... avec un dos rouge.

La "*carte camélon*". Un grand classique, connu également sous le nom de *Chicago Opener* et créé par **Frank Everhart**.

Abraam se voit – tout comme **Marius** – prodigué quelques conseils de présentation et de réalisation du *Mélange Hindou*, et parti sur sa lancée il demande un nouvel assistant.

Une fois encore **Clément** – qui ne désespère décidément pas de faire foirer un des tours – se porte volontaire.

Pour ce nouveau tour, le jeu est coupé en deux portions à peu près égales et l'une des portions est mise face en l'air et mélangée dans l'autre portion restée face en bas.

Clément est invité à choisir dans sa tête une famille de carte. **Clément** doit à présent couper une partie du jeu et retirer de celle-ci – en les comptant secrètement – toutes les cartes qui correspondent à la famille choisie.



Abraam ne regarde pas et pendant ce temps là on s'aperçoit que **Clément** a choisi les Trèfles et qu'il a retiré les deux cartes à Trèfle de son paquet dont les cartes restantes sont posées sur le talon du paquet.

Abraam demande à présent à **Clément** de considérer que la famille choisie et le nombre de cartes retirées vont désigner une carte. Dans le cas de **Clément** ce sera donc le Deux de Trèfle puisqu'il a retiré deux cartes.

Abraam se sert des deux Jokers du jeu pour produire une carte : le 2T.

Bon, comme je prenais mes notes en même temps, je ne suis pas trop sûr de ma description sur ce tour là, mais le climax est celui-là.

Croyez-moi, c'est très difficile de suivre un tour et de prendre des notes en même temps... et je ne vous parle même pas de la relecture des notes après coup...

Et voici venir le moment de passer à la moulinette le troisième postulant.

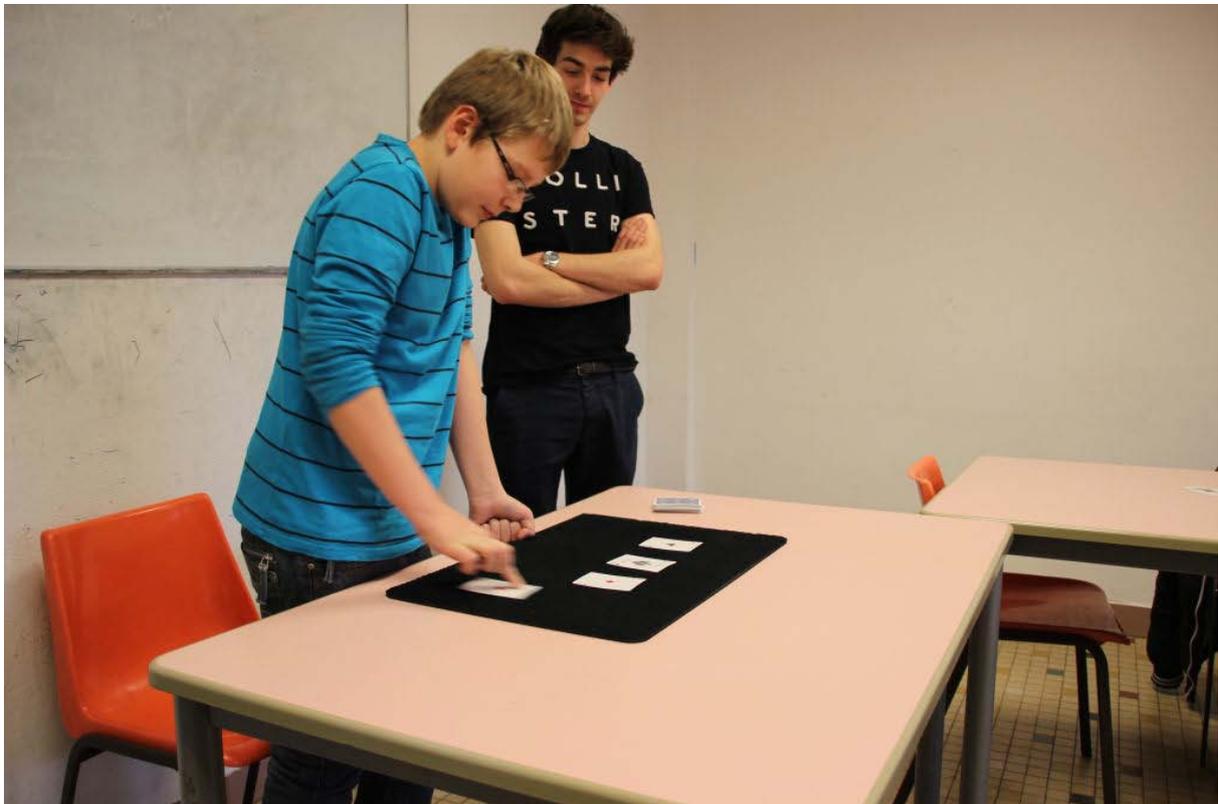
Il s'agit de **Jérémie** (ou **Jérémy**, il faudra que je lui demande), âgé de 12 ans lui aussi et qui, lui-aussi, fait de la Magie depuis un an.

