



COMPTES RENDUS DES RÉUNIONS

Année Magique septembre 2022 à juin 2023

RÉUNION DU 17 SEPTEMBRE 2022 RENTRÉE DU MAGICOS CIRCUS

Septembre, le mois de la rentrée... et pas seulement de la rentrée scolaire. Le **Magicos Circus Rouennais**, ou **ALD Magicos Circus** selon la nouvelle appellation fonctionne de septembre de l'année au cours à juin de l'année suivante et du coup, ce samedi 17 septembre 2022 marque la rentrée du club qui entame sa vingt et unième année d'existence.

Au fil des années, je me suis rendu compte que je passais beaucoup de temps à la rédaction du compte-rendu de la réunion et à la création d'articles dédiés sur notre site internet.

Il me faut ainsi revoir tous les enregistrements vidéo effectués des prestations des uns et des autres ; il me faut ensuite transposer à l'écrit de la façon la plus claire possible les images vidéo... et tout cela pour qu'en fait très peu de personnes lisent ma prose. Et, puis il y a les articles du site que je dois créer pour la présentation et les explications des tours proposés lors de la réunion.

Tout cela donne ensuite une lettre d'information (une "newsletter") mensuelle envoyée aux membres. Et si cette newsletter a été – sur l'année passée – ouverte par 78,16% des destinataires, seuls 12,26% ont cliqué sur un des liens de cette lettre d'information pour aller sur le site lire le compte-rendu ou voir les tours et leurs explications .

Donc, beaucoup de temps investi pour au final un résultat très minime.

Alors, nouvelle année magique et nouvelle méthodologie de rédaction : je vais faire succinct en ce qui concerne le compte-rendu. Un peu comme lors des débuts du club. Cela donnera un texte plus synthétique et cela me fera économiser mon temps. Pour ce qui concerne la newsletter, je vais avoir une réflexion avec moi-même et nous verrons bien ce qu'il en ressortira.

Sont présents pour cette rentrée :

1 : **Christophe**
3 : **Thierry R**
5 : **Toff**
7 : **Éric**

2 : **Patrice**
4 : **Philippe**
6 : **José**



Les informations magiques :

Le samedi 10 septembre 2022, **Christophe, Thierry R** et moi-même avons participé au nom de l'**ALD Magicos Circus** au Village des Associations organisé à Déville-lès-Rouen. Nous y sommes restés de 10h00 à 16h30 et le bilan est loin, très loin d'être positif. Outre la météo qui était très capricieuse avec une alternance d'averses et de périodes plus... sèches... Personne ne s'est intéressé à notre club et comment en devenir membre. Pour occuper le temps, nous avons présenté quelques tours de magie aux enfants qui venaient nous voir, accompagnés ou non de leurs parents. Dur, dur...



Christophe rappelle qu'il s'est engagé à ce que ***l'ALD Magicos Circus*** participe au [Festival Déville des Jeux](#) organisé le week-end du 1 et du 2 octobre. Vu l'enthousiasme que cela soulève auprès de nos membres, **Christophe** se demande s'il ne s'est pas avancé un peu trop vite. Il pensait que comme du temps du Festival des Jeux à Rouen (auquel le MCR avait participé en [2008](#) – [2009](#) – [2010](#)). Et oui, c'est vrai que nous étions nombreux à participer à cet événement d'une toute autre ampleur que celui de Déville-lès-Rouen... mais le club comptait également beaucoup plus de membres... **Thierry** indique qu'il devrait être présent. Pour ma part, je ne pourrai être présent que le samedi.

Au niveau finances, le club a perçu une subvention de 300 euros par *l'Amicale Laïque de Déville* ce qui fait grimper en flèche nos avoirs... Une conférence est maintenant envisageable... On parle du 19 novembre (nouvelle date de la réunion de novembre car elle était initialement fixée au 12 novembre en plein week-end férié).

Enfin, dernière info, **Philippe** et **Christophe** doivent assister au spectacle de Léo Brière ce soir 17 septembre à l'espace Beaumarchais à Maromme (76). Ils nous donneront probablement leurs impressions le mois prochain.



Allez, place à la partie "*Magie*" proprement dite...

C'est **Toff** qui démarre avec l'assistance de **Thierry**.

Deux jeux... L'un est mis de côté et **Thierry** doit citer sa carte préférée (DC). Les cartes sont sorties du jeu et à l'aide d'un mélange 1 sur 2, la moitié des cartes est éliminée. **Toff** propose de continuer...



L'opération d'élimination est effectuée à nouveau et répétée jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte dans la main de **Toff** – et c'est la Dame de Cœur.



The Core de **Pit Hartling**, dans une version améliorée par **Régis Stanislawski**.

Toff enchaîne sur un second tour... et c'est là qu'intervient le second jeu. Le jeu est mélange par **Thierry** qui doit penser à une carte et déposer sur la table un nombre de cartes correspondant à la valeur de la carte pensée. **Toff** lui fait une démonstration avec 12 cartes (Dame) et en expliquant qu'ensuite **Thierry** devra dissimuler les cartes distribuées, sous le tapis. **Toff** tourne alors le dos.



Toff fait face, sépare le jeu en deux et étale les cartes d'une des moitiés.



Toff demande à **Thierry** de dire s'il voit sa carte : oui.

Toff réfléchit et après avoir annoncé que la carte est rouge et à cœur, il sort le 6 de Cœur... Loupé, c'était le 3 de Cœur.

Toff réfléchit et déclare "Ah oui putain !".

Carte pensée, un vieux tour de **Tabary** adapté par **Philippe Molina**.

Je prends la suite et c'est **José** qui propose de m'assister.

Un jeu à dos bleu et un jeu à dos rouge. **José** choisit le jeu à dos bleu et je le fais glisser vers lui en demandant de le conserver pour le moment.

Je demande à **José** s'il sait mélanger un jeu à l'américaine... Pas tellement. Ah... Bon alors on va utiliser un *mélange Rosetta*.

José indique que ce mélange aurait été inventé par **Lennart Green**.

C'est effectivement ce qui est généralement admis mais une source plus ancienne aurait été trouvée et ce mélange serait proche de *The San Francisco Shuffle* de **Charles Nyquist** et **Jack McMillen** décrit dans le magazine *Genii* vol 14-n°3 de novembre 1949.



Oups, c'est pas gagné...

Je propose un jeu de poker et demande à **José** de distribuer 5 cartes, d'en prendre connaissance et d'en conserver une. Je perds les quatre autres dans le reste du jeu et... je m'aperçois que j'ai fait une connerie car il fallait conserver ces cartes et faire la somme de leurs valeurs.

Bon, ben, je présenterai ce tour à nouveau le mois prochain...

Philippe enchaîne et propose à **Éric** un jeu avec trois cartes dont une seule est gagnante.

Philippe invite **Éric** à scanner les trois cartes à l'aide de son téléphone afin de vérifier qu'il y a bien deux cartes perdantes et une gagnante.



Éric est invité à mélanger les cartes.

Pour rendre plus intéressante la suite, **Philippe** indique qu'il met en jeu sa place au prochain congrès de la FFAP, qu'il met également en jeu sa place au spectacle de **Léo Brière** ce soir et au final qu'**Éric** devra faire un tour de magie si c'est lui qui perd... Tout cela est noté sur trois tickets qu'**Éric** est invité à répartir sur chaque carte.



Philippe propose à **Éric** de modifier ses choix... et bien évidemment **Éric** modifie ses choix car il est très joueur...

Nouveau scan des cartes... **Éric** devra faire un tour de magie...

*VIP, le dernier tour de **Mickaël Chatelain**.*

Philippe demande un autre spectateur pour présenter un second tour et c'est **Toff** qui s'y colle.



Philippe remet un paquet de cartes à **Toff** et précise qu'à partir de maintenant il ne touchera plus les cartes.

Toff doit sortir les cartes, ôter les jokers et mettre de côté la prédiction qui se trouve parmi les cartes. **Toff** mélange ensuite les cartes et il doit à présent retourner deux par deux les cartes pour les mettre face en l'air. S'il y a deux cartes rouges, elles seront posées à gauche pour former un tas. S'il s'agit de deux cartes noires, elles seront posées à droite pour former un autre tas. S'il y a une carte rouge et une carte noire, elles iront former un troisième tas au milieu. **Toff** a le droit de mélanger ou couper les cartes quand il veut durant ce processus.



Au final, le tas du milieu est éliminé et les cartes de chacun des tas restants sont comptées : Il y a 12 noires et 8 rouges. La prédiction du début est lue : *Il y aura quatre cartes rouges de moins que les cartes noires.*

Philippe et **Christophe** indiquent que ce tour intitulé *Miraskill* est décrit dans un des livres de **Viktor Vincent** et qu'il lui aurait été montré par son mentor **Daniel Miraskill**.

Rendons à César ce qui appartient César et à **Stewart James** ce qui appartient à **Stewart James**...

Ce tour est basé sur ce qu'on appelle "*the Miraskill procedure*" et il a été publié en 1936 dans le magazine *The Jinx* (numéro 24). En fait, il y a deux phases. La première est effectuée avec le jeu et elle est ensuite réitérée. Et c'est précisément la réitération qui fait la force de ce tour.

Sylvain Mirouf dans sa collection *Au Cœur de la Magie* propose une version simplifiée intitulée "*Les paires en couleur*" dans laquelle lors de la seconde phase, on utilise uniquement le paquet du milieu.

Un tour basé sur la même procédure a été créé par **Stephen Clark** et est intitulé *Mira-Kil*. On peut le trouver notamment dans le livret d'**Aldo Colombini** intitulé *A Cut Deeper* (disponible en langue française chez Lybrary.com...).

Ces deux tours sont sur notre site...

Éric fait dans le light, car pour le tour qu'il souhaite nous présenter, il n'utilise que quatre cartes : 3 As de Trèfle et une Dame de Cœur. Le jeu consiste bien évidemment à retrouver la Dame... qui n'est jamais là où on pense.

À un moment donné, il y a trois Dames et plus qu'un As... Mais cela ne dure pas et au final, il y a à nouveau trois As et une Dame.



Pendant certaines phases, **Éric** jette un œil sur le "*mode d'emploi*" qu'il a déposé près de lui... Il est vrai qu'il vaut mieux éviter de se gourer car on a vite fait de se tromper dans cette routine.



Éric pense que ce tour est de **Paul Gordon**... Que nenni... Il s'agit de *Poor Man Monte*, une excellente routine de **Richard Vollmer**.

Et c'est **José** qui prend la suite pour un tour qui lui a été inspiré par une prestation dans l'émission *Fool Us* de **Penn** et **Teller**.

José sort un ensemble de cinq dés à jouer, un jeu de cartes et... un *Rubik's Cube* assez particulier car les cases sur les faces supportent des lettres de l'alphabet.



José montre les différentes faces et toutes les lettres apparaissent mélangées et dans tous les sens.

Thierry est invité à lancer les dés. Il peut le faire à plusieurs reprises et il aboutit au final à un total de 7.

José va pour sortir les cartes de l'étui mais il semble "*boguer*" et marque un temps d'arrêt. Après un moment de réflexion, il sort les cartes et compte sept cartes en les retournant face en l'air au fur et à mesure. Il étale les cartes restantes face en l'air pour montrer qu'elles sont toutes différentes. La 7^{ème} carte est laissée face en bas.

José se saisit du cube et commence à le manipuler. Il montre que sur une face, les cases forment : DEU-XPI-QUE pour 2P...



José prend la carte sur la table, la regarde et montre son étonnement... car apparemment ce n'est pas la bonne carte.

Ah, ça arrive même aux meilleurs.

José précise que chez **Penn et Teller**, [ce tour était montré par une jeune femme apparemment championne de Rubik's cube](#). Sa version était différente de celle de **José** qui permet plusieurs "sorties". José a en fait associé deux tours : [X-Act de Mike Kirby](#) et [Cube Plus de Katamitsu Usui](#) ("un japonais probablement", précise **José** en se marrant).

Je prends à nouveau la suite – en serrant les fesses car j'espère ne pas me tromper cette fois-ci – pour présenter un tour de petits paquets (moins ya de cartes, moins ya de risque de se planter... Quoique...)



Les quatre Valets sont utilisés par une démonstration de triche. Le Valet à suivre est le Valet de Trèfle... qui n'est jamais là où on pense. Et pourtant, j'avais trois possibilités pour le suivre : 1) c'est la seule carte face en l'air. 2) Il a un dos rouge alors que les trois autres ont un dos bleu. 3) Il y a un énorme trou dans cette carte...



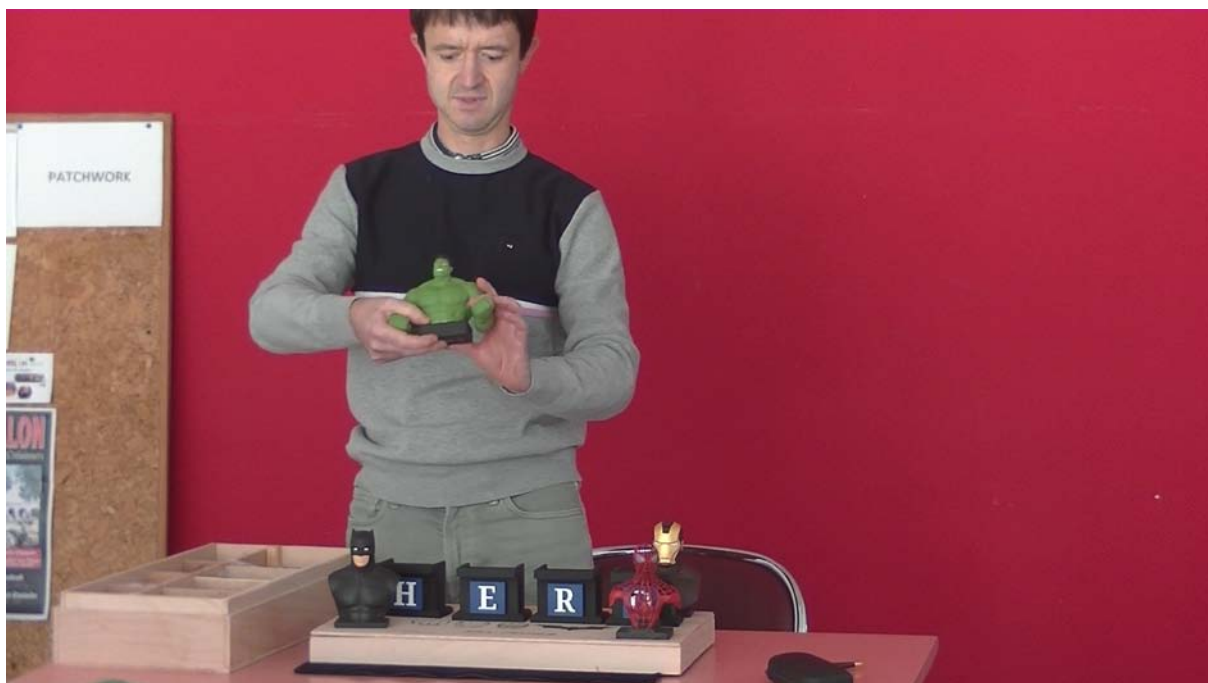
*Holly Sh*t* de **Paul Gordon**.

