

RÉUNION DU 17 JUIN 2023 – 21 ANS DU MCR



21 ans ! L'âge de la maturité... et celui où on peut conduire un camion dont le poids total maximum autorisé est supérieur à 7500 kg, ou un autobus ou un autocar...

C'est aussi... et avant tout... l'âge du **Magicos Circus Rouennais** (ou **ALD Magicos Circus**). Et c'est une source de contentement teinté de fierté pour moi qui faisait partie du trio à l'origine de ce qui n'était alors qu'une rencontre de trois passionnés de Magie...

Initialement, nous avons envisagé une journée magique avec une foire aux trucs, un repas, et un après-midi "magie"... Mais *le combat cessa faute de combattants (Pierre Corneille – Le Cid)*... Traduisez : *Une foire aux trucs à six, ce n'était pas jouable*... Du coup, oubliée la foire aux trucs... Enfin pas tout à fait... Et c'est finalement par un déjeuner à sept au "chinois du coin" que cette journée a débuté.

Un repas suivi... d'une mini foire aux trucs qui, il faut bien l'avouer, n'a pas eu un succès fou...



Et l'après midi s'est poursuivi par une traditionnelle séquence "magie".

Sont présents :

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| 1 : Patrice | 2 : Nolan |
| 3 : Stéphane | 4 : José |
| 5 : Christophe | 6 : Thierry M |
| 7 : Thierry R | 8 : Philippe |

Les esprits les plus affutés parmi mes lecteurs (et je ne doute pas qu'il y en a) auront tout de suite remarqué que j'ai écrit que nous étions sept au déjeuner alors qu'il y a ici huit noms... L'explication est simple : **Philippe** nous a rejoints après le repas.

Honneur à notre benjamin **Nolan** pour débiter cet après midi magique.

Pour cette routine, **Nolan** utilise un stylo et un feuillet de papier sur lequel il note quelque chose... (à moins qu'il ne débute une sieste... voir la photo)



Comme **Nolan** a besoin d'un spectateur, **Stéphane** le rejoint et **Nolan** lui demande de se détendre... (☺ 10 ans le gamin !)... **Stéphane** doit également fermer les yeux. **Nolan** explique qu'il va poser des questions simples auquel **Stéphane** devra répondre "2+2...4+4...8+8... 16+16... 32+32...64+64... Pense à un outil bricolage et une couleur..."

Nolan demande à présent à **Stéphane** d'ouvrir les yeux et de nommer l'outil auquel il a pensé : un marteau... Et la couleur : rouge.

Nolan montre le feuillet sur lequel il a inscrit "*marteau rouge*"...

Christophe demande à **Stéphane** "*ça marche encore ou tu l'as fait pour l'aider ?*" et **Stéphane** avoue qu'il connaissait le truc...

Stéphane conseille **Nolan** sur la façon de présenter cette routine où les réponses doivent être faites très rapidement sans réfléchir et surtout pour le final, sans laisser au spectateur le temps de changer d'outil ou de couleur... La réponse fait partie de certains automatismes...

Un tour fiable à 90% (paraît-il....)

Nolan poursuit avec un tour de cartes qu'il étale face en l'air sur la table pour enlever les deux jokers. Puis, il montre la face et le dos des cartes en les tenant vers nous.

Thierry M est ensuite invité à mélanger les cartes. Puis **Nolan** reprend le jeu et précise qu'il va faire deux prédictions qui consistent en deux cartes sorties du jeu et mise face en bas sur la table.

Nolan effeuille le jeu et une carte est sélectionnée au "stop !" de **Thierry**. Il s'agit du 4C.



La carte est ensuite remise et perdue dans le jeu par **Thierry** qui est ensuite invité à mélanger les cartes.

Nolan propose de retrouver la carte... sans s'aider des prédictions mais il échoue. Du coup, il montre ses deux prédictions 4P et 6C... Il indique que selon lui, la carte choisie est le 4C... **Nolan** dit que ce n'est pas fini parce que $6 + 4$ ça fait 10 et la carte de **Thierry** est retrouvée en 10^{ème} position dans le jeu.