Malicieusement, je lui demande s'il connaît **Draco** et il répond qu'il en a entendu parler mais qu'il ne sait pas qui c'est...

Et c'est à nouveau **Clément**, toujours à l'affût, qui joue le spectateur.

Jérémie sort les quatre As et **Clément** doit en choisir un qui est remis avec les autres.

Les As sont mélangés et posés face en l'air sur la table.



Jérémie demande à **Clément** si l'As choisi est rouge. Non.

Jérémie élimine alors l'AC et l'AK et désigne l'As de Trèfle. Gagné.

En fait, on s'aperçoit avec l'explication que **Jérémie** est en mesure de désigner le bon As immédiatement et on lui explique que sa question sur les As rouges vient affaiblir l'effet et peut faire dire aux spectateurs qu'il lui reste une chance sur deux pour trouver le bon As et qu'il n'y a donc rien de magique.

Pour la suite de cette routine, les quatre As sont perdus dans le jeu.

Une carte est choisie et perdue au "stop !" dans le jeu.

Jérémie montre que la carte n'est pas sur le dessus du jeu, ni en dessous.

Une carte est montrée – ce n'est pas la carte choisie. Elle est posée face en bas sur la table et une carte du dessous du paquet est transférée dessus.

Trois autres cartes sont ainsi montrées et aucune n'est la carte choisie. Ces trois cartes viennent rejoindre la première sur la table. À chaque fois, une carte du dessous du jeu a été transférée sur le dessus de celui-ci.

Un processus d'élimination commence alors avec ces quatre cartes qui sont à nouveau montrées une à une à **Clément** lequel ne voit toujours pas sa carte. Il reste au final une carte sur la table. Cette carte est retournée et c'est pourtant la carte de **Clément**.

Optique 2000 ! ou Atoll ! si vous préférez...

Alexandre fait une suggestion de présentation pour ce tour.

Edgard propose une pause "apéritive" et pour cela il a amené les pistaches et son verre.



Edgard prend une des pistaches de son sachet et la pose sur le dessus de son verre.

Puis il enserme le verre de sa main droite et remonte d'un geste fluide.

Aussitôt nous constatons que la pistache vient de traverser le verre.

Oui mesdames et messieurs, vous avez bien lu, la pistache a traversé la matière de sorte qu'il faut désormais soulever le verre si on veut la manger, ce que je trouve quand même une nette perte de temps...



Cet effet – fort sympathique – est commercialisé sous diverses appellations : Pistachio – La Pistache à travers le Verre – Pistache, la traversée impossible – Magique Pistache - etc.

Pour apporter sa pierre à l'édifice, **Christophe** propose une autre présentation qui d'emblée ravit tout le monde. Il évoque également une présentation avec un second verre, indiquant qu'il nous la montrera une prochaine fois (ben oui... on n'a qu'un verre aujourd'hui...)



"Patron ! Trois Pastis ! Et faites péter les pistaches !"

Edgard indique que son expérience des prestations en close-up lui a appris que pour conserver l'attention de son public, il est préférable d'avoir des routines courtes et percutantes.

À titre de démonstration, il étale un jeu face en l'air sur la table et demande à **Abraam** de désigner une carte. C'est le 3P qui est choisi et cette carte est sortie de l'étalement et laissée face en l'air sur la table.