Alors que **Christophe** s'apprête à me succéder, **Éric** se lève et s'installe avec une "*immense*" boîte en bois (pas vraiment immense, mais de bonne taille quand même).

Christophe, bonne pâte, laisse sa place à **Éric**.



Éric sort de sa boîte quatre socles, marqués chacun d'une lettre, disposés pour former le mot HERO et il dispose quatre buste de super héros (Batman, Spiderman, Ironman et Hulk).



Le but du jeu est d'associer chaque super héros à son socle...

Éric sollicite la salle pour décider de qui va où...

Au final, Éric retire la lettre fixée sur chaque socle et révèle le logo figurant sous *Hulk*... Celui de *Spiderman*... Perdu ! Trahi par la technologie... Mais ça arrive même aux meilleurs.



Bon, **Éric** rectifie le tir et finalement les quatre figurines se trouvent avec leur logo...



Fabriquées par [La Petite Boutique 3D de Léa](#) en impression 3D... Ces figurines sont très belles... Ce tour n'est apparemment plus commercialisé. Par contre, la boîte en bois n'est franchement pas à la hauteur...

Christophe peut – enfin – s'installer

José choisit une carte au "stop !" (8T) qui est perdue dans le milieu du jeu.

Christophe fait un geste magique puis montre la carte du dessus du jeu (9P)... qui n'est pas la carte choisie. Mais c'est normal et **Christophe** indique qu'il va employer une méthode magique pour déconstruire la carte... Nouveau geste magique et on constate que toute l'encre s'est rassemblée au centre de la carte...



Nouveau geste magique et on peut lire 8T sur la carte.



Une routine utilisant le [jeu Ultra Gaff de Wayne Houchin et Daniel Garcia](#).

Christophe enchaîne sur une seconde routine avec l'assistance de **Thierry**.

Un jeu, mélangé par **Christophe** qui ensuite enlève les jokers avant de poursuivre en indiquant qu'il est capable de déterminer combien de cartes contient un paquet en évaluant son poids.

Thierry est invité à prélever sur le jeu un petit paquet de cartes et pour évaluer le nombre de cartes prélevées, **Christophe** va utiliser la moitié du jeu, c'est-à-dire 26 cartes. Il prend un paquet dans chaque main et commence à évaluer le poids du paquet de **Thierry** puis élimine des cartes dans le sien.



Quand Christophe estime avoir le même nombre de cartes dans chaque paquet, on procède au comptage et les deux paquets comportent effectivement le même nombre de cartes.

Trost and Us, une routine de **Mike Rogers**.

Et c'est à nouveau **Christophe** qui poursuit sur sa lancée pour un tour qu'il pense faire à l'avenir avec une petite démonstration de mémoire au préalable.

Il nous propose de faire la démonstration avec une liste de vingt mots, le but étant pour lui de mémoriser les mots cités par chacune des personnes présentes ici mais également de mémoriser la position de ces mots dans la liste.

Malgré quelques erreurs (parfois dues à la ressemblance des mots ou des objets s'y rapportant) **Christophe** fait une prestation plus qu'honorable grâce à la méthode de [mnémotechnique](#) utilisée.

Christophe retourne une carte face en l'air sur le jeu face en bas, mais en la décalant vers l'arrière. Puis il commence à retourner une à une face en l'air les cartes suivantes en les mettant sur la précédente et il demande à **Thierry** de lui dire "stop !" quand il le souhaite.



Au "Stop", les cartes sont égalisées et la première carte face en bas va pour être sortie quand **Christophe** dit "Ah j'ai oublié de te faire mélanger"... Puis l'opération est renouvelée mais après quelques cartes retournées, **Christophe** s'arrête, s'excuse et demande à **Thierry** de mélanger à nouveau...

Des problèmes de mémoires ?

Christophe étale le jeu face en l'air, puis rassemble les cartes et les met face en bas et recommence la procédure de retournement.

Au "stop" les cartes sont égalisées et la première carte face en bas est prise par **Thierry** (4T) – **Christophe** qui a tourné la tête demande à **Thierry** de remettre la carte où il veut dans le jeu et d'étaler les cartes face en l'air.

Christophe fait face et dit mémoriser la position des cartes puis il tourne à nouveau la tête et demande à **Thierry** de déplacer uniquement sa carte dans l'étalement. Puis, **Christophe** regarde l'étalement et sort le RT...

Loupé !

Christophe s'accorde une seconde chance et sort de l'étalement une seconde carte – également une figure. Loupé à nouveau...

Christophe ne comprends pas car en principe il est impossible de se "gaufre" dans ce tour...

Certes... à condition de faire correctement ce mouvement attribué à **Henry Christ**... et là, **Christophe** s'est un peu emmêlé les pinceaux.

Je prends la place de Christophe et je propose un tour en "rentrée".
Je mélange le jeu, Philippe le coupe et je lui demande s'il est en mesure de mémoriser une carte (la carte de coupe est le RP) que je vais devoir retrouver.

J'essaie d'abord la méthode de l'attention... J'effeuille les cartes près de mon oreille et je sors le 3C... Ce n'est pas la carte choisie.

J'épelle TROIS DE CŒUR et je tombe sur le 2T... qui n'est pas la carte choisie... J'épelle DEUX DE TREFLE et je tombe sur le 8K... Toujours pas la carte choisie et du coup je décide de changer de méthode et de faire l'addition de la valeur des trois cartes : 13... Je distribue treize cartes et je fini par tomber sur le RP... Ouf la chance revient... à tel point que je sors dans la foulée les trois autres Rois... Puis les quatre As, les quatre Dames et ainsi de suite pour au final avoir quatre colonnes avec toutes les cartes classées par famille et dans l'ordre ascendant.



Over The Top de **Cameron Francis**... Version transposée adaptée à la langue française.

Comme personne n'est apparemment désireux de prendre la suite, c'est **Christophe** qui vient occuper la chaise que je viens de libérer. **José** est invité à la rejoindre.

José est invité à se rappeler d'une heure (de 1 à 12) qui l'a marqué dans sa vie passée... Tandis que **Christophe** tourne le dos, **José** mélange le jeu et prélève neuf cartes et les cache sous le tapis.

Christophe que l'heure est en rapport avec le temps, qui varie selon la vitesse, le champ de gravité et le champ de pesanteur (Hou là, on aborde des [notions très complexes](#)...)

Pour éviter que tout cela se détraque il faut des gardiens du temps...

Christophe indique que c'est nous qui allons être les gardiens du temps et il explique qu'il va faire défiler des séries de douze cartes vers nous et que trois gardiens devront mémoriser la carte dont la position est en rapport avec l'heure de **José**.



Christophe explique qu'en choisissant une heure, **José** a bouleversé le temps qui comporte désormais une heure de mois...

Christophe fait à nouveau défiler 12 cartes et **Philippe** ne voit plus sa carte. Nouvelle série de 12 cartes et je ne vois pas ma carte. Dernière série de 12 cartes et **Toff** ne voit pas non plus sa carte.

Christophe a encore cinq cartes en mains et il nous les montre. **Toff** voit sa carte....

Ah, ben c'est pas normal...

Christophe demande à **José** s'il a choisi huit heures... Non.

Christophe conclut en disant "*Je me suis gaufré*"... ce qui arrive même aux meilleurs et ceci particulièrement souvent dans cette réunion... le stress de la rentrée surement.

Le jeu est étalé, il y a trois cartes face en bas qui auraient du être celles mémorisées... mais aucune d'elles ne correspond.

Christophe ne comprends pas où est son erreur... et il indique qu'il le refera la prochaine fois s'il peut.

Paru sous le nom de *L'heure d'été* dans le *Very Best Of John Bannon* de **Richard Vollmer**. Le tour original s'appelle *Timely Departure* et est paru dans le livre de **John Bannon** intitulé *Smoke and Mirrors*.

Il ne faut pas publier d'enlever les jokers et de bien vérifier qu'il y a 52 cartes... Hein **Christophe**...

Christophe annonce qu'il n'a plus de tours dans sa besace et j'indique que j'en ai un dont je ne suis pas sûr... Mais je me lance quand même, on n'est pas à un gaufrage près...

C'est à nouveau **José** qui s'y colle. Je lui explique qu'il va devoir couper un petit tas de cartes sur le jeu, prendre connaissance de la carte se trouvant sous son tas et enterrer ce tas au milieu des cartes restées sur la table. J'assortis mon explication d'une démonstration et pour que tout soit honnête, je mélange le jeu avant de me retourner.

Pendant ce temps, **José** procède comme demandé puis je fais face.

Je demande à José d'imaginer une carte à jouer blanche puis d'y ajouter progressivement des couleurs pour aboutir à la carte à laquelle il pense.

Puis je prends le jeu et je le parcours pour en sortir une carte : la carte de **José**.



*DeadLift d'**Ali Foroutan**.*

Allez, fin de la réunion. La prochaine aura lieu le 8 octobre prochain

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 8 OCTOBRE 2022

Seconde réunion de l'année magique septembre 2022 – juin 2023 et second compte-rendu édulcoré, le précédent n'ayant pas suscité de cris de désespoirs ni de manifestations visant à réclamer un compte-rendu plus étoffé. ☺



Sont présents :

- | | |
|-------------|----------------|
| 1 : Patrice | 2 : Éric |
| 3 : Toff | 4 : Thierry R |
| 5 : José | 6 : Christophe |
| 7 : Denis | |

Les infos magiques :

- [Festival des Jeux](#) à Déville-Lès-Rouen les 1 et 2 octobre : L'**ALD Magicos Circus** participait à cette manifestation. Le samedi, début du festival, nous étions cinq magiciens (**Christophe, Thierry R, José, Stéphane** et moi-même, **Patrice**). Le dimanche, seuls **Christophe** et **Thierry** ont pu venir. Alors que le samedi avait été très calme en termes de "contacts", le dimanche a semble-t-il été plus fructueux, des personnes s'étant intéressé à notre club. À voir, si cela se concrétisera par de nouvelles adhésions.
- Conférence de **Scorpène** : Elle devrait finalement avoir lieu le samedi 19 novembre prochain. Nous devrions être une dizaine.

- Spectacle de **Léo Brière** : **Christophe** et **Philippe** ont assisté à son spectacle à Maromme (76) le 17 septembre dernier. Au programme, du mentalisme avec quelques bons effets. C'est dynamique mais... très bavard... et un effet qui a choqué nos deux amis où il est question d'évoquer (pas invoquer) quelqu'un qui était cher et qui est décédé... et en plus l'officiant s'est bien gaufré car il n'a pas trouvé le prénom de la personne défunte...
- Congrès FFAP au Futuroscope de Poitiers du 27 au 30 octobre. **Philippe** et **Christophe** (ou "**Christophe** et **Philippe**", ça marche dans les deux sens) y assisteront.

La Magie :

C'est **Éric** qui se lance pour un tour qui cloche selon ses propos et comme en atteste la sonnette de comptoir posée devant lui.



D'un côté des cartes rouges (9C) et de l'autre des cartes noires (6P) et une carte noire est insérée dans le paquet des rouges. La carte noire disparaît... il y a toujours quatre cartes rouges.

Un second 6P vient remplacer un des 9C qui est posé sur la table. À nouveau le 6P disparaît. D'où la réflexion d'**Éric**: "*il y a quelque chose qui cloche*", accompagnée du tintement de la sonnette.

On essaie avec deux 6P dans le paquet où il ne reste plus que deux rouges. Et là encore, il n'y a plus que des rouges.

Et là où ça cloche vraiment, c'est qu'au final, les quatre cartes sur la table sont les quatre As.



Éric a l'air particulièrement content de lui... et il peut car le climax de ce tour est surprenant.

Cette routine est une variante de la routine présentée par **Jack Tighe** lors de la jam session du *London Underground*.

Dans la routine originale, **Jack Tighe** utilise le paquet de cartes noires où il met au fur et à mesure les cartes rouges. Pour les deux premières cartes, les rouges disparaissent du paquet mais lors de la phase avec deux cartes rouges et deux cartes noires, ce sont – cette fois-ci – les cartes noires qui disparaissent, il n'y a plus que des cartes rouges. Sur la table, il y a les quatre As.

José prend la suite et comme à son habitude il nous propose une adaptation avec amélioration d'une routine existante. Il a jeté son dévolu sur une routine de **Gérald Mainart** publiée sous le titre *La Belle Captive* dans la petite anthologie des tours de cartes automatiques – volume de **Richard Vollmer** (et qui dans un cas précis ne fonctionnait pas...).

José utilise six enveloppes et il les mélange après avoir inséré un billet de 20 euros dans deux enveloppes.

Deux spectateurs vont essayer de gagner en trouvant l'une des enveloppes avec l'argent voire les deux.

Pour éviter toute suspicion **José** invite également les spectateurs à mélanger les enveloppes à tour de rôle.

Les enveloppes sont marquées des lettres A-B C pour trois d'entre elles et A-B-C pour les trois autres. **Éric** est invité à choisir une enveloppe marquée A, une marquée B et une marquée C. **Toff** est invité à prendre les trois enveloppes restantes.

Éric doit maintenant disposer ses enveloppes sur la table dans l'ordre qu'il veut... **Toff** doit faire de même mais en variant la configuration pour ne pas avoir la même disposition d'enveloppes que celle d'**Éric**.



Pour pouvoir gagner, il va falloir suivre les instructions de **José** notées sur un feuillet de papier replié sur lui-même.



Ces instructions au nombre de 4 demandent d'effectuer des permutations d'enveloppes par rapport aux lettres imprimées dessus.

La 5^{ème} ligne indique *"vous gagnez le contenu des enveloppes situées à gauche et à droite..."* et une 6^{ème} ligne indique *"je garde les enveloppes restantes"*.

Et on s'en doute les enveloppes des extrémités sont vides... Celles qui restent pour **José** contiennent les deux billets.

José a appelé sa routine *"Bonneteau aux billets"*.

C'est maintenant **Toff** qui se lance.

Toff a deux jeux de cartes – un rouge et un bleu.

Il sort les cartes rouges de leur étui et invite quelqu'un à l'assister et c'est **José** qui le rejoint.

Toff explique qu'il va présenter un *ACAAN* (*Any Card At Any Number*) et c'est **José** qui va déterminer un nombre et une carte.

Au dos des cartes, sont inscrits des chiffres, tous différents et José est invité à couper le jeu une première fois, puis une seconde

Toff sort les cartes de l'étui bleu et les pose à l'écart.

José doit à présent couper, à peu près au milieu le jeu rouge, et il doit choisir un nombre entre 1 et 20 (il choisit "14") et il doit retourner face en l'air l'une des moitiés de jeu.

Toff montre à présent comment **José** va pouvoir éliminer des cartes pour arriver au nombre 14 en prélevant des cartes dans l'un ou l'autre des paquets ou dans les deux. Puis, c'est à **José** de procéder.



La carte du dessus du paquet face en l'air est le 2T et le chiffre "42" est inscrit sur le dos de celle du paquet face en bas.

Toff prend les cartes à dos bleu et distribue les cartes en les retournant face en l'air au fur et à mesure. La 42^{ème} carte est le 2T.

Une routine issue d'une conférence dont **Toff** préfère que je ne donne pas les références... Qu'il en soit ainsi.