Christophe propose de montrer un tour ressemblant à celui présenté par **Nolan** et il vient prendre place à la table.

Il regarde **Nolan** attentivement et sort une carte qu'il pose face en bas sur la table. **Christophe** demande ensuite à **Nolan** de choisir un nombre entre 10 et 20... pour faire "rapide". **Nolan** choisit "16".

Christophe distribue 16 cartes et pose un joker face en l'air sur les cartes distribuées avant de reconstituer le jeu.



Un nouveau nombre est choisi par **Nolan** (18) et une nouvelle distribution s'en suit avec insertion du second joker

Le jeu est étalé et les cartes voisines des deux jokers sont sorties de l'étalement.

Christophe demande combien font 16 et 18... 34.
34 cartes sont distribuées. La 34^{ème} carte est un As.

Christophe montre que sa carte de prédiction est également un As et que les deux cartes qui se trouvaient près des jokers sont également des As...

Four Sided Gemini de **John Bannon** (DVD *Move Zero* volume 1).

Je propose de montrer une variante d'un tour d'**Aldo Colombini** intitulé *Add-Acadabra* que j'avais montré le 18 juin 2016 lors de la [journée magique du 14 année anniversaire du MCR](#). (merci [les compils de CR](#))

Philippe me rejoint. Je mélange le jeu et j'indique que je vais faire une double prédiction. Pour cela je prends un petit bloc de papier et note quelque chose sur un des feuillets.

J'explique qu'une carte va être sélectionnée au hasard et que sa valeur va permettre de sélectionner une nouvelle carte et ainsi de suite...

Après avoir fait une démonstration, je mélange à nouveau le jeu.

Une carte est sélectionnée totalement librement (promis juré) au "stop!". Il s'agit d'un 9. Je distribue huit cartes et retourne la neuvième qui est ensuite posée sur le 9 précédemment choisi. Il s'agit d'une Dame... Valeur 12...

Je demande à **Philippe** s'il croit aux coïncidences ou au libre arbitre... **Philippe** croit aux coïncidences. J'explique alors que dans ce tour, **Philippe** n'a eu de l'influence que sur le choix de la première carte et que désormais il n'a plus d'influence sur ce qui va se passer parce que les cartes arrivent comme elles arrivent du fait du mélange effectué. Je souhaite introduire une possibilité de libre arbitre pour aller au-delà de la coïncidence et pour cela, je propose à **Philippe** d'attribuer une valeur de son choix de 1 à 13 à cette Dame. **Philippe** décide de conserver la valeur 12. Je distribue alors 11 cartes et la 12^{ème} est mise face en l'air sur les deux précédentes : un Valet... qui vaut 11.



Je propose à nouveau à **Philippe** de changer et il choisit d'attribuer la valeur 4 à ce Valet. À l'aide d'un post-It je note "4" sur le Valet puis je compte trois cartes et je retourne la 4^{ème} : un 2.

Comme **Philippe** est un garçon sympathie, je lui propose de changer une fois encore la valeur de cette carte. **Philippe** choisit une fois de plus de changer pour la valeur 4. Nouveau post-It et nouvelle carte : 7.

Gentiment, j'ai donné une possibilité supplémentaire à **Philippe** et désormais on va s'en remettre à la valeur réelle des cartes : 12 pour une Dame et 1 pour un As mais on ne peut pas aller plus loin car la dernière carte retournée est un 10, le 10 de Carreau et je n'ai plus que deux cartes en main. Cette carte est mise à l'écart.

Je demande à **Philippe** d'additionner la valeur des cartes retournées face en l'air en tenant compte des valeurs qu'il a décidées pour certaines de ces cartes. Le total donne 49.

J'attire l'attention sur le feuillet sur lequel sont notées mes prédictions. J'ai écrit sur ce papier : 10K – 49.



Une alternative intéressante à la routine d'**Aldo Colombini** qui était basée sur l'humour dans la révélation des deux prédictions mais qui laissait clairement entendre que l'issue était inéluctable. **Peter Nardi** a commercialisé la routine [*The Butterfly Effect*](#) (en s'attribuant d'ailleurs le mérite du principe utilisé) qui introduit la possibilité – apparente – pour le spectateur de changer l'issue du tour.