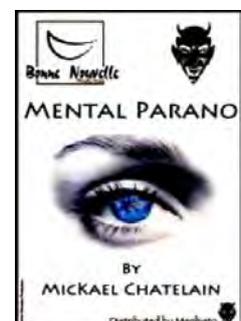


Le jeu est rassemblé et rangé dans l'étui.

Edgard indique qu'il avait fait une prédiction et montre qu'au dos de l'étui, maintenu par un élastique, il y a un papier plié.

Le papier est déplié et tout le monde constate que sur ce papier est inscrit "*Ma prédiction est le 3 de Pique*".

Mental Parano de **Michaël Chatelain**.
Bluffant et ô combien facile à présenter.



Et c'est maintenant **Coda** et sa "Josette" qui se présentent devant nous.

En fait, cela n'a rien à voir avec un remake du film "*Le Père Noël est une Ordure*", car en fait de "Josette", j'ai commis une erreur (une horreur ?)... C'est **Coda** et sa "chaussette".

Et dans cette chaussette, il y a un gobelet et une balle.

Le but du jeu proposé par **Coda** est de trouver où est la balle : dans le gobelet ? dans la poche ? ailleurs ?

Et vous vous en doutez, la balle n'est jamais là où l'on croit.



Un tour à deux balles, selon **Coda**... enfin presque, parce qu'au final c'est un œuf qui apparaît dans le gobelet.

Ce qui nous renvoie à cette question existentielle : Qui de l'œuf ou du gobelet fut le premier ?



Lors de cette routine, c'est **Jérémie** qui a joué le rôle du spectateur et à voir sa mine étonnée et son air dubitatif, on s'est rendu compte que la Magie a opéré.



Christophe propose l'utilisation d'un foulard pour la charge de l'œuf. Cette alternative permet de montrer notamment que le gobelet est vide...

Vincent propose de nous montrer un tour avec des cartes et avant toute chose, il pose face en bas sur la table une carte à dos rouge en précisant qu'il s'agit d'une prédiction.



Marius est invité à choisir un nombre entre 10 et 40 et pour aider son choix, **Vincent** lui présente un tableau sur lequel sont inscrits les nombres.

Marius prend à présent le jeu et distribue les cartes face en l'air pour montrer qu'elles sont toutes différentes.

Au nombre choisi, il tombe sur le 9C... carte qui correspond à la prédiction faite par **Vincent**.

Only Think (version 1 ou 2 ...) de **Jean-Pierre Vallarino**, dans une version modifiée.

Personnellement, ce choix d'un nombre entre 10 et 40 me gêne un peu... un jeu comprend 52 cartes... alors pourquoi limiter le choix du spectateur ?



Et puis, ce tableau présenté au spectateur – que n'utilise par **Jean-Pierre Vallarino** - n'est pas très heureux, même s'il a une utilité très importante pour **Vincent** car d'après ce que j'ai retenu de l'explication... c'est quand même un peu (beaucoup ?) usine à gaz pour arriver au résultat escompté.

Je suis sûr que si **Yves** avait été là il aurait applaudi des deux mains à cette démonstration mathématique.

Alexandre va-t-il lui aussi faire dans les "*mathématiques appliquées*" ?

Il demande à **Abraam** de mélanger un jeu de cartes puis ayant récupéré le paquet, il le parcourt des yeux et en sort trois cartes – sans nous les montrer – lesquelles représentent, dit-il, une prédiction.



Alexandre fait à présent défiler les cartes une à une, face en bas, et demande à **Abraam** de l'arrêter quand il le souhaite.

Alexandre montre alors la carte suivante et la carte précédente en disant "*Si tu m'avais arrêté sur la carte suivante, voici la carte qui aurait été choisie et si tu m'avais arrêté une carte juste avant, voici l'autre carte qui aurait été choisie... Mais tu m'as arrêté sur CETTE carte...* "

Deux cartes face en l'air encadrent à présent une carte face en bas.

Alexandre attire maintenant l'attention sur les trois cartes sur la table et demande à **Abraam** de les retourner face en l'air. Il s'agit de trois Dames.

Puis la carte sur laquelle **Abraam** a arrêté **Alexandre** est retournée également : c'est la quatrième Dame.