Toff enchaîne avec, dit-il, une connerie qu'il a achetée voici plusieurs années.

Trois cartes à jouer percées en leur centre et immobilisées par une attache parisienne.



Malgré cela, **Toff** réussit sans problème à libérer la carte du dessous et il laisse ensuite le matériel à l'examen.

Christophe prend la suite pour une routine en musique (*Andante* de **Sung Eun Choi**) avec deux anneaux chinois puis trois.





Ah, c'est du boulot...

Place à **Thierry** pour une routine de cartes avec la participation de **Denis**.

Une carte est choisie au "stop !" puis elle perdue dans le jeu (☺)... Et tout le monde se marre parce que **Thierry** a vraiment bidouillé avant de mettre sa main dans sa poche et il semble éprouver quelques difficultés... Ah ben un survêtement n'est pas vraiment le vêtement adapté à cette manipulation...



Thierry réussit finalement à sortir un briquet de sa poche, d'où une carte tombe sur le sol. **Thierry** ramasse aussitôt la carte et la remet dans sa poche...

Denis est invité à couper le jeu en deux et à compléter la coupe puis **Thierry** lui demande de prendre le jeu face en bas et de passer la flamme du briquet sur la face de la carte du dessous.

Thierry récupère le jeu et l'étale face en bas – il y a une carte dont le noir est complètement noirci et les bords brûlés : Il s'agit de la carte de **Denis**...



Burnt Card, une routine apprise dans un DVD de **Daryl** intitulé Card Revelations volume 5.

Denis se transforme... de spectateur, il devient magicien... pour un tour avec des revues et un jeu de cartes.



Quatre magazines sont disposés en ligne sur la table et **Denis** inscrit une prédiction sur un feuillet de papier.

Le jeu de cartes est étalé face en l'air sur la table puis coupé. Des petits paquets sont ensuite constitués et rassemblés deux à deux pour perturber encore plus l'ordre des cartes. **Éric** est invité à couper le jeu en deux parties à peu près égales puis il doit désigner un des paquets, et celui-ci est éliminé. À partir de la portion de jeu conservée, des paquets de six cartes sont constitués. Le nombre de cartes de cette moitié de jeu permet de constituer quatre paquets de 6 cartes.

Éric doit désigner les quatre paquets un à un et **Denis** les ramasse au fur et à mesure pour reconstituer la portion de jeu qui est ensuite mélangée.

Éric doit sélectionner six cartes, soit dessus, soit dessous, soit en coupant le paquet. **Éric** choisit de couper le paquet et ensuite en choisir les six cartes du dessous.

Éric prend ce petit paquet et il doit choisir une des cartes et communiquer sa valeur à **Denis** (un 3). Cela permet de désigner le troisième magazine à partir de la gauche d'**Éric**.

Éric est à présent invité à faire la somme de la valeur des six cartes (39). La page 39 du magazine montre la Corse.

La prédiction de **Denis** indique "*La bonne adresse : la Corse*".



Un tour inspiré de la routine "*les ardoises spirites et les magazines*" de **George Kaplan**. **Denis** a remplacé les ardoises par des cartes à jouer.

Je vais tenter de présenter à nouveau une routine que j'avais foirée le mois dernier... et je sollicite un spectateur sachant – de préférence – faire un mélange à l'américaine et c'est **Toff** qui se joint à moi.

Un jeu à dos bleu et un jeu à dos rouge sont utilisés. **Toff** choisit le jeu à dos bleu et je le fais glisser devant lui.

Je sors les cartes à dos rouge de l'étui et je coupe le jeu en deux tas à peu près égaux et je demande à **Toff** de mélanger ces deux paquets à l'américaine et il me fait un superbe mélange... en queue d'aronde, ce qui, en termes de résultats est identique.



J'explique que dans un jeu de poker, les mains de chaque joueur sont composées de cinq doigts mais également de cinq cartes et je demande à **Toff** de prendre les cinq premières cartes du jeu que le mélange a placé sur le dessus du paquet.

Toff doit à présent regarder ses cartes et en choisir une sans me la montrer. Cette carte est posée sur le tapis et **Toff** doit à présent faire la somme des valeurs des quatre cartes restantes (29).

Je demande à **Toff** de prendre le jeu à dos bleu qui est devant lui et de distribuer 28 cartes et de mettre à l'écart la 29ème.

J'indique qu'avant le tour, j'ai placé l'As de Carreau en 29^{ème} position dans ce jeu. La carte est retournée, c'est bien l'As de Carreau. **Toff** retourne sa carte, c'est également un As de Carreau.



Stealth 2.0 de **Lars La Ville**.

Retour d'**Éric** qui tient dans sa main une carte (RP) qui a été perforée en deux endroits dans sa partie supérieure (qui devient la partie inférieure si on fait pivoter la carte... ☺). Il fait passer un anneau de trousseau de clé dans l'un des trous.



Claquement de doigts et... le trousseau de clés passe sur le second trou.

Et bien sur, tout est examinable... Euh... Non, non...

[Jump. de Mickael Chatelain.](#)

Retour également de **Christophe**, mais sans ses anneaux chinois pour une routine de cordes d'un genre un peu spécial.

Denis a ramené du cidre et du coup, on en profite pour boire un verre ce qui arrange bien **Christophe** qui a besoin de réviser...

Au bout de cinq bonnes minutes, **Christophe** se lance en précisant qu'il fait ça un peu à l'arrache...

Houlà, ça ne sent pas trop la confiance...

Christophe explique qu'il a eu envie de faire de la magie vers 12-13 ans lors d'une fête foraine où il a vu un magicien faire un tour avec des cordes... et **Christophe** nous montre trois grandes cartes à jouer représentant des morceaux de corde...



En rapprochant les cartes, on voit qu'il y a une petite corde, une corde moyenne et une grande corde...

Christophe mélange ses cartes et en remettant les cartes sur la table, il montre qu'il n'y a désormais plus qu'une grande corde.



Christophe nous explique que c'est ça qui lui a fait débiter la magie... Un applaudissement se fait entendre et **Christophe** dit aussitôt "*Non, je me suis gaufré...*" – Ah, ça arrive même aux meilleurs... Bon, c'est vrai que c'était un peu court comme effet...

Christophe propose de recommencer. Il tente de remettre ses cartes en place et finalement annonce "*Je vais réviser... Je vais laisser quelqu'un passer...*"

Et c'est donc le grand retour de **Toff**...

Un jeu, mélangé et **Toff** demande à **José** de prélever un petit paquet de cartes et de le plaquer sur sa poitrine afin que **Toff** ne puisse pas voir la carte du dessous (4P).



Toff écarte le reste du jeu et demande à **José** de couper son petit paquet.

Toff annonce qu'en principe il ne peut pas connaître la carte de **José**... en ajoutant "*sauf si c'est un jeu marqué*" et il explique qu'il aurait pu voir la carte du dessus du paquet et qu'avec la coupe, cette carte est désormais en contact avec celle de **José**... [C'est pas faux](#) (Karadoc – Kaamelott)

Toff demande donc à **José** de faire un mélange à la française (**Bilis** – K7 n°1).

Toff indique que ce mélange n'a pas forcément séparé ces deux cartes... et il demande à **José** s'il sait faire un mélange américain... "*Pas vraiment*" répond **José**... **Toff** lui demande alors de distribuer les cartes en deux tas et de mélanger ces deux tas ensemble.

Toff indique qu'il aurait pu également repérer la carte sur le paquet restant et mis à l'écart... et il demande à **José** de rassembler l'ensemble des cartes et de mélanger le tout.

Toff marque une pause... Il réfléchit intensément avant de déclarer qu'il voit une carte noire... une carte à Pique... une petite carte à point... le 4P. Tout à fait exact !

Toff explique le principe – tout con mais il fallait y penser – et indique que cette routine provient de la même conférence dont il ne souhaite pas que je donne les références...

Qu'il en soit ainsi...

Et c'est à nouveau **Éric** qui prend la place laissée libre pour un tour avec des cartes dont le dos supporte un motif original : un papillon. **Éric** dit avoir acheté ce jeu chez *Nature et Découvertes*... **Thierry** le rejoint pour jouer le rôle du spectateur.



Éric déclare que pour lui, le bonheur, c'est l'accord entre un homme et son jeu de cartes...

Le jeu est mélangé à l'américaine puis à la française (**Bilis** – K7 n°1) avant d'être coupé.

Éric demande à **Thierry** de nommer une valeur de carte et une famille : 10T.

Éric coupe le jeu et retourne la carte du dessus : 3T. Il laisse la carte face en l'air et met sa main opposée sur le jeu... Le 3T se transforme en 10T. Cette carte est insérée dans le milieu du jeu et avec une passe magique remonte aussitôt sur le dessus du paquet.

Nouveau mélange du jeu et **Éric** fait choisir une carte à **Thierry** (3P). **Thierry** remet la carte à l'emplacement de son choix dans le jeu. Le jeu est coupé à deux reprises par **Thierry** avant d'être mélangé par **Éric**. **Éric** demande si la carte de **Thierry** est un 3... noir... Le 3P.

S'en suit de nouvelles identifications de cartes... plus ou moins heureuses... avec des méthodes différentes.

[Le jeu Butterfly](#) (papillon)... qui, de mon point de vue (et cela n'engage que moi) est une sacrée usine à gaz qui oblige le magicien à scruter en quasi permanence une partie des cartes... et très honnêtement, dans la démonstration effectuée par **Éric**, ça se voit un peu (beaucoup ?)... Selon **Éric**, les difficultés rencontrées sont dues à un problème de lumière dans la salle... Mais, on ne choisit pas vraiment les conditions d'éclairage des endroits où on est susceptible de faire usage de ce jeu. ☹

Je prends la suite et je demande si tout le monde a vu les films *Retour Vers Le Futur...* Le tour de cartes que je propose de montrer est en quelque sorte un hommage à cette saga.

Je sors d'une pochette une carte à dos bleu face en bas – on s'y intéressera plus tard. Je sors également de cette pochette quatre cartes à dos bleu et faces blanche que j'étale légèrement face en bas.

Christophe est invité à choisir une carte au "Stop !" et à identifier cette carte à l'aide d'une gommette collée sur sa face et sur laquelle il appose un signe distinctif au stylo.

Je prends la carte face en l'air et je la fais glisser d'un geste rapide sous les quatre cartes étalées en imprimant un mouvement de retournement de ces cartes.



Alors qu'il devrait en toute logique y avoir cinq cartes, il n'y en a que quatre... Et je montre que ces cartes sont des cartes à face blanche. La carte de **Christophe** s'est volatilisée.

J'attire l'attention sur la carte mise à l'écart au début du tour et je demande d'imaginer que cette carte revient du futur... par conséquent, elle est bouillante du fait des frictions dans l'espace temps.

Je me sers de deux des cartes à face blanche comme d'une pince pour retourner cette carte : c'est la carte signée par **Christophe**.



Dream Wonder, un tour déjà assez ancien de **Jean-Pierre Vallarino**.

Toff a beaucoup bossé pour cette réunion car il nous propose une nouvelle routine de cartes avec **Christophe** qui est invité à mélanger le jeu.

Toff explique que les Chinois n'utilisent pas les mêmes cartes à jouer que nous (leurs jeux comportent seulement 24 cartes et trois familles) et ils ont pour nombre porte bonheur le 8. (rappelez-vous les jeux olympiques en Chine... le 8 août (8) 2008..).

Toff distribue 24 cartes face en l'air et met le reste du jeu à l'écart.

Toff parcourt les cartes et montre sa carte fétiche : la *Dame de Carreau*, et cette carte est mise face en l'air dans le paquet.

Le paquet est réparti en trois tas en le coupant et **Christophe** est invité à mélanger le premier paquet et à mémoriser la carte du dessous (3T). Ce paquet est osé sur le tas de droite et celui du milieu est mis par-dessus puis le paquet ainsi reconstitué est coupé à plusieurs reprises.

Toff indique qu'il va distribuer le paquet en deux tas égaux de 12 cartes.

Toff fait ensuite défiler simultanément les cartes de chaque paquet et s'arrête lorsque la DK face en l'air apparaît.



Cette routine est également tirée de la conférence dont il ne faut pas parler et que **Toff** est en train de rentabiliser... Qu'il en soit ainsi.

Christophe a finalement renoncé à présenter son tour de cartes basé sur la routine des trois cordes indiquant qu'il le présentera lors d'une réunion ultérieure le temps pour lui de comprendre ce qui ne va pas... Mais il ne renonce pas pour tout autant à la Magie et il nous propose une routine de cartes avec l'assistance d'**Éric**.

Un jeu de cartes mélangé par **Éric**.

Christophe prend le jeu, il parcourt les cartes et sort une carte qu'il met face en bas sur la table. Il hésite et déclare : "*Je ne suis pas sûr...*"

Éric est invité à couper le jeu vert sa moitié et à prendre la moitié supérieure. Il doit maintenant éliminer les cartes de la façon suivante : une carte est posée face en bas sur la moitié de jeu restante et la suivante est mise face en l'air pour commencer un nouveau tas près des autres cartes et ainsi de suite.



Le tas face en l'air est mis face en bas et la procédure d'élimination est recommencée et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'une seule carte face en l'air : la Dame de Trèfle.

Christophe montre la carte mise à l'écart : La Dame de Pique.

The Great Thirstin, une routine de **Marty Kane** présentée par **Aldo Colombini** dans son DVD *Impromptu Card Magic volume 1*.

Et c'est sur cette routine que se termine notre seconde réunion de l'année magique 2022-2023. Rendez-vous le 19 novembre pour la suite des aventures de l'**ALD Magicos Circus**.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 19 NOVEMBRE 2022 : CONFÉRENCE DE SCORPÈNE

scorpène, nom féminin

Zoologie

Une scorpène est un type de poisson dont la particularité est d'avoir des épines sur le corps dont la toxicité serait très élevée. On les trouve généralement dans des zones où les récifs seraient très présents, ces derniers leur servant d'abris.

Synonyme : rascasse (sources : [l'internaute](#))

On dit donc "*la scorpène*"... quand on parle du poisson...

Par contre, on dit "*Le Scorpène*"... quand on parle d'un autre occupant des mers et océans... le sous-marin français :

Le Scorpène est un sous-marin conventionnel de la classe 2000 tonnes conçu par Naval Group pour tous les types de missions, tels que la lutte antisurface ou anti-sous-marine, les tirs longue portée, les opérations spéciales ou le renseignement. (sources : [Naval Group](#))

Mais, on dit "**Scorpène**" sans article quand on parle du magicien, spécialiste de la Magie Mentale, qui va passer avec nous quelques heures en cette journée du samedi 19 novembre 2022.



En effet, pour la première fois en France et même en exclusivité mondiale, **Scorpène** va présenter devant nous sa première prestation en conférence...

Et c'est à ce moment précis que la foule en délire jette des moules et des bigorneaux pour exprimer sa profonde satisfaction.☺

C'est grâce à **Éric** que cette rencontre a pu se faire. Suite à une prestation "close-up et magie mentale" de **Scorpène** chez des amis, **Éric** l'avait sollicité pour savoir s'il serait intéressé pour donner (enfin... vendre) une conférence au **Magicos Circus Rouennais** (enfin... à l'**ALD Magicos Circus**). **Scorpène** n'avait jamais fait de conférence mais l'idée a fait son petit chemin et le voilà devant nous pour cette grande première.