José vient prendre ma place et tandis qu'on parle de "*la minute de maths de monsieur José*", l'intéressé installe tranquillement son matériel. La zénitude incarnée.

Thierry R vient le rejoindre et **José** lui indique "*on va faire une addition des valeurs numériques des cartes... et on ajoutera 3*". **José** montre une carte que laquelle est imprimé "+3".

José prépare trois tas de cartes à dos bleu sur la table et il demande à **Thierry** de retourner une des sept cartes à dos rouges posées également sur la table. La carte choisie est marquée "7" et **José** distribue sept cartes à partir du premier tas de cartes à dos bleu. La septième est posée légèrement en avant.



Nouvelle carte à dos rouge choisie d'une valeur "10" et **José** distribue dix cartes à partir du second tas de cartes à dos bleu en mettant la dixième carte légèrement en avant.

Même procédure avec une dernière carte à dos rouge dont la valeur est 8.

Les trois cartes à dos bleu mises en avant sont retournées et la somme de leur valeur donne 19 auquel on ajoute 3 comme indiqué au début. Donc la somme finale est 22.

José rassemble les cartes restantes des tas à dos bleu et compte 22 cartes. La 22^{ème} carte est l'As de Pique. **José** retourne la carte "+3" : au dos, il y a l'As de Pique. La première carte à dos bleu est un 6... **José** distribue six cartes. La seconde carte est un 9 et **José** distribue neuf cartes. La troisième carte est un 4 et quatre cartes sont distribuées. Les tas de cartes distribuées en regard des trois cartes sont retournés : les trois autres As apparaissent mais chaque As est de la même famille que la carte qui a déterminé le nombre de cartes à distribuer.

Un tour de **Joseph B** intitulé [\$X+Y+Z+3=?\$ Solve The Problem](#) que l'intéressé fait avec des Valets. **José** a trouvé que c'était mieux avec des As et c'est son droit le plus strict. Comme à son habitude **José** nous montre un feuillet imprimé en couleur permettant le montage du jeu composé de 36 cartes.

Pourquoi "+3" me direz-vous peut-être (sinon, ça y est, c'est fait)... **Joseph B** présente cela comme une prédiction en précisant "*an open prediction*"... Dans la version de **Joseph B**, pas de cartes à dos rouge, il indique que c'est le spectateur qui distribue les cartes... et pas non plus de correspondance de famille entre les Valets et les trois cartes sélectionnées (je vous laisse découvrir la vidéo *YouTube* de cet effet).

Une fois de plus, **José** est allé plus loin...

C'est à présent **Stéphane** qui va nous parler philosophie et ésotérisme en s'interrogeant sur la nature humaine si prompt à faire la guerre et quelle vertu serait nécessaire pour stopper tout cela.

Stéphane a voulu regarder dans le cristal mais ça lui a fichu les boules. Puis il a voulu lire dans le café mais il en a vite eu marre (marc ?) et finalement il s'est penché sur les Tarots en utilisant seulement quelques cartes des Arcanes Majeurs : le Jugement – La Tempérance – La Roue de la Fortune – La Force – L'Intelligence (le Soleil) – La Justice.



Christophe est invité à rejoindre **Stéphane** et il choisit la Justice comme vertu essentielle pour arrêter toutes les guerres. **Stéphane** se pose la question de savoir ce que le destin choisirait comme vertu... Il mélange le paquet de cartes sur lequel la Justice avait été posé. La première carte du paquet suite au mélange est posée face en bas sur la table puis **Stéphane** montre les cartes qui lui restent en main : la Justice ne s'y trouve pas. Il semble que le destin soit d'accord avec **Christophe**... Sauf que pour **Stéphane**, il y a quelque chose de plus important que toutes les vertus citées... C'est l'amour : il retourne la carte posée sur la table, il s'agit de la carte de *L'Amoureux*. La carte de la Justice a disparu.