Un tour impromptu d'**Aldo Colombini** intitulé *Your Best*.

Et voici **Augustin** qui prend la suite et demande à **Quentin** de choisir une carte dans le jeu étalé. Cette carte est ensuite perdue dans le jeu.

Les quatre As ont été sortis du jeu et sont face en l'air sur la table.

Augustin propose de procéder à des tests psychologiques et, dans un premier temps, fait défiler les As face en l'air pour déterminer la famille de la carte choisie.

L'AC est montré puis mis sous le jeu.



Augustin précise que si cet As remonte sur le dessus du jeu, c'est que la carte choisie n'est pas du Cœur. Et effectivement, l'as remonte sur le jeu.

Augustin refait la même chose avec l'as suivant et avec le troisième as et à chaque fois l'as concerné remonte sur le dessus du jeu.

La quatrième carte supposée être l'As de Trèfle est laissé face en bas sur la table et...

Et... aurais-je dormi ? Car mes notes concernant ce tour s'arrêtent là tout net.

Comprenez que je n'ai pas noté le climax de ce tour... C'est bêta non ?

En fait j'ai juste noté : *"et la 4^{ème} carte est laissée face en bas sur la table et est sensée être l'As de Trèfle"*.

Alors, me voilà comme un con à me dire *"Mais qu'est-ce qui a bien pu se passer ensuite ?"*

Bon, après réflexion et concertation avec moi-même, je pense... sans certitude... que le jeu a du être étalé, que l'As de Trèfle a été retrouvé face en l'air au milieu du jeu face en bas et que la carte choisie se trouvait en fait sur la table...

Cela dit, vous avez toute latitude – notamment **Augustin** – pour proposer une autre fin à ce tour.

Bon, voyons si je vais être meilleur sur le second tour d'**Augustin**.



Pour ce second tour, **Augustin** est assisté de **Marius** qui doit couper le jeu en deux parties égales et choisir l'une des portions.

Les deux moitiés de jeu sont étalées face en l'air sur la table et **Marius** doit choisir une carte et la mettre face en bas dans la portion de jeu d'**Augustin**.

Augustin choisit une carte dans sa moitié de jeu et la met face en bas dans la portion de jeu de **Marius**.

Les deux moitiés de jeu sont à nouveau étalées (enfin... c'est ce que j'ai noté et j'en déduis qu'elles ont du à un moment donné être rassemblées...).

Dans chaque portion de jeu face en l'air, il y a une carte face en bas.

Les deux cartes sont retournées et on constate que la carte de **Marius** a réintégré sa moitié de jeu et que celle d'**Augustin** a également réintégré sa moitié de jeu.

Pierre propose une "*petite idée*" et sollicite **Alexandre**.

Pierre étale le jeu face en l'air et demande à **Alexandre** de choisir une carte. **Alexandre** choisit le 8K qui est aussitôt perdu dans le jeu.



Pierre demande maintenant à **Alexandre** de choisir un nombre et **Alexandre** choisit le "9".

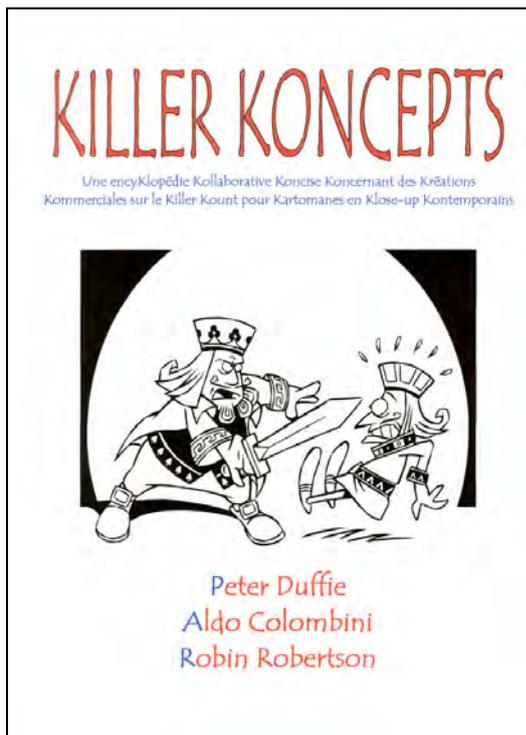
Pierre compte huit cartes et finalement dépose la neuvième sur la table en demandant à **Alexandre** de la retourner : il s'agit du 8K.