Certains d'entre vous, chers lecteurs, se demandent peut-être dans leur Ford intérieure (cuir et toutes options) : "*Mais qui est donc ce gazier ?*".

Il convient donc de préciser que **Scorpène** n'est pas un gazier, un terme qui désigne un ouvrier ou un employé qui travaille à la fabrication, au transport, à la distribution ou à l'utilisation du gaz... Un terme également parfois utilisé dans l'imagerie populaire pour désigner un personnage quelconque... Non, **Scorpène** est loin d'être un personnage quelconque, c'est un artiste de Magie Mentale...

Et là, cher lecteur, peut-être vas-tu te dire *in petto* (aucune allusion scatologique [ici](#)...) : "*Euh, c'est quoi la magie mentale ?*"

J'ai cherché une définition sur l'Internet... et mes recherches m'ont amené sur un post de *Virtual Magie* tentant de répondre à cette question " [Magie Mentale ou Mentalisme : différence ?](#)". Bon, certaines réponses m'ont fait penser au sketch des *Inconnus* sur les Chasseurs et [la définition du bon et du mauvais chasseur](#)...

Scorpène précise qu'en magie mentale, on ne va plus manipuler les objets mais plutôt les pensées, prédire les choix, les gestes, les faits des gens, on va faire des rêves prémonitoires... qui se réalisent...



Concernant le déroulement de ce samedi 19 novembre... Notre président, **Christophe**, et **Éric** sont venus à, je ne sais quelle heure, pour mettre en place la salle. À mon arrivée – à l'heure initialement prévue, à 11h45 – la salle est déjà prête : des chaises sur deux rangs pour les membres du club (et les membres en devenir car cela va être l'occasion de régulariser certaines adhésions...) et une table pour le conférencier.

Scorpène doit arriver à 11h46, d'après son GPS, mais il a un peu de retard, comme quoi on peut faire de la magie mentale et avoir un GPS qui cherche à vous niquer votre prédiction en vous délivrant de mauvaises informations... ☺

À son arrivée, **Scorpène** (qui est venu avec sa compagne qui a fait office de chauffeur) nous demande de rapprocher les chaises de la table pour que l'on soit au plus près de l'action. Il n'a apparemment rien à cacher...

12h15, il est à présent temps d'aller se restaurer... Direction le "*Chinois*" de Maromme (76), un restaurant de type "*wok*" avec une formule "*buffet à volonté*"... D'autres membres du club (et des futurs *régularisés*) nous rejoignent et notre tablée comporte finalement 14 convives.

14h00... après avoir bien mangé et bien bu, nous avons la peau du ventre bien tendue... Non... pas "*Merci, petit Jésus*".... Et **Scorpène** indique qu'il est temps d'aller bosser. Ça, c'est du professionnalisme !

Bon, je ne vais pas dévoiler ici le contenu de cette conférence car à l'issue de celle-ci, j'ai demandé à **Scorpène** s'il serait intéressé pour que cette conférence soit présentée à d'autres clubs de magie et il a répondu par l'affirmative en ajoutant qu'il devait l'améliorer. Il faut savoir conserver un certain suspense pour créer l'envie de découvrir cette conférence.

On peut toujours améliorer, mais le sentiment général à l'issue de cette prestation était très positif.

Scorpène nous a d'abord parlé de son parcours un peu atypique en matière de Magie puisqu'il n'a découvert cet art que tardivement à l'âge de 30 ans. Souvent, les magiciens indiquent, qu'étant petits, ils avaient une boîte de magie et blablabla... Pour **Laurent**, le **Scorpène** en devenir, rien de tout cela... Lui, c'était les échecs... Pas uniquement scolaires, car il précise qu'il n'était pas particulièrement un bon élève mais, [les échecs](#) étaient surtout, en ce qui le concerne, ce jeu également considéré comme un sport dans certains pays. Et selon ses dires, il se débrouillait plutôt (pas le chien de *Mickey*) pas mal dans ce domaine.



C'est ainsi grâce aux échecs que tout à commencé en 2001 avec cette rencontre avec [James Chadier](#) qui voulait apprendre à jouer. Le deal a été conclu en ces termes : des cours d'échecs contre des cours de magie...



Et voilà, La machine était lancée et l'esprit créatif du futur **Scorpène** a fait le reste... mais en murissant lentement puisque le premier spectacle n'a eu lieu que sept années plus tard.

Scorpène se définit comme un autodidacte en magie et le premier magicien a lui avoir donné confiance et l'avoir complimenté (enfin presque) l'a incité à être lui-même avant tout... Du coup, **Laurent** s'est servi de son parcours personnel avec les échecs pour construire son personnage. Comme **Laurent**, cela n'interpelle pas vraiment, il a choisi le pseudonyme **Scorpène**, car il savait qu'il allait susciter l'interrogation. Son personnage ne cherche pas à faire croire qu'il possède des pouvoirs car le respect du public est très important pour **Scorpène**. Son grand questionnement a été de savoir comment se placer par rapport au mensonge car son expérience lui a permis au fur et à mesure de se rendre compte du pouvoir du mentalisme sur l'esprit des gens. La Magie Mentale peut être source d'angoisse (ou d'espoir) chez certains spectateurs et il est alors important pour lui de préciser : "*Je n'ai strictement aucun pouvoir...*"

Scorpène ne fait pas que de la Magie Mentale, il maîtrise également certains effets classiques en close-up et a étudié notamment les DVD de **Daryl**. Des effets qu'il présente à "sa sauce" et sans fioritures. Il aime également la magie de **Joshua Jay**.

Sa découverte du mentaliste **Derren Brown** a été une révélation.

Sa progression en Magie s'est faite par palier et il remercie au passage la [boutique Magic Dream](#) dont les gérants n'ont jamais cherché à lui vendre des tours qui ne correspondaient pas à son niveau technique.

Scorpène poursuit son propos sur l'importance qu'il accorde au texte de ses routines. Autant quand on présente un tour à des copains on peut se permettre d'improviser, autant face à 300 personnes on n'a pas le droit à l'erreur. C'est la raison pour laquelle tout est écrit et mémorisé.

Mais ce texte n'est pas récité bêtement... Il faut lui donner le rythme adéquat et en tenant compte du fait que la Magie dépend du contexte, de l'ambiance. On ne fait pas de la Magie de la même manière dans un supermarché que dans un théâtre.

Scorpène est un amoureux des mots et des sons. Il est passionné par la "[langue des oiseaux](#)" et il s'y adonne volontiers dans ses spectacles.

Les effets montrés tout au long de cette conférence sont là pour illustrer son propos mais je n'irai pas au-delà de cette mention afin de laisser la surprise de la découverte à ceux qui seraient tentés par cette conférence.



Merci à **Scorpène** pour ce bon moment passé en sa compagnie.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 10 DÉCEMBRE 2022

La fin est proche... recueillez-vous mes frères (et sœurs)...
Enfin... seulement la fin de l'année, rassurez-vous...

Pour cette nouvelle réunion qui est la dernière de l'année 2022...

Sont présents :

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



Les informations magiques :

Christophe propose de faire le point sur la [conférence de Scorpène](#) organisée par le club le 19 novembre dernier.

Il souhaite avoir notre ressenti.

Il en ressort que tout le monde a été intéressé par cette "*tranche de vie*" assortie de routines de mentalisme et de cartes. Une agréable rencontre avec un magicien pas avare de conseils et ouvert pour dévoiler ses trucs et astuces.

Christophe n'est pas resté inactif depuis car il a pris contact avec **Luc Apers** et celui-ci est d'accord pour nous présenter sa conférence.

L'idée est venue lors du congrès FFAP de Poitiers auquel **Christophe** et **Philippe** ont assisté et lors duquel **Luc Apers** a fait un "tabac".

Nous débiterons donc l'année 2023 avec cette conférence programmée le 14 janvier et ce sera l'occasion de faire une petite "bouffe" avant la conférence et pourquoi pas en la présence de notre conférencier (je parle de la bouffe, car il sera forcément là pour la conférence...).

Christophe va se charger des détails.



La suite concerne des choses qui "*fâchent un peu*..."

Christophe souhaite aborder le problème des personnes qui ne viennent plus aux réunions pour x raisons mais qui trouvent quand même le temps de venir aux conférences et/ou à la journée anniversaire...

Le problème des présences (ou plutôt des absences) aux réunions n'est pas nouveau... J'avais déjà essayé de [trouver des réponses en... 2015](#) en sondant les membres (aucune connotation sexuelle dans ce propos). C'est vous dire... Des solutions avaient été proposées et certaines mises en place – comme par exemple les *Ateliers Magiques*, abandonnés depuis faute d'instructeurs. Cahin-caha la machine avait continué à tourner...

Mais la pandémie due à la COVID 19 et surtout le confinement ont fait que certains qui venaient plus ou moins régulièrement, ont cessé de venir aux réunions, souvent en prétextant des obligations professionnelles ou personnelles... qui, comme par Magie, disparaissent pour certains événements particuliers...



Depuis que le **Magicos Circus Rouennais** est devenu **ALD Magicos Circus**, au sein de l'Amicale Laïque de Déville-lès-Rouen, nous avons quelques contraintes administratives dont celle de faire des rapports d'activité...

La contrepartie intéressante est que nous bénéficions chaque mois d'une salle gratuite et que nous pouvons demander une subvention annuelle (la dernière qui nous a été accordée

était de 300 euros) qui nous permet de financer en partie la venue de conférenciers. Cela serait beaucoup plus compliqué pour notre club sans cette subvention compte tenu du montant de notre cotisation annuelle qui est de 13 euros annuels.

Mais, cette subvention est notamment fonction du nombre d'adhérents au club... Par ailleurs, la participation à certains événements de la commune (Village des Associations, Fête de l'Union Sportive des Écoles Primaires, Festival des Jeux...) peut également avoir son incidence et il y a là, quelques progrès à faire en termes de participation... *"J'peux pas, j'ai piscine..."*, *"J'peux pas, c'est le jour des courses avec ma femme..."*.

Je l'ai déjà dit par le passé et tous les membres du bureau du club sont sur la même ligne de pensée : un club, quelle que soit son activité, ne vit que par la présence de ses membres. Sinon, en ce qui concerne le **Magicos Circus Rouennais**, autant rester chez soi et s'inscrire à des chaînes YouTube, dédiées à la Magie.

Cela ne gêne pas certains de venir à l'anniversaire du club sans en être membre ni avoir participé à une seule réunion durant l'année...

Il faudra d'ailleurs peut-être envisager de dissocier la journée magique chez **Théo** de l'anniversaire du club. Encore un autre sujet de discussion...

Bref, il est décidé que les personnes non à jour de cotisation et ne participant pas au moins à une ou deux réunions par an seront considérées comme des "extérieurs" et devront payer une participation plus importante lors de l'organisation de conférences par le club.

Dans cette optique, la liste de diffusion du club va être revue et restreinte et je vais faire de même pour les accès à la partie réservée du site – même s'il s'agit d'un budget différent que je supporte seul – à ma demande, je le précise.

Ceci clôt le vote du jury yougoslave et nous pouvons passer à la partie *Magie* de la réunion.

La partie dédiée à la Magie :

C'est **Stéphane** qui se lance. C'est sa première réunion de l'année magique septembre 2022 à juin 2023, et il explique qu'il n'a pas pu participer aux précédentes réunions car il est en train de monter un club de rencontres et que cela lui prend du temps. Les démarches administratives sont bien avancées mais il lui faut désormais trouver un assistant. Il propose de faire un test de recrutement parmi les personnes présentes aujourd'hui et c'est **Thierry R** qui se propose.



Le test consiste à répondre à certaines questions pour associer des couples. Pour cela, **Stéphane** sort d'un jeu de cartes les Rois et les Reines au fur et à mesure que les cartes se présentent et forme deux tas de quatre cartes face en bas.

Thierry doit épeler sa réponse et transférer une carte sous son paquet par lettre épelée – sachant qu'il peut changer de paquet à tout moment en cours d'épellation. La carte du dessus de chaque paquet est mise à l'écart en fin d'épellation pour former des paires de cartes.

Trois questions... trois réponses et quatre paires de cartes...

Bon, il semble que **Stéphane** envisage de créer un club gay de rencontres car les Rois se retrouvent deux à deux ensembles et il en est de même pour les Reines...

Ah, ça arrive même aux meilleurs...

La Philosophie dans le Boudoir. Une routine de **Richard Vollmer** extraite de sa *Petite Anthologie des Tours de Cartes Automatiques – volume 8*. Il s'agit d'une variante d'un tour de **Francis Tabary** intitulé *Coups de Foudre*.

Je prends la suite pour un tour qui n'en est pas vraiment un... Il s'agit en fait d'une prestation qui s'adresse aux enfants et qui est basée sur les *Rubans Afghans*...

Stéphane joue de rôle de l'enfant... un grand enfant... et je lui explique qu'il va participer à un jeu qui s'appelle "*Trouver les Ciseaux Magiques*". Je lui montre une paire de ciseaux *Harry Potter* et j'explique que ces ciseaux sont très particuliers. Je découpe un anneau de papier et je montre que le résultat consiste en deux anneaux enclavés.



Je sors deux autres paires de ciseaux – qui elles n'ont rien de magiques bien qu'elles soient en tous points identiques à la première.

On mélange les trois paires et **Stéphane** va devoir trouver LA paire de ciseaux magiques... et je l'informe que je n'ai jamais perdu à ce jeu.

S'en suit une interaction avec **Stéphane** où je suis censé trouver les ciseaux magiques sauf qu'en découpant de nouvelles bandes, j'obtiens d'abord deux anneaux séparés, puis à nouveau deux bandes séparées et enfin un grand anneau... Lorsqu'il ne reste plus qu'une paire de ciseaux entre les mains de **Stéphane**, je lui demande de découper la dernière bande de papier... Il obtient deux anneaux enclavés, signe qu'il a bien les *Ciseaux Magiques* en main. Félicitations mon grand garçon !

Anthony Lindan – *Find The Magic Scissors Game*.

Éric et son pull de Noël...



Éric nous montre un petit paquet de cartes... où il n'y a que des Jokers. Trois Jokers sont déposés face en l'air en ligne sur la table et **Éric** montre le dos des quatre Jokers restants qui ont un dos jaune.

Éric élimine deux Jokers à dos jaune et insère dans le paquet un des Jokers posé sur la table et qui lui, a un dos rouge... Le paquet est compté, tous les dos sont désormais rouges.

Un Joker à dos vert est inséré dans le paquet... Tous les dos deviennent verts

Éric se débarrasse de quelques cartes et marque une pause puis annonce qu'il a du oublier de se débarrasser d'autres cartes...

Ah, ça arrive même aux meilleurs...

Éric considère finalement que ce n'est pas grave et insère dans son paquet un Joker à dos bleu. Toutes les dos deviennent bleus.