Adaptation, beaucoup moins noire et angoissante, de la routine *Predetermined* de **Rick Maue** extraite du livre *The Book Of Haunted Magick*).

Et voici à présent **Philippe**... qui souhaite que nous lui confirmions que c'est bien la dernière réunion de l'année car le tour qu'il va présenter est un peu dangereux et il a besoin de quelqu'un de sportif... Il demande à **Thierry R** de le rejoindre. Mauvais choix selon moi, car quand il y a des trucs dangereux, **Thierry** fait appel à **Stéphane**... (voir [compte rendu de la réunion du 27 mai 2023 – page 15](#) - ☺)

Philippe demande à **Thierry** de nommer une carte : 7K. Il prend son jeu, sort la carte nommée et la remet à **Thierry**.

Philippe range les cartes dans l'étui et demande ensuite à **Thierry** de remettre sa carte à l'emplacement de son choix parmi les cartes dans l'étui.

L'étui est refermé et **Philippe** sort plusieurs ballons de baudruche et demande à **Thierry** d'en choisir un et de la gonfler. Pendant ce temps, **Philippe** entoure l'étui du jeu à l'aide de plusieurs élastiques. Et c'est là où cela devient un peu dangereux parce que **Philippe** sort une fléchette de sa valisette. La fléchette est reliée à un ruban qui est placé de sorte qu'il entoure le jeu de cartes.

Philippe donne à fléchette à **Thierry** et prend le ballon et le jeu et précise *"TU NE JETTES PAS LA FLÉCHETTE... TU LA GARDES DANS LA MAIN... À "3", TU PERCES LA BALLON AVEC LA FLÉCHETTE, TOUT EN LA GARDANT DANS LA MAIN"* d'une voix qui ne supporte aucune contradiction...



À "3", **Thierry** perce le ballon, **Philippe** tient dans la main une carte... Le Roi de Cœur... Aïe ! Loupé ! Ah ben ça arrive même aux meilleurs....

Un tour simple à réaliser... à condition de ne pas oublier une toute petite manipulation...

C'est à nouveau **Nolan** qui se lance pour une nouvelle routine de cartes. Le jeu est étalé face en bas puis face en l'air sur la table. **Nolan** montre ensuite son téléphone mobile posé sur la table en indiquant qu'il contient une prédiction.

Le jeu est coupé à plusieurs reprises notamment avec la triple coupe de **Jay Ose**, ce qui en fait réagir certains dans la salle par des rires car c'est une de mes coupes préférées. **Nolan** sort ensuite deux dés à jouer (pas à coudre... ☺) et il invite **Christophe** à jeter les dés (sur la table, pas par la fenêtre... ☺).



La valeur des points est 3 et 2 (total : 5). **Christophe** doit à présent choisir un des dés et le retourner sur sa face opposée. Il choisit la valeur 2 et le dé est maintenant sur la face 4. Puis **Christophe** doit jeter ce dé qui tombe sur la valeur 1. Le total donne donc $5 + 4 + 1 = 10$.

Nolan prend le jeu est distribue 10 cartes. Comme les deux dés indiquent à présent les valeurs 2 et 1, **Nolan** fait la somme : 3 et il distribue 3 cartes à partir du tas de 10 cartes. La 3^{ème} carte est le 5C.

Nolan rappelle que le 5C a été choisi grâce au hasard des dés puis il prend son téléphone et mon qu'il a un fichier intitulé "*Magie*" : on peut lire 5 de Cœur.

Comme **Nolan** n'a pas donné le nom de cette routine j'ai décidé de l'appeler *Les Dés Tectives*... Original non ?

Thierry M s'installe avec un matériel qui doit être familier à ceux qui étaient présents à la [journée magique du 18 juin 2022 chez Théo](#) (ou qui ont lu le compte rendu de cette journée...). Comme le rappelle **Thierry, Spontus** avait présenté ce tour ce jour là.