Une carte au nombre, cet effet que l'on nomme *ACAAN* (Any Card At Any Number) et qui est en quelque sorte la terre promise de bon nombre de magiciens qui ont essayé de trouver la version ultime de cet effet rendu célèbre par **David Berglas**.

Si vous êtes curieux, tapez "ACAAN" dans *Google* et vous comprendrez...



Histoire de montrer que je ne suis pas venu pour rien, j'interviens pour montrer le *Killer Kount* de **Steve Beam**, une variante très intéressante du *Comptage Hamman* qui permet, entre autre chose de réaliser l'effet de la carte au nombre.



J'en profite pour rappeler qu'**Aldo Colombini**, **Peter Duffie** et **Robin Robertson** ont réalisé un booklet fort intéressant sur le sujet, intitulé *Killer Koncepts*.

Ce booklet comporte 31 routines dont beaucoup pouvant être présentées de façon impromptue... et je l'ai traduit en Français...

Et peut-être qu'un jour un éditeur sera intéressé pour demander cette traduction – faite à l'identique de l'original – à **Aldo Colombini**, pour nos amis qui ne parlent pas l'Anglais...

Voilà, voilà...

Pierre poursuit avec une routine originale puisqu'il s'agit de la carte choisie retrouvée dans le portefeuille du spectateur..

Oui, oui ! (pas le p'tit bonhomme avec une voiture rouge...) vous lisez bien "*dans le portefeuille du spectateur*".

On connaît probablement tous la routine de la carte au portefeuille et dans ce tour, la carte est sortie du portefeuille du magicien.

Alors forcément, sortir cette carte du portefeuille du spectateur relève de l'exploit... ou plutôt de conditions particulières, la première étant... ben que le spectateur ait un portefeuille et que vous l'ayez entre les mains au bon moment...



Cela s'appelle *UCCU*... abréviation qui signifie *Ultimate Card Control Utility*... et c'est de **Jeff Kaylor**.

Pour nos amis qui ne maîtrisent pas l'Anglais, le mot "*ultimate*" signifie "*ultime*", "*suprême*"... bref des termes voulant dire que vous ne trouverez pas mieux dans le genre...

Tout nouveau tour, toute nouvelle technique se doit aujourd'hui d'être "*ultimate*" sous peine de passer pour un super ringard...

Vincent propose à **Vincent**... enfin à **Tomarel**, d'être son spectateur pour une routine de cartes.

Vincent sort un verre...

Ah ben il y avait un second verre dans la salle ?

Et donc, **Christophe** aurait peut-être pu nous montrer la variante du tour des pistaches... sauf que **Christophe** n'est plus là...

Bon tant pis (comme les orgues).

Vincent dépose dans le verre une carte dont il ne nous montre pas la face. On voit juste son dos... un dos bleu.

Cette carte est, nous dit-il, une prédiction.

Puis, **Vincent** sort un jeu de cartes à dos rouge et demande à **Tomarel** de le mélanger.

Le jeu est ensuite étalé face en bas sur la table et **Tomarel** est invité à sortir une carte de l'étalement.



Cette carte choisie librement ne nous est pas montrée et va rejoindre la carte à dos bleue dans le verre.



Au final, les deux cartes sont montrées, elles sont identiques.

Ce tour de **Jean-Pierre Vallarino** s'appelle *Coïncidence Impossible*.

Vous aurez compris que **Vincent** aime bien **Jean-Pierre Vallarino**...