Éric se débarrasse de... quelques cartes et cache ses mains sous la table en disant qu'il a du oublier de se débarrasser d'autres cartes... ce qu'il fait devant nous pour au final montrer qu'il tient encore en mains quatre cartes : une à dos bleu, une à dos rouge, une à dos jaune et une à dos vert... Mais il n'y a plus de Joker... Les cartes sont les quatre As sur lesquels sont imprimés des mots qui forment la phrase "VOUS POUVEZ APPLAUDIR MAINTENANT".

Restless Colors, une routine de **Roy Walton** présentée par **Aldo Colombini** lors de sa conférence *Penguin Magic* de 2012.

C'est maintenant **José** qui s'installe. Il dispose sur la table six cartes, chacune supportant une lettre de A à F et complète sa mise en place avec trois cartes supportant un point d'interrogation.



Christophe joue le rôle du spectateur et **José** propose de lui expliquer, démonstration à l'appui, ce qu'il attend de lui.

José tient en main un paquet de cartes supportant chacune des chiffres différents sur la face et le dos.

José explique que **Christophe** devra déposer une carte sur chaque carte-lettre.

Christophe devra ensuite retourner trois cartes-chiffre

Puis tandis que **José** aura le dos tourné, **Christophe** devra suivre ses instructions.

Pour terminer, **Christophe** devra permuter les cartes-chiffre entre elles et enfin retourner trois cartes-chiffre de son choix et les recouvrir d'une carte point d'interrogation pour en cacher la valeur.

Des instructions pas simples à mémoriser et **Christophe** demande à **José** de le guider pas à pas pour éviter que cela foire.

Tout cela ayant été fait, **José** fait face, regarde les cartes sur la table et annonce "21". Les trois cartes cachées sont découvertes et leur total fait "21".

Adaptation de [Poker Chip Mystery](#) de **Bob Hummer**. (ou [Hummer's Poker Chip Baffle](#)) qui se fait avec des jetons de poker.

On ne le dira jamais assez, **José** adore ce genre de routine...

Thierry M est un retraité fort occupé durant sa semaine mais il fait l'effort de venir aux réunions et de présenter le fruit de son travail.

D'emblée, il annonce que la routine qu'il va présenter s'appelle *Marked For Life* de **John Cornelius** (Note du Rédacteur : inspirée par *We'll Twist, If You Insist* de **Derek Dingle** - Il s'agit en fait d'une adaptation par **Philippe Molina** intitulée [As Vegas](#)).



Il s'agit d'une routine de petit paquet avec les quatre As où les As se retournent un à un, façon *Twisting The Aces* de **Dai Vernon** mais avec une manipulation différente.

Au final, **Thierry** nous demande si on se rappelle de l'ordre dans lequel les As se sont retournés... Oups !, pas évident de répondre...

Thierry retourne les cartes une à une et montre que les dos initialement tous noirs sont désormais de quatre couleurs différentes et qu'en plus, le nom de chaque As est noté au dos de la carte correspondante...

Thierry dit que la qualité des cartes n'est pas top notamment pour certaines manipulations de la routine... Effectivement, elles font un peu "cheap" (pas cher).

C'est à présent **Christophe** qui propose de nous montrer une routine de cartes un peu spéciale car en plus d'un jeu de cartes standard, parfaitement mélangé – il nous le montre en l'étalant – il utilise un jeu fantôme qui interagit sur son jeu standard.

Comment me direz-vous ?

Allez à la page suivante pour le savoir... ☺

Les cartes sont rassemblées et **Christophe** prend son jeu fantôme qu'il coupe en deux



Il met une moitié face en l'air et la mélange avec l'autre moitié restée face en bas : Il étale ensuite son jeu standard... Il y a désormais des cartes face en l'air et d'autres qui sont face en bas.

Christophe reprend son jeu fantôme et remet les cartes dans le même sens... Instantanément les cartes du jeu standard reviennent également dans le même sens...

Christophe nous indique ensuite qu'il va se servir de la Dame de Cœur et la dupliquer dans son jeu fantôme et lorsqu'il étale à nouveau son jeu standard, il ne comporte plus que des Dames de Cœur.

Christophe se sert finalement de son jeu fantôme pour remettre son jeu standard dans son état d'origine...

[Le Jeu qui se mélange tout seul](#), de **Dominique Duvuvier**.

Christophe laisse la place et c'est **Denis** qui prend la suite pour un tour de petit paquet...

Denis nous montre que ses quatre cartes sont blanches des deux côtés. Puis quatre dos bleus s'impriment.



Ensuite, ce sont des dos rouges qui apparaissent sur la face des cartes.

Au final, **Denis** montre à nouveau que toutes les cartes sont blanches...

Denis indique que c'est un tour sans nom vu sur une chaîne *YouTube* qui propose des tours avec les explications... le plus souvent sans citer les sources...

Grrr !!! ça me gonfle au plus haut point ces chaînes de Magie sur *YouTube* qui ne rendent pas à César ce qui appartient à César et en plus en expliquant comment il faut faire et tout ça en accès libre même s'il y en a qui sont très bien faites....

Éric nous montre une routine identique en tous points faisant apparaître des As à dos rouge, inspirée de *Twilight Back Off* de **Kiyoshi Satoh**.

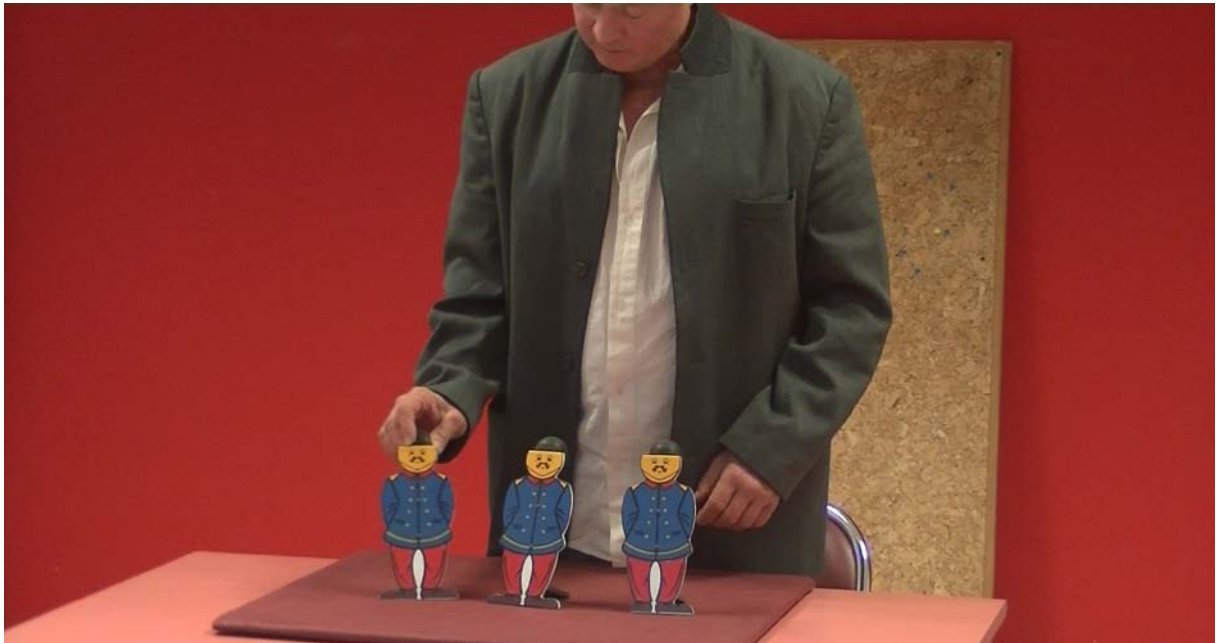
Dans le même temps, **Éric** nous indique que le mouvement de comptage très inhabituel s'appelle *Townsend Count* (de **Jonathan Townsed**).

Ah ben là au moins on a les sources !



Thierry M nous propose à présent un petit jeu de bonneteau avec des figurines représentant trois pompiers. Au sommet de leur crane, le casque a été remplacé par une poire en caoutchouc...

Thierry montre qu'une seule poire fonctionne en faisant retentir un "pouet-pouet"...



Et c'est là que le jeu commence... **Thierry** mélange les trois figurines et nous demande quelle est celle avec la poire qui fait du bruit. Et malgré notre vigilance, nous n'arrivons jamais à trouver la bonne poire.

[Pouet Pouet ou les pompiers étourdis](#), une fabrication Climax et un trucage très astucieux.

Thierry enchaîne sur un autre tour pour enfants avec *Monsieur l'Endroit* et *Monsieur l'Envers* (au dos de *Monsieur l'Endroit*).



Tout ce que fait *Monsieur l'Endroit*, *Monsieur l'Envers* le fait...

On peut même faire disparaître *Monsieur l'Endroit*..... **Thierry** fait passer le tableau derrière son dos et le ressort pour montrer que *Monsieur l'Envers* à disparu... Enfin, pas tout à fait car il est caché derrière le tableau et montre sa tête...



Thierry l'attrape et le pose sur la table avant de nous montrer que *Monsieur l'Endroit* a également disparu... Enfin presque, il est accroché dans le dos de **Thierry**.



Cette routine aura permis de confirmer que **Christophe** imite très bien les enfants... surement des restes de son ancienne profession d'enseignant.

Je demande si tout le monde connaît *Card Warp*, la carte qui se retourne, un effet créé par **Roy Walton**... et comme peu semblent connaître, je décide de montrer cette routine que j'avais montrée lors d'une réunion le 20 mai 2006 et apparemment ce n'était pas la première fois et pas non plus la dernière (merci à ma super compilation des comptes rendus de réunion 2002-2022). Plus précisément, il s'agit de la version de **Brad Christian** intitulée *Voodoo Zone* (extraite de son DVD *How To Do Street Magic*) car ce tour a de nombreuses variantes.

Deux cartes choisies dans un jeu par un spectateur : une carte à points et une figure. La carte à points est pliée en deux dans le sens de la hauteur par le spectateur tandis que je plie en deux dans le sens de la largeur la carte figure.

La carte à points est glissée dans la carte figure et les deux cartes sont pliées dans l'autre sens pour que la carte figure se retrouve dans la carte à points. Ensuite, on constate en faisant des mouvements de va-et-vient que la carte figure se retourne mystérieusement à vue d'un côté de la carte à points mais pas de l'autre...

La carte figure est finalement déchirée en son milieu... On constate qu'une partie est face visible et pas l'autre...



Un effet visuellement très intrigant...

David Jenkins a proposé un effet époustouflant avec [WarpOne](#) et le retournement à vue d'une seule carte...

Christophe vient prendre ma place pour une routine avec un verre... et des pièces... **Éric** le rejoint pour l'assister.

Quatre pièces de un dollar prises en main gauche par **Christophe** qui tient avec sa main droite le verre.

Éric est invité à tapoter successivement la main gauche de **Christophe** puis la droite... Une pièce tombe dans le verre.



La même opération est renouvelée une seconde fois, puis une troisième fois avec le même résultat... à chaque fois, une pièce voyage et atterrit dans le verre.

Christophe demande à présent à **Éric** de tendre sa main paume en l'air et il lui indique qu'il va déposer les pièces dans sa main tout en en conservant une et qu'**Éric** doit immédiatement poser son autre main sur celle tenant les pièces afin que **Christophe** ne puisse pas en prenant une autre...

Christophe montre la pièce qu'il tient en main et la fait disparaître. **Éric** est invité à ouvrir sa main : elle contient quatre pièces.

Une routine que **Christophe** a vu dans un des DVD de **Dominique Duvivier** "*Final Secrets*".

Retour d'**Éric** qui tient en main une chaînette dont les extrémités sont reliées pour former une boucle. **Éric** précise que c'est un tour de **Wladimir** et que normalement la routine se fait en musique.

Éric enroule la chaînette sur son index et son majeur puis il incline la main et normalement trois nœuds doivent se former... Bon **Éric** est un peu obligé d'aider la chaînette mais les nœuds sont bel et bien là.



Éric sort un genre de salière de sa poche et met un peu de "*sel magique*" sur la chaînette. Puis, il frotte celle-ci entre ses doigts et les trois nœuds tombent sur la table.

Éric prend un des nœuds et approche la main de la chaînette... le nœud se forme immédiatement sur la chaînette. En triturant à nouveau la chaînette, le nœud tombe une fois encore sur la table.

[Ball Chain](#)... un tour qu'**Éric** qualifie d'amusant mais dont le résultat est quand même visuellement un peu aléatoire... et puis en plus, c'est bien connu que là où ya d'la chaine, ya pas d'plaisir... ☺

Retour aux choses sérieuses avec **José** pour une nouvelle routine dont il est friand...

José annonce qu'il va nous faire un ACAAN et cherche ses mots pour donner la signification de cet acronyme. **Christophe** qui maîtrise parfaitement la langue anglaise (☺) préfère donner la signification en français : N'importe Quelle Carte À N'importe Quel Nombre... ce qui donne logiquement NQCANQN... Vous avouerez que ACAAN est plus simple à dire (Any Card At Any Number).

José pose une carte à dos rouge face en bas sur la table en précisant qu'il s'agit d'une prédiction. Un jeu à dos rouge va donner la carte tandis qu'un jeu à dos bleu donnera la position de la carte.



Thierry M va jouer le rôle de l'assistant dont le rôle est simple : D'abord, couper le jeu à dos bleu en complétant la coupe. Couper ensuite le jeu pour former trois tas de n'importe quelle dimension.

José retourne la carte supérieure de chacun des trois tas et additionne les valeurs : le total donne 22.

José retourne à présent complètement les trois paquets pour faire apparaître la carte se trouvant au dessous et additionne également les valeurs : le total donne 13.

La soustraction 22 moins 13 donne pour résultat 9. **José** prend le jeu à dos rouge et sort les cartes. Il compte neuf cartes à partir du dessus du jeu. La neuvième carte est le 7K. La carte de prédiction de **José** est également un 7K...

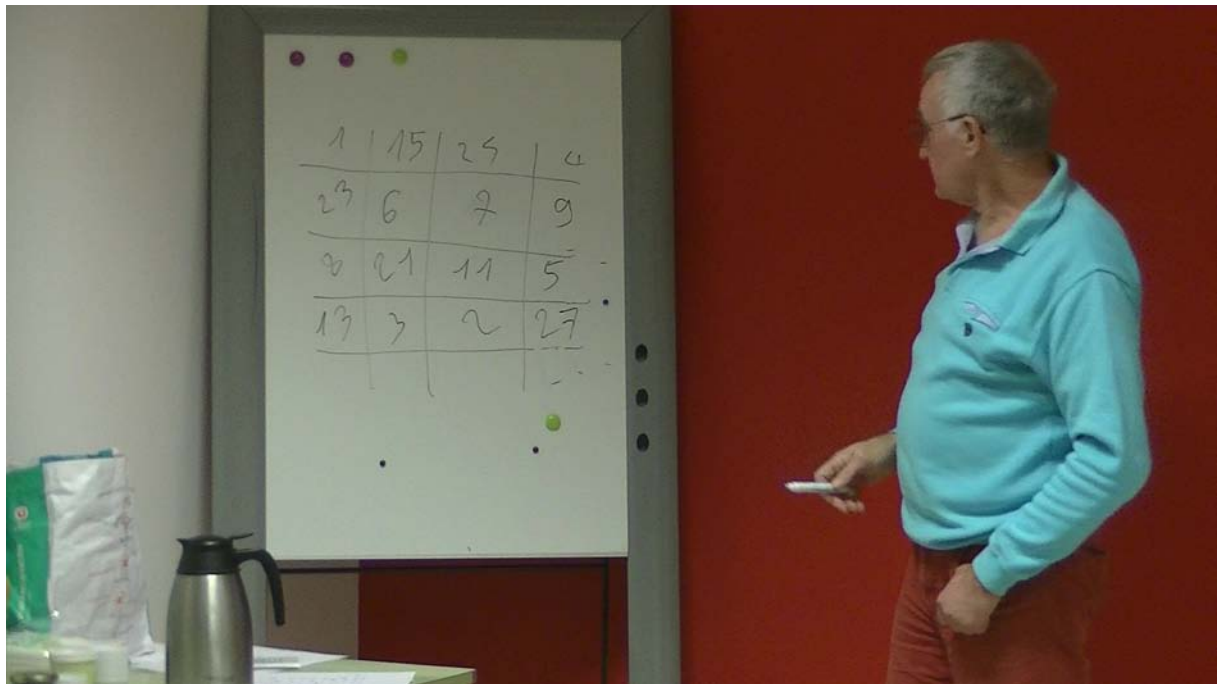
Adaptation de [Mathematical ACAAN](#) de **Joseph B** et **Laura Chips** que **José** nous explique avoir "remonté"...