Un rappel très bref de l'effet avec un petit copier-coller du CR de 2022 : *Un lacet plat de couleur rouge (mais la couleur n'a pas d'importance) traverse de part en part un cylindre. Puis, une longue aiguille est enfoncée dans le haut du cylindre et lorsqu'elle est ressortie, on constate que le lacet passe – contre toute logique - au travers du chas de l'aiguille.*



L'aiguille au Ruban ou [Needle Thru Ribbon](#)... Un principe ingénieux. J'avais mis le lien *YouTube* à partir de la page Amazon où ce tour était vendu, mais ce lien est mort. *Cassoulet ne tienne* (comme on dit à Castelnau-dary... ou Toulouse), je vous ai mis un autre lien vers une boutique de magie où l'article est en vente...pour le moment.

Allez hop, je me lance à nouveau... je me lève je demande à **Nolan** de choisir "*pair ou impair*" et il choisit "*impair*".

J'atteins la table et je pose dessus un petit plateau avec ce qui ressemble à une grande bouteille recouverte d'un foulard... puis je sors mon jeu de cartes et je montre que sur le dos de chaque carte est inscrit le nom d'un alcool différent. J'entends **Nolan** qui dit "*il me donne envie de boire...*"

Ah ben bravo les parents ! 10 ans et il a envie de boire de l'alcool !

Je montre le foulard en indiquant que c'est une surprise... une boisson... encore faut-il la gagner... Je rappelle que **Nolan** a dit "*impair*" et **Philippe** choisit la famille Cœur et **Stéphane** choisit le Valet qui est bien une carte impaire...

Au dos du Valet de Cœur est inscrit *VODKA*.

J'indique que ce serait cool que la bouteille sous le foulard soit une bouteille de Vodka... Je prends en mains le foulard (et ce qu'il y a dessous)... Suspense...



D'un geste ample et élégant j'écrase le foulard sur la bouteille et je le retire pour découvrir une... mignonette... mais une mignonette de Vodka... que je m'empresse d'offrir à **Stéphane**.



Ali Bongo "Vodka Surprise"... Pour l'anecdote **Ali Bongo** faisait par la suite ce tour avec une *mignonette de Cognac* car il voulait à tout prix une bouteille en verre et cela n'existait plus avec la Vodka... ☺

Christophe a pris place et il nous montre cartes : Quatre cartes rouges identiques : 3K et quatre cartes noires également identiques : DT.

Les cartes noires sont posées face en bas sur la table et **Christophe** montre qu'il tient dans sa main les quatre 3K...

La première carte rouge est posée face en bas sur la table près de la première carte noire qui est mise face en l'air. **Christophe** prend ensuite en sandwich une des cartes noires entre les trois cartes rouges restantes...



Christophe rassemble les cartes pour les aligner puis il montre que la carte face en bas sur la table n'est plus une carte rouge mais une carte noire.

Christophe montre une carte rouge et la dépose face en bas à droite des deux cartes noires sur la table puis il prend une des cartes noires restantes et la met entre ce qu'il pense être deux cartes rouges... sauf qu'il y a une carte rouge et une noire... Aïe, aïe, aïe... Cataschtroumpf !!!



Ne souhaitant pas rester sur un échec **Christophe** décide de recommencer... La première phase se passe bien, ainsi que la phase suivante où il avait trébuché précédemment... Mais le troisième phase ne lui fait pas de cadeau et du coup, **Christophe** renonce.
Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Vous vous en rappelez peut-être... aujourd'hui, nous célébrons les 21 ans du club... Et un anniversaire ne serait pas un anniversaire sans le gâteau et la bougie

Honneur à notre benjamin **Nolan** pour souffler la bougie mais il préfère utiliser une méthode plus originale et il se sert d'un jeu de cartes en éventail pour éteindre la bougie



Pendant que l'on mange une part de gâteau (ou plus si affinité), je propose de montrer la routine des trois cordes "façon Alban" avec une histoire de trois sœurs et de deux frères jumeaux.

Et c'est sur cette séquence en hommage à celui qui nous a quittés voici bientôt quatre ans, que se termine cette dernière réunion de l'année magique 2022 – 2023.



La date de la réunion de rentrée en septembre n'est pas encore fixée... D'ici là, passez de bonnes vacances.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