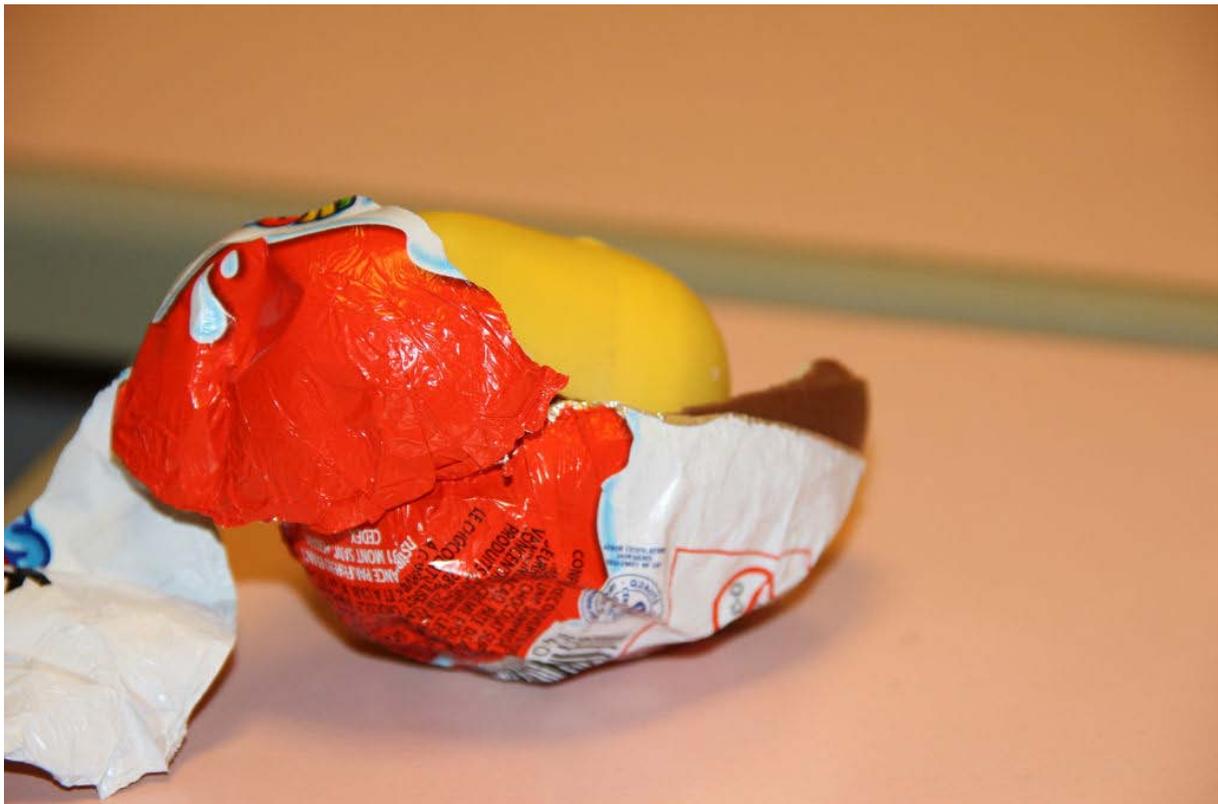
Il ne reste plus grand monde dans la salle qui s'est vidée au fur et à mesure que l'heure avançait... Nous sommes quatre ou cinq à rester.

Pierre m'indique qu'il doit absolument montrer une routine car il l'a promos à **Jacky**...

Bon... voyons cela.

Pierre demande alors à **Alexandre** de choisir une carte dans un jeu. La carte est ensuite perdue dans le jeu.

Cette carte est retrouvée dans... un œuf *Maxi Kinder*.



Et alors qu'on aurait pu quitter la salle et rentrer tranquillement chez nous... et ben voilà qu'**Augustin** veut lui aussi nous montrer une dernière routine...

Ah ces jeunes, ils sont infatigables... Allez ! En piste !

Augustin nous demande si on connaît la grande illusion "*la Malle des Indes*"... et sort une Dame de Cœur et deux Jokers.



La Dame de Cœur est posée sur la table. Les deux Jokers sont mis dans l'étui du jeu.

La Dame de Cœur est posée sur l'étui...

L'étui est secoué et les deux Jokers se retrouvent immédiatement sur le dessus de l'étui tandis que la Dame est sortie de celui-ci.

Et alors que j'aspire toujours à rentrer chez moi, voilà que **Vincent** veut encore présenter une autre routine de **Jean Pierre Vallarino** dans laquelle des Dames de Cœur deviennent blanches.

J'ai rangé mon appareil photo et mon bloc-notes et nous assistons néanmoins à cette transformation de cartes.