José pense que **Joseph B** a un peu triché dans sa vidéo en ne retenant que la situation favorable qui se présente dans 75% des cas. Mais cela laisse quand même 25% de risque de plantage... **José** pense que plusieurs vidéos ont été tournées et que seule la bonne situation a été retenue parce **Joseph B** montre toutes les cartes du jeu à dos rouge alors que **José** ne peut pas le faire... Mais **José** et sa méthode permettent d'avoir 100% de réussite...

Cool... sauf que **José** n'utilise pas la méthode "*diabolique*" de **Joseph B** et de **Laura Chips**... qui est beaucoup plus "*vicieuse*" et garantie à 100%. Et on peut effectivement montrer les cartes du jeu à dos rouge.

Denis revient pour une nouvelle routine. Il se positionne devant le tableau *Velléda* présent dans la salle et demande qu'on lui donne un nombre entre 40 et 90... Le nombre proposé est 45.

Denis commence à tracer des lignes horizontales puis verticales sur le tableau puis il commence à remplir les cases formées à l'aide de chiffres et de nombres.



Au final, si on fait la somme des chiffres de lignes, puis des colonnes, des diagonales, etc. on trouve à chaque fois un total de 45... Magique !
Non... Carré Magique !

Un magicien chasse l'autre et me voici de retour pour un tour qui va me nécessiter quatre cartes – c'est ce qu'on appelle un tour de petit paquet. Je parcours le jeu et en sort les deux Rois noirs ainsi que les deux As rouges.

Les deux As sont tenus face en bas en main gauche et je mets distinctement sur le dessus du paquet un des Roi noir que je transfère ensuite sous le paquet.

Instantanément, le Roi remonte sur le dessus du paquet. Je le pose sur la table et je prends le second Roi.

Le second Roi noir est posé sur le dessus du paquet puis transféré dessous.

Instantanément, le Roi remonte sur le dessus du paquet. Je le pose sur la table et je ramasse les deux Rois pour les poser sur les As.

Les cartes sont séparées en deux : Les Rois dans une main et les As dans l'autre et j'alterne les cartes en les posant une à une sur la table.

Instantanément les deux Rois noirs se regroupent sur le dessus du paquet.



Et comme ce sont deux Rois facétieux, ils ont fait venir leurs copains les Rois rouges qui ont pris la place des deux As rouges.

A *Lower Deep*, une routine de **Ryan Matney** présentée par **Aldo Colombini** dans son DVD *All Hands On Deck*.

Un magicien chasse l'autre (air connu), et voici à nouveau **Éric**.

José est invité à se joindre à lui pour un jeu très simple.

Éric montre un genre de pochette. Cinq brins de corde dépassent en haut et un seul – auquel est fixé un grelot (aucune connotation sexuelle dans cette description) – dépasse en bas de la pochette.

José doit essayer de gagner le grelot en tirant sur les brins un à un. Il a droit à quatre essais...

Tout cela promet un suspense intense... **José** va-t-il gagner le grelot (qui est aussi le gros lot...) ?

Vous le saurez en allant à la page suivante...



Vous vous en doutez, il ne faut jamais jouer avec un magicien...

José échoue à chacun de ses essais et **Éric** montre que c'est sur le brin restant que le grelot est accroché.

[Lucky Strings...](#) une création *Tenyo* 2023. **Éric** est un fan de *Tenyo*.

Éric a du vider ses tiroirs parce qu'il propose de montrer une autre routine. Cette fois-ci, c'est un tour de petit paquet avec des cartes.

Christophe lui suggère d'en garder pour février mais c'est mal connaître **Éric**...



Le but du jeu – car c'est à nouveau un jeu – c'est de trouver le Valet de Cœur.

Éric fait défiler les cartes – il y a trois cartes face en bas à dos bleu et un Valet de Cœur face en l'air qui lui a un dos rouge.



Pour éviter de se tromper, **Éric** a préparé un petit aide mémoire et il le consulte sans vergogne... Tricheur !

Éric retourne son paquet et on voit à nouveau des dos bleus... et un dos rouge. Il prend la carte à dos rouge et la met dans sa poche. Mais cette carte revient aussitôt dans le paquet. **Éric** montre qu'il s'agit bien du Valet et il le met dans sa poche.

Les cartes défilent à nouveau et on constate que le Valet est revenu mais cette fois-ci il est face en l'air. Il est une fois de plus mis dans la poche. Mais c'est peine perdue, une nouvelle carte à dos rouge réapparaît.

Le leitmotiv de cette routine a été "*Il est où le Valet de Cœur ? Perdu, il est là...*".

Éric retourne les quatre cartes qu'il tient en main : sur les faces, qui sont désormais blanches, un mot sur chaque carte formant la phrase PERDU - DANS – TON – CUL.

Amis poètes, c'est sur cette routine que se termine notre réunion.
Et cela fait beaucoup rire **Éric**... et certains autres.

Pour information, une version "soft" de ce tour existe dans le commerce, il s'agit de [Cup Cards de Will Gray](#) destinée à tout public.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



Conférence de Luc Apers le samedi 14 janvier 2023



"Qui est le magicien Luc Apers ?"

Une question simple auquel le moteur de recherche de *Google* a donné une foultitude de réponses...

Et je me suis dit dans mon Ford intérieur cuir... On parle beaucoup d'intelligence artificielle en ce moment et plus particulièrement de *ChatGPT* alors pourquoi ne pas lui demander une petite présentation de ce magicien... Ya bien des étudiants qui s'en servent pour rédiger leurs devoirs alors pourquoi pas moi ?

Et là, oups... Allo Houston... On a un problème... de notoriété.

Voici la réponse de *Chat GPT* à ma question :

"Je suis désolé, je n'ai pas de renseignements sur un magicien nommé Luc Apers. Il y a beaucoup de magiciens professionnels dans le monde et il est possible qu'il soit surtout connu localement ou dans un cercle restreint de personnes intéressées par la magie. Si vous avez des informations supplémentaires sur lui, je serais heureux de vous aider à en savoir plus."

Nicolas Boileau a écrit : *"Vingt fois sur le métier, remettez votre ouvrage"*.

Alors j'ai posé la question une seconde fois à *ChatGPT* et j'ai obtenu cette nouvelle réponse :

"Je suis désolé, je n'ai pas de renseignements sur un magicien nommé Luc Apers. Il est possible qu'il soit un magicien professionnel local ou un amateur de magie".

Aïe, ça fait mal... Bon, ben je vais faire ma présentation moi-même... ou plutôt, je vais demander à **Christophe** de me communiquer le texte qu'il a préparé pour la conférence de **Luc Apers** prévue ce samedi après midi 14 janvier 2023.

Mais avant, comme dans les épisodes de séries télévisées, résumons ce qui s'est passé *"précédemment"*.

En novembre, le **Magicos Circus Rouennais** (ou **ALD Magicos Circus**) avait reçu **Scorpène** pour une conférence assez particulière puisqu'elle était la première de ce magicien.

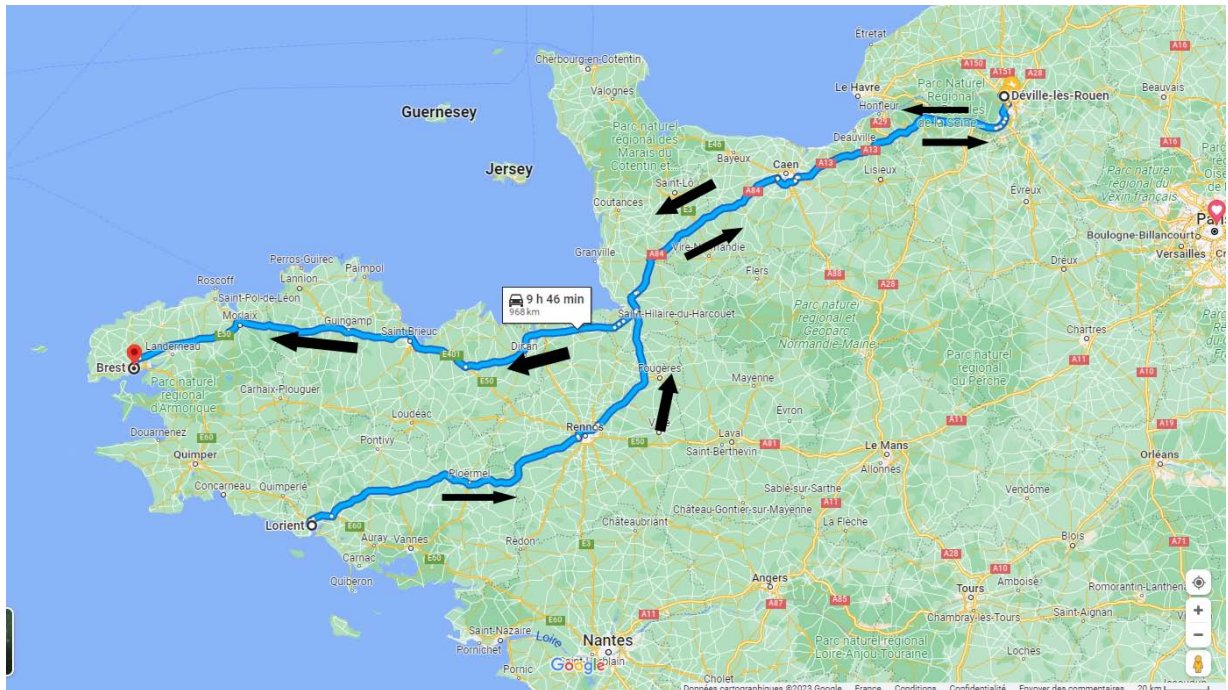
Comme il nous restait un peu de sous en caisse (le nerf de la guerre), **Christophe** a proposé d'organiser une seconde conférence quitte à ce que chacun mette au bout... et il a proposé de solliciter **Luc Apers** qu'il avait beaucoup apprécié lors du *congrès FFAP 2022 au Futuroscope*.



Aussitôt proposé aussitôt accepté, à la fois par les membres du club et par **Luc Apers** qui effectue en ce moment une tournée en France.

La date a été fixée au samedi 14 janvier 2023 après-midi.

Et nous y voilà... Nous avons proposé de partager un repas en commun avec notre conférencier au Chinois du coin, mais il a décliné car il prévoyait d'être encore sur la route, étant la veille à *Lorient*... en attendant de repartir à *Brest* après un passage à *Déville-lès-Rouen* pour notre conférence... Cela pourrait être une histoire belge mais même pas.



Du coup, nous avons déjeuné entre nous avant de rejoindre la salle qui nous est attribuée par l'*Amicale Laïque de Déville*.

Une fois tout le monde installé, **Christophe** présente notre conférencier...



Bon alors... Qui est le magicien **Luc Apers** ?

Je vous livre la version synthétique (à laver à 30°) de ce que **Christophe** a dit (et m'a transmis par courriel) :

"Belge - 7 ans au barreau d'Anvers comme avocat.

Il raccroche pour le théâtre en 2000.

2008 – 2009 : la [Véritable Histoire de Paul Cres](#), une pièce avec essentiellement des tours de cartes.

2014 : spectacle de mentalisme [Leurre de Vérité](#).

Tourne en France et Belgique.

Fin du Covid (NDR : Ah bon, c'est fini ?) et nouveau spectacle [l'Enfumeur](#) en septembre 2021 : arnaqueur repent qui va livrer ses secrets.

Metteur en scène : Candle & Sword premier prix au World Championships of Magic (FiSM).

2022 : Passage au congrès de Poitiers où il remporte un franc succès (NDR : ce qui est une prouesse pour un Belge... Comprenez qui pourra...)".



Voilà, voilà, vous savez tout... Merci d'avoir lu ce compte rendu...

Ah, vous voulez en savoir plus ?

Bon, sachez que lors de cette conférence **Luc Apers** nous a montré et expliqué plusieurs effets dont certains sont des "classiques" auxquels il a donné sa touche personnelle.

Nous avons eu droit à des effets avec un couteau, avec des cartes, avec des pièces, avec un dé et même avec un œuf...

Le Close-Up, la Magie de Salon et la Magie de Scène ont été à l'honneur avec un humour parfois "*pince-sans-rire*" toujours bienveillant.



Comme **Luc** présente sa conférence un peu partout en France et que je n'ai pas envie de me fâcher avec lui, je ne vais pas dévoiler le contenu détaillé de sa prestation...

Je peux toutefois vous dire que les effets montrés étaient accompagnés de conseils sur la façon d'enchaîner les tours de Magie afin de capter l'attention de votre public et surtout de conserver son attention. L'idée principale étant de créer suffisamment d'attente de la part du public pour lui donner envie de rester.

Ainsi, pour un tour d'entrée, **Luc Apers** recommande de ne pas présenter un tour trop fort... ni trop faible... Il reconnaît que ce n'est pas facile de trouver le juste équilibre car en principe chaque tour doit être plus fort que le précédent et il est parfois très difficile de respecter cette exigence.

Pour **Luc Apers**, paradoxalement, les tours les plus forts sont souvent les tours les plus simples et surtout ceux où on ne touche à rien lors de la présentation.



Il est également important pour lui lors d'un spectacle de savoir varier les tours tant au niveau du type de tour que de la participation ou non d'un ou plusieurs spectateurs, voire même de toute la salle.

Et une chose très importante pour **Luc Apers** qu'il a découverte au fil du temps : l'importance de l'écriture qui lui a permis d'épurer sa présentation en éliminant des paroles inutiles. Pour lui, écrire le texte de ses effets est primordial et cela l'aide à ne garder que ce qui est vraiment essentiel.

La conférence qui a duré pratiquement deux heures s'est terminée par la traditionnelle *Galette des Rois*...