Il faut reconnaître que cette routine est très visuelle.

Bon allez les jeunes.... Dehors !

La réunion d'aujourd'hui a été... comment dire... assez dissipée.



À tel point que contrairement à mon habitude, j'ai du jouer les "*maîtres d'école*" et demander un peu de calme à plusieurs reprises tant l'attention s'était relâchée et tant les officiants avaient du mal à présenter leurs tours.

Ah, si un de mes anciens amis avait été là aujourd'hui, il aurait été surpris... Lui qui m'avait reproché de ne pas être intervenu lors d'une de ses prestations...

Allez... Pas de polémiques...

C'est le problème quand on est nombreux et que beaucoup ont envie de montrer ce qu'ils ont préparé et ne le peuvent pas faute de temps...

J'avais moi-même préparé deux tours... et je n'ai pas pu les présenter.

Clément en partant m'a dit que lui-aussi avait préparé un truc et il avait l'air un peu déçu...

Je conçois que ce soit quelque peu frustrant... On s'entraîne, on a envie de montrer ce qu'on a appris et on repart sans avoir rien pu montrer.



D'un autre côté, nous avons beaucoup parlé au sujet des conférences et nous avons trois petits nouveaux à "*tester*"...

Allez, on essaiera de faire passer tout le monde la prochaine fois en limitant chaque passage à un seul tour et en donnant la priorité à ceux qui n'ont pas pu se faire plaisir aujourd'hui.

La prochaine réunion du *Magicos Circus Rouennais* aura lieu le samedi 16 février 2013... et comme cela tombe le troisième samedi du mois, cela ne devrait pas perturber certains dans leurs habitudes...

Ah mais oui, au fait, je ne vous ai pas raconté pourquoi je donne cette précision...

Si vous êtes un familier du site et des réunions du **MCR**, vous avez remarqué que les membres du **Magicos Circus Rouennais** se réunissent le troisième samedi de chaque mois... avec cette précision écrite blanc sur noir (car le site est sur fond noir..) : "*en principe*".

N'importe quel scientifique de base sait qu'un principe est quelque chose de communément admis, jusqu'à ce qu'un évènement vienne démontrer le contraire...

Par ailleurs, pour que chacun puisse prévoir en conséquence, un calendrier des réunions figure sur le site...



Bon, ça, c'est quand tout se déroule selon le plan prévu...

Selon le "*principe*"... la réunion d'aujourd'hui aurait du normalement se dérouler le samedi 19 janvier... troisième samedi du mois... sauf que depuis le mois de septembre, le calendrier indiquait qu'elle aurait lieu le samedi 21 janvier.

"*Pourquoi ce changement ?*", me direz-vous.

Parce que ma charmante épouse a parfois des idées aussi "*sôtes*" que "*grenues*" et qu'elle avait programmé avec sa charmante sœur un voyage en Pologne à Varsovie du 12 janvier au 19 janvier... et que du coup, égoïstement, j'ai décalé la réunion **MCR** pour pouvoir y assister.

"*Quelle idée, me direz-vous, d'aller en Pologne au mois de janvier ?*"

Hélas, vous avez cent fois raison de poser cette question car il faisait moins 10° tous les jours et qu'en plus, il neigeait... mais les femmes – aussi plaisante soit leur compagnie - n'ont pas le cerveau qui fonctionne comme nous les hommes.



Bref, tout cela pour vous dire que le samedi 19 janvier à 14h30, j'attendais mon avion de retour à l'aéroport de Varsovie quand j'ai reçu un appel téléphonique d'un membre du club – je ne vous dirai pas qui - s'étonnant de mon absence et de celle des autres membres à la réunion...

Enfin, pour être tout à fait précis, il n'était pas tout seul à s'être gouré... Ils étaient 2.

Ce coup de fil m'a fait bien marrer, et ce d'autant que ces deux valeureux membres avaient bravé la neige à Rouen pour venir à cette réunion... Comme quoi, je m'amuse d'un rien. Même du malheur des autres...

D'où mon conseil... Vérifiez bien les dates des réunions sur le site... ou lisez les comptes rendus car je rappelle systématiquement la date de la prochaine réunion...

Patrice

Apprenti Magicien à Vie