José et Thierry, les Rois d'un jour

La prochaine réunion aura lieu le samedi 4 février 2023, venez nombreux, nous devrions avoir deux nouveaux postulants.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



PS : je mets en ligne sur le site un petit diaporama de photos prises lors de la conférence avec mon téléphone Xiaomi Mi 10T Lite 5G qui n'a pas son pareil pour faire des photos floues...

RÉUNION DU 4 FÉVRIER 2023

Nouvelle réunion du **Magicos Circus Rouennais** (**ALD Magicos Circus**) programmée un peu plus tôt qu'à l'accoutumée car la semaine prochaine débutent les vacances scolaires de la zone B dans laquelle Rouen se trouve. Espérons que cela motivera les gens pour venir aujourd'hui.

Et mes espoirs sont comblés...

Sont présents :

- | | |
|---------------------|---------------|
| 1 : Patrice | 2 : Éric |
| 3 : Thierry R | 4 : Thierry M |
| 5 : Fabien "Bidule" | 6 : Philippe |
| 7 : Christophe | 8 : Denis |
| 9 : Paillette | 10 : Nolan |



Clic clac... une petite photo souvenir et nous pouvons démarrer cette seconde réunion de l'année civile 2023 mais qui est en fait la sixième de l'année magique 2022 – 2023...

Les informations magiques :

Retour sur la conférence de **Luc Apers** qui a laissé un bon souvenir. Un membre signale que l'artiste se produira en [spectacle le 15 mars 2023 au Havre à la Fabrique Atrium](#).



Thierry M est allé voir **Messmer** en [spectacle au Zenith de Rouen le 2 février](#)... Il n'a pas du tout aimé et n'avoir qu'une envie... s'en aller.



Christophe relance l'idée d'un atelier "*anneaux chinois*", petits et grands et cela pourrait se faire lors de la prochaine réunion pendant une heure environ...

Vous avez peut-être remarqué un nouveau prénom dans la liste des membres présents : **Nolan**. C'est un jeune garçon de 10 ans fan de Magie. En principe, notre club n'accepte les nouveaux membres qu'à partir de 13 ans... Cruel dilemme... Nous voilà avec un enfant passionné de Magie et la question est "*est-ce qu'on l'accepte ou pas*". Au niveau du bureau du club, les avis étaient mitigés, jusqu'à ce que je diffuse la vidéo de **Nolan** dans ses œuvres transmises par sa maman. Et là, nous avons vraiment été surpris de sa maîtrise technique. D'où sa présence ici avec nous. Pas facile pour lui car le plus jeune du club a dépassé les 40 ans... Nous allons tâcher d'être gentil avec lui et d'éviter de dire des grossièretés... ☺

La Magie :

C'est moi qui me lance pour présenter la première routine de cette réunion.

Je rappelle que la plupart d'entre nous connaissent les routines de type *Oil and Water* (*Huile et Eau*) où on dit traditionnellement que les cartes rouges et les cartes noires refusent de se mélanger. J'explique que c'est totalement faux : elles refusent de se séparer... Nuance.

Du coup, depuis que je le sais, j'essaie de les aider à rester ensemble.



La routine se déroule en deux phases. Dans la première, les cartes rouges et noires sont alternées et se séparent. Dans la seconde, les rouges et les noires forment chacune un tas et les cartes vont voyager de sorte que les cartes restent groupées par couleur. Tout cela est rendu possible grâce à mon étagère invisible sur laquelle je dépose les cartes pour les reprendre ensuite quand j'en ai besoin...

Une routine inspirée de la routine *Invisible Space* de **Giacomo Bigliardi**
L'idée m'a plu et je l'ai adaptée car il y a des incohérences dans la routine originale qu'un spectateur attentif peut noter. Du coup, j'appelle ma version "[L'Étagère Invisible](#)".

Thierry R prend la suite en déclarant qu'en préparant ce tour il a eu une pensée pour mon ancien travail... et il commence à sniffer son marqueur... ce qui semble lui procurer un bien fou. Comprenne qui pourra mais je tiens – quand même – à préciser que je n'étais ni un trafiquant de drogue, ni un vendeur de stylo feutre... Qu'on se le dise.



Thierry nous indique qu'il est désormais déchaîné et se met à dessiner sur son bloc notes puis il arrache la feuille et la roule en boule.

Thierry invite à présent **Nolan** à le rejoindre près de la table et il lui montre un jeu de cartes en lui faisant constater qu'un mot différent est inscrit sur chaque carte. **Thierry** pose le jeu face en bas sur la table et il demande à **Nolan** de la couper et de compléter la coupe.

Thierry étale le jeu et demande à **Nolan** de poser le doigt sur le dos d'une des cartes. La carte est sortie de l'étalement et retournée : c'est le 6K.

Thierry compte six cartes à gauche de l'emplacement initial de la carte choisie et tombe sur un Roi sur lequel est inscrit le mot "*Chapelle*".

Thierry déclare : "*C'est quand il fait froid... Chapelle...*"

Thierry demande à **Nolan** de prendre la boule de papier posée à l'écart, de la déplier. Et de montrer à tout le monde ce qui est dessiné : un genre d'église.



Le Sniff, une routine de **Philippe de Perthuis** tirée d'un des [trois DVD l'École de la Magie consacrés au Mentalisme](#).

La tradition veut que nous n'acceptons aucun "*complet débutant*" dans le club... et nous "*testons*" les postulants. Je sais pour avoir vu sa vidéo que **Nolan** n'est pas un complet débutant... Mais la tradition... c'est la tradition et nous invitons donc **Nolan** à nous présenter un premier tour.

Nolan vient derrière la table sur laquelle il pose sa mallette... d'où il sort un jeu de cartes de couleur bleue.



Nolan met les cartes face en l'air et fait défiler les cartes à la recherche des deux jokers, ce qui permet de montrer que le jeu est bien mélangé.

Le jeu étant remis face en bas, **Nolan** demande que quelqu'un lui dise "*stop !*" *quand il veut...* (c'est la précision à ne pas utiliser car certains spectateurs très joueurs attendent le dernier moment et il est – à mon sens – préférable de demander tout simplement qu'on vous dise "*stop !*" ce qui incite psychologiquement le spectateur à vous arrêter rapidement...).

Au "*stop !*" la carte sélectionnée est le Roi de Carreau que **Nolan** met dans l'étui.

Un tapotement de l'index sur l'étui... et... il tombe sur la table...

Nolan se saisit d'un des Jokers en disant "*Je sais pourquoi...*" et il s'en sert pour frotter l'étui... Nouveau coup porté avec l'index sur l'étui qui, instantanément devient rouge... C'est très flash.



Nolan ouvre l'étui et sort la carte qu'il contient... Le Roi de Carreau qui désormais a un dos rouge.

Nolan nous dit "*C'est pas terminé hein...*" et il prend la carte et la met face en bas sur les cartes du jeu... **Nolan** étale les cartes et nous montre que désormais toutes les cartes du jeu ont un dos rouge...

Aussitôt **Nolan** ajoute "*Et c'est pas terminé...*"

Nolan ramasse les deux jokers et montre que leur dos est également devenu rouge.

[Boxing Match](#) de **Katsuya Masuda**.

Bravo **Nolan** !

Christophe prend la suite pour une routine de pièces.

Christophe sort une petite bouteille et trois pièces. Les pièces sont prises en main gauche... la bouteille est tenue, ouverture vers le haut, en main droite.

Un geste magique et une pièce tombe dans la bouteille. **Christophe** montre qu'il n'a plus que deux pièces dans la main gauche.

Dans la foulée, une seconde pièce va voyager de la main gauche vers la bouteille tenue en main droite.

Il reste à présent une seule pièce.

Pour cette dernière pièce, **Christophe** propose de faire différemment. Il prend un bouchon en liège qu'il met sur l'ouverture de la bouteille. Il prend la pièce en main gauche et vient la frapper sous la bouteille... La pièce traverse la matière et se retrouve dans la bouteille.



Christophe sort la pièce de la bouteille et fait examiner celle-ci, ainsi que le bouchon en liège.

[Bottle](#) de **Mickael Chatelain**.

C'est à présent **Paillette** qui prend place et c'est **Nolan** qui va l'assister.

Paillette sort de jeu de son étui et l'étale face en l'air sur la table pour montrer des cartes différentes et mélangées.

Le jeu étant remis face en bas, **Nolan** est invité à couper les cartes et à recommencer plusieurs fois s'il le souhaite.



Paillette montre un second jeu posé sur la table et demande à **Nolan** de sortir les cartes de l'étui et d'étaler les cartes face en l'air... ce qui nous permet de constater que **Nolan** maîtrise sans problème l'étalement.

Il y a une carte face en bas : le 7 de Carreau.

Paillette demande à **Nolan** de retourner la carte se trouvant sur le premier jeu : le 7 de Carreau. Ça matche !

Une routine sans nom pour laquelle **Paillette** s'est inspirée d'une astuce très intéressante révélée par **Luc Apers** lors de sa conférence... L'expérience qui s'est déroulée devant nos soins aujourd'hui montre qu'il faut à tout prix éviter de laisser le spectateur retourner la carte car **Nolan** nous indique qu'il avait "*senti*" quelque chose. On l'a d'ailleurs vu examiner attentivement la carte après coup...

Et c'est maintenant **Thierry M** qui s'y colle pour un tour de petit paquet.

Thierry nous déclare "*Bon, tout le monde connaît le Twisting des As*" donc ça va aller vite..."

Thierry tient en main un petit paquet de cartes et nous les montre une à une ainsi que leur dos bleu. Il s'agit des quatre As.



Thierry met les cartes face en bas et effectue une petite passe magique puis il montre que l'As de Pique s'est retourné face en l'air.

Nouvelle passe magique et **Thierry** montre que deux As sont désormais face en l'air.

Nouvelle passe magique et c'est maintenant trois As qui sont face en l'air. Il manque l'As de Carreau. **Thierry** retourne le paquet pour faire apparaître l'As de Carreau face en l'air mais l'As de Pique a disparu.

La carte du dessus est retournée face en l'air et c'est bien évidemment l'As de Pique... Tous les As sont face en l'air.

[Twisting](#) de **Dominique Duvivier**... Pas de manipulation ardue mais des cartes qui ne peuvent être laissées à l'examen...

Thierry laisse la place à **Philippe**.

Philippe nous précise qu'il a décidé de nous faire des tours de **Verlaine**... Ah, j'ignorais qu'il fût magicien...

Philippe ajoute "*Pas Paul... Gabriel...*"

Ah j'ignorais que **Paul Verlaine** avait un frère magicien prénommé **Gabriel**...

Philippe poursuit "*Même si j'ai le rein beau et que j'ai mal vers l'aine...*" On entend des "*Oh...*" dans la salle. Ce qui vaut mieux que des bas...

Bon... Plus sérieusement, **Philippe** veut parler de **Gabriel Werlen**...

Philippe invite **Éric** à la rejoindre. **Philippe** souhaite parler d'intuition... de ce qui fait qu'on prend une décision plutôt qu'une autre et il sort de sa sacoche une pièce de 2 euros, une carte bancaire dans son étui, un portefeuille et une feuille de papier qui est mise à l'écart. Cette feuille comporte la dernière réplique de la pièce de théâtre que **Philippe** et **Éric** vont jouer devant nous.



Philippe remet la feuille à **Éric** pour qu'il la mette dans sa poche jusqu'au final et précise qu'il aura trois choix à faire.

Éric est invité à choisir librement la destination des objets : la pièce reste sur la table – il prend le portefeuille – **Philippe** prend la carte bancaire.

Philippe demande à **Éric** qu'il veut échanger avec lui son objet : Non.

Philippe demande à **Éric** s'il veut échanger son objet avec celui sur la table et la réponse est : oui.

Philippe demande à **Éric** de sortir la feuille et de lire ce qui est écrit dessus.

Bon là, ça merdouille un peu mais **Philippe** se rattrape... et la feuille indique : "*J'ai gagné ! J'ai gardé la pièce de 2 euros. Le portefeuille reste sur la table. Vous avez la CB bien en vue dans la main*".
Et au dos du document **Philippe** a inscrit : "*Non, non, rien ici*".

Ultimate Free Will (Libre Arbitre Ultime) de **Gabriel Werlen**.

Pour nous détendre un peu, **Éric** propose de faire un jeu qui consiste pour lui à conserver en main une pièce de un euro.

En fait, il a enfilé un genre de gant... sans aucun doigt (une moufle ? bien qu'il n'y ait aucun emplacement pour le pouce...) qui possède un trou par lequel **Éric** a passé son index. Sur son index, il dépose une pièce de un euro et explique qu'il va taper sur la paume ouverte d'un concurrent qui devra tenter de capturer la pièce en refermant sa main.

Il commence son jeu avec **Nolan** et lui met un handicap sur la paume... une grosse pièce en métal qui fait que notre concurrent va avoir beaucoup de mal à refermer sa main et voler la pièce d'**Éric**.



Première tentative... fructueuse. **Éric** parvient à conserver sa pièce.

Seconde tentative, cette fois-ci avec **Christophe** qui bénéficie d'un handicap moins important – à savoir que la pièce en métal mise dans sa main est plus petite que celle que tenait **Nolan**. Même résultat final, **Éric** parvient à conserver sa pièce.

Philippe propose de tenter également sa chance et récupère dans sa main une pièce en métal encore plus petite que les précédentes.

Mais là encore, **Éric** parvient à conserver sa pièce de un euro.

Thierry M tente lui aussi sa chance avec une pièce encore plus petite...
Peine perdue, **Éric** conserve une fois de plus sa pièce.

Et au final **Éric** propose à **Thierry** d'examiner le matériel... y compris son doigt... un faux doigt... mais en précisant que celui utilisé lors de l'expérience était bien réel.



[Finger de Leo Smetsers](#)... une escroquerie subtile et amusante.

Fabien en profite pour montrer "*un truc de fou*" selon **Éric**.
Là encore il s'agit d'un jeu... ou d'un défi.

Fabien dispose une pièce sur sa paume près de son poignet. Il dispose une seconde pièce, différente de la première sur la paume d'**Éric**, également près de son poignet.

Un geste rapide et les deux mains se rencontrent... et les pièces changent de main... **Éric** a dans sa main la pièce que tenait **Fabien** et **Fabien** a dans sa main la pièce initialement tenue par **Éric**.

Fabien propose à **Christophe** d'essayer... Et hop !, le changement de main d'effectue à nouveau...



Un truc de fou...

Revoilà **Nolan** pour une seconde routine...

Nolan montre un jeu de cartes qui, affirme-t-il, n'est "*pas truqué du tout*"...

Ah ? Parce que ça existe les jeux truqués ? Ah ben va falloir que je me renseigne sur le sujet alors... ☺

Nolan sort les cartes de l'étui et montre que les dos sont "*vraiment rouges*".



Puis **Nolan** montre la face des cartes pour montrer que le jeu est bien mélangé.

Et pour ôter tous les doutes qui pourraient encore subsister, **Nolan** mélange les cartes très honnêtement à deux reprises.



Nolan jette à présent le jeu de sa main droite vers sa main gauche puis avec la main gauche, il jette le jeu sur la table.

Nolan tient deux cartes en main droite et deux cartes en main gauche : les 4 As.



Une production d'As acrobatique très bien réalisée. Cette routine figure dans l'ouvrage de **Ken de Courcy** intitulé *Four Ace Intro's* sous le nom *Two Handed Catch* (ouvrage traduit en français sous le nom *Introduction pour les routines de 4 As* – la routine s'appelant *Voltige des deux mains*)

Denis a récemment posé une question par courriel sur un effet de **Paul Curry** et son principe. Du coup, je me suis penché – en prenant soin de ne pas tomber – sur les applications faites par certains magiciens.

Je présente neuf enveloppes numérotées de 1 à 9 rangées par ordre croissant. Je propose dans un premier temps d'expliquer ce qui va se passer et je montre que si on inverse certaines enveloppes en les distribuant sur la table, on perturbe l'ordre des numéros. Ceci étant acquis, je mélange le paquet et le coupe avant de demander à un membre de l'assistance de me donner les instructions : *pose ou échange* et en fonction, je poserai l'enveloppe sur la table ou je l'inverserai avec la suivante avant de poser les deux enveloppes.

C'est **Nolan** qui me donne les instructions. Une fois toutes les enveloppes sur la table, je propose que quelqu'un d'autre participe également et c'est **Christophe** qui s'y colle.

Christophe donne ses instructions et je m'y conforme à la lettre... enfin, à l'enveloppe... plutôt.



Thierry M participe ensuite et donne ses instructions et comme précédemment les enveloppes atterrissent sur la table avec ou sans inversion.

Je dispose les enveloppes sur la table pour former une ligne et on peut constater qu'elles ne sont plus dans l'ordre chronologique de départ. La preuve que les différentes instructions ont bien eu un effet sur la disposition finale des enveloppes.

Trois personnes... trois choix différents...
Aurais-je pu influencer leur choix ? Impossible... a priori.

Le doute est permis... Je sors de chaque enveloppe une carte que je laisse dans un premier temps face en bas. Les neufs cartes ayant été sorties, je les retourne une à une pour montrer une lettre sur chacune des cartes et elles forment le mot INFLUENCE.



Certains pourraient dire que c'est de la chance, qu'on peut former d'autres mots avec ces lettres... Je sors d'une enveloppe un feuillet supportant des informations trouvées sur l'Internet concernant les anagrammes : il n'y a aucun mot de neuf lettres qu'on puisse former avec ces mêmes lettres.

Influence, [une routine de Julien Losa](#) inspirée de la routine de **Bruce Bernstein** intitulée *EAT AT JOE'S* qui applique dans une large mesure en ajoutant une subtilité un principe de **Paul Curry** qu'on peut trouver dans la routine *Swindle Of Sort* (*Marché de Dupes* dans le *Very Best Of Paul Curry* de **Richard Vollmer**) reprise par **Bernard Bilis** dans sa routine *Les Cartes Inversées*.

Nick Trost utilise deux principes de **Paul Curry** dont celui utilisé ici pour construire sa routine *A Coincidence Combination* (à lire dans *Subtle Card Creations* – vol 2).

Nick Trost utilise également ce principe dans l'excellente routine *Ultimate Cidentaquin* (voir **Aldo Colombini** – DVD *ESP Card Magic vol1* : *Nick Trost's Routines*).

Nick Trost, toujours, utilise ce principe dans sa routine *Swindle Suits* (*The Card Magic Of Nick Trost*).

Aldo Colombini utilise également une version de ce principe dans une routine également excellente intitulée *Twists Of Fate*.

Et pour terminer cette page, signalons que ce principe est utilisé dans la routine *Sympathetic Thirteen* de **Nate Leipzig** et **Herbert Milton** (décrite dans l'ouvrage de **James Swain** – *21st Century Card Magic*).

Paillette invite **Logan** à le rejoindre et mélange un jeu de cartes devant lui avant de lui demander de prendre les deux premières cartes et de les perdre dans le jeu.

Paillette demande à **Logan** "*Tu te rappelles de tes deux cartes ?*", puis il jette le jeu sur la table et montre qu'il tient deux cartes dans sa main...

Sans rien dire, **Paillette** pose les deux cartes face en l'air sur la table et sourit.

Logan regarde les cartes et là, il semble avoir un bug car il ne bouge plus et regarde fixement les deux cartes... Il semble analyser la situation et se demander comment c'est possible...



Paillette déclare en se marrant" : *C'est le premier tour que j'ai appris...*"
Finalement **Logan** comprend où est la supercherie...

Fabien "Bidule" prend la suite en précisant d'emblée "*je n'ai pas le nom ni les références...*".

Bon ben on verra bien...

Fabien pose une carte de prédiction puis il sort le 4K et le pose devant **Thierry R** et l'AC qu'il pose devant **Denis**.

Fabien demande à **Thierry** un nombre entre 10 et 20 : 12. Les cartes sont distribuées face en bas, une à une et lorsque douze cartes ont été distribuées **Fabien** prend le 4K de **Thierry** et le pose face en l'air sur les cartes distribuées et reconstitue le jeu.



Même procédure pour **Denis** qui choisit le nombre 16.

Fabien va chercher dans le jeu les deux cartes face en l'air et sort également la carte se trouvant à côté de ces deux cartes. **Fabien** retourne ensuite les deux cartes face en bas. **Thierry** a associé son 4K au 4C et **Denis** a associé son AC à l'AK. Ces deux cartes ont donc trouvé leur jumelle.

Fabien demande à nouveau les deux nombres choisis par **Thierry** (12) et **Denis** (16) et additionne les deux valeurs (28). Il distribue 28 cartes face en l'air et la carte correspondante est le 10T.

Fabien montre sa carte de prédiction : le 10P.



Une routine impromptue utilisant une procédure ingénieuse de placement qu'on retrouve dans différents tours... pas tous impromptus d'ailleurs.

Philippe s'installe à la place de **Fabien** pour nous refaire un "coup de Werlen"...

Philippe sort quatre mini gobelets d'un sac et en dispose trois devant lui, le quatrième étant mis à l'écart. Sur chacun des trois gobelets, il pose un dé de couleur. Le bleu est situé à gauche et sa face supérieure indique "1". Le blanc est situé au milieu et sa face supérieure indique "2". Le rouge est situé à droite et sa face supérieure indique "3".

Philippe précise que les dés ne servent qu'à identifier les gobelets 1 – 2 – 3...



Thierry M vient jouer le rôle du spectateur et **Philippe** lui remet une petite boulette de papier qu'il devra placer sous un des gobelets puis suivre les instructions de **Philippe** qui lui aura le dos tourné pendant ce temps.

Thierry place la boulette mais commence à déplacer les gobelets sans attendre d'instructions... alors forcément le résultat final n'est pas celui attendu.

Nouvelle tentative mais à un moment **Philippe** demande de permuter les gobelets 2 et 3 et là, gros flottement dans sa salle car comment repérer ces gobelets... avec les dés ou d'après leur position actuelle ?

Philippe précise alors qu'il faut se repérer par rapport aux dés...

Problème... en permutant les gobelets, **Thierry** a changé la valeur de la face sur trouvant au dessus...

Éric qui connaît cette routine vient à la rescousse tandis que **Philippe** attend le dos tourné.

C'est toujours le problème avec les routines où le magicien le dos tourné, il faut avoir été très précis dans ses instructions... et surtout... ne pas choisir **Thierry M** comme spectateur. ☺

Allez, on recommence...

Choix d'un gobelet, permutation des deux autres gobelets et inversion des gobelets 2 et 3 puis on enlève les dés.
Cette nouvelle tentative est fructueuse, **Philippe** désigne tout de suite le gobelet sous lequel se trouve la boulette.

Nouvelle expérience tentée mais en variant les instructions et nouveau succès pour **Philippe**.

La routine se poursuit ainsi avec une dernière tentative et de nouvelles instructions... **Thierry** fait remarquer une marque sur l'un des gobelets et **Philippe** répond "*On s'en fout de ça...*". **Thierry** nous adresse un sourire entendu...

Cette troisième expérience est également fructueuse et **Philippe** demande à **Thierry** se déplier la boulette sur laquelle est inscrit "2"... chiffre qui correspond au gobelet où se trouvait la boulette au final.

Philippe passe à la phase suivante avec un quatrième gobelet ajouté.



Cette fois-ci **Thierry** doit choisir un des dés et le mettre sous un des quatre gobelets tandis que **Philippe** a le dos tourné.

Philippe donne ses instructions et **Thierry** effectue les permutations demandées. **Philippe** fait ensuite face et dit que pour identifier le gobelet avec le dé, il va commencer par identifier les gobelets vides... **Philippe** retire trois gobelets... Ils sont vides. Gagné !

Devil Cups (prononcer *Deveul* et pas *Déville*... ©) de **Gabriel Werlen**.

Éric prend la place de **Philippe** et met en place...trois gobelets avec un dé sur chaque.... Tiens ça me rappelle quelque chose...

Et c'est à nouveau **Thierry M** qui fait le spectateur...
Oups !... monsieur aime le risque...



Cette fois-ci, pas de boulette... en papier... je précise parce qu'on ne sait pas si lui, **Thierry**, va faire une boulette. ☺

Là, il doit choisir un gobelet et mettre le dé qui le surmonte en dessous. Il doit ensuite inverser les deux gobelets vides... **Thierry** hésite... Nous jette un œil et devant notre approbation, effectue le mouvement demandé.

Éric poursuit ses instructions, **Thierry** s'exécute et au final retire les deux dés restants qu'il doit cacher.

Éric fait face et désigne un gobelet en disant *"Je sais que le dé est sous ce gobelet... Mais quel dé as-tu choisi ? Tu as choisi le dé bleu, le dé numéro UN..."*. Puis **Éric** soulève le gobelet... Il est vide.

Bon, apparemment **Thierry** s'est gouré dans une des inversions...

Ah je l'avais bien dit que c'était risqué de choisir **Thierry**...

Thierry se lève et regagne sa place et nous invitons **Nolan** à le remplacer.

Éric reprend ses explications en insistant sur l'identification des gobelets par rapport à leur position et au dé se trouvant dessus...

Au final, **Éric** désigne le gobelet du milieu en précisant que le dé rouge – le dé numéro TROIS se trouve en dessous – Gagné !

Je demande à **Thierry** de nous rappeler son âge en précisant que **Nolan** a dix ans...

Paillette prend la suite et lui aussi va utiliser des dés (pas *Dédé*... [Il est où Dédé ?](#)...) mais d'un genre particulier.

Paillette demande l'aide de **Nolan** et lui demande par quel chiffre on commence à compter quand on apprend... Réponse : 1.

Paillette pose un dé numéro 1 tourné vers nous et continue ainsi avec le 2, le 3... jusqu'au 6 en empilant les dés.



Paillette soulève une "cheminée" située à l'autre bout de la table et montre un empilement de dés dans le même ordre. Mouais... facile !

Paillette remet en place la cheminée et inverse la pile de dé à l'autre extrémité de la table pour mettre le 6 en bas et terminer par le 1 en haut. Il soulève à nouveau la cheminée et on constate que les dés sont désormais rangés dans le même ordre. Ah... C'est déjà mieux...

Paillette inverse alors la pile de dés qui se trouvait sous la cheminée et remet celle-ci en place. Claquement des doigts, **Paillette** soulève la cheminée, l'ordre est à nouveau changé.

Paillette dispose à présent les dés de gauche en ne laissant apparents que les chiffres 2 – 4 et 6. Puis il recouvre les dés de droite avec la cheminée...

La cheminée est soulevée et... ça a foiré car les dés sont dans l'ordre 1 à 6 toutes les faces visibles. **Paillette** explique que ça fait longtemps qu'il n'a pas présenté ce tour...

Paillette décide de faire pivoter la tour de dés de gauche pour ne montrer que les faces 1-3 et 5... avant d'inverser l'ordre des dés en 5-3 et 1... Il met la cheminée sur l'autre colonne de dés puis la soulève aussitôt. On aperçoit un "2"... Ah, ça a presque marché...



Du coup, **Paillette** fait à nouveau pivoter la colonne de gauche et enlève complètement la cheminée pour montrer que les dés sont dans le même ordre...



Patience et longueur de temps (*Jean de la Fontaine*)... **Paillette** range son matériel et dit qu'il le refera la fois prochaine...

[Cubus](#)... un tour assez intrigant. Existe en version 1... et en [version 2](#).

Allez, nouveau passage de **Nolan** pour une troisième routine.

Nolan revient en précisant *"c'est le même jeu que tout à l'heure, je n'ai pas changé..."* – il tient dans ses mains son jeu de cartes à dos rouges... et il précise avoir fait une petite préparation en mettant l'AP, le 2P, le 3P et le 4P sur le jeu. Il en profite pour mettre ces quatre cartes face en l'air en ligne sur la table. Puis il mélange le jeu.



Nolan hésite car il ne se rappelle manifestement plus la suite de la routine... Finalement il nous tourne le dos et vérifie ses cartes... Comme il ne trouve pas la solution, **Christophe** lui suggère de retourner à sa place pour réviser le temps de laisser passer quelqu'un d'autre. Et du coup, **Nolan** ramasse ses cartes et retourne s'asseoir.

Nolan est vexé contre lui-même de ne pas s'être rappelé la marche à suivre et on le rassure avec le traditionnel *"Ah ben ça arrive même aux meilleurs..."*.

Je décide de prendre la place de **Nolan** avec un tour très simple qui va peut être permettre à un spectateur de gagner un peu d'argent...

Philippe me rejoint... J'entends **Thierry M** dire *"J'ai failli me lever et puis je me suis dit que j'allais encore faire des conneries..."*... Dans ma Ford intérieure (cuir), je pousse un ouf de soulagement. Merci **Thierry**... ☺

Je montre à **Philippe** que j'ai deux enveloppes identiques et que dans l'une d'elles il y a un billet de 5 euros (c'est la crise...). Dans la seconde enveloppe, il y a un petit morceau de papier de couleur jaune pour simuler l'épaisseur du billet.

Je demande à **Philippe** de se retourner et je mélange les enveloppes que je dépose ensuite sur la table.

J'invite **Philippe** à faire face et je lui explique qu'il devra suivre mes instructions après que j'aurai claqué des doigts.

Claquement de doigt et je dis "*Prends une enveloppe...*" – **Philippe** prend une enveloppe et je prends la seconde. Je gagne car j'ai l'enveloppe avec le billet et j'explique qu'on va jouer en trois manches et que je veux savoir si je suis capable de prédire les choix de **Philippe** en précisant que la règle du jeu sera la même pour les deux autres manches, à savoir que **Philippe** conservera l'enveloppe prise et que je prendrai l'enveloppe restante. J'ajoute que si je suis capable de prédire les choix de **Philippe** alors je garderai mon billet. Il est d'accord sur le principe.

Je mélange à nouveau les enveloppes tandis que **Philippe** a le dos tourné puis il effectue son choix et je prends l'enveloppe restante.



Dans mon enveloppe : le billet.

Troisième phase, c'est **Philippe** qui a l'enveloppe avec le billet.

Donc, mathématiquement, j'ai gagné. Toutefois, je rappelle que j'avais dit que j'allais tenter d'anticiper les choix de **Philippe**... Je sors le papier de l'enveloppe que je tiens et montre que dans l'enveloppe il y a également une carte de visite sur laquelle est inscrit : "*Patrice a gagné deux manches. Il m'a laissé gagner une fois parce qu'il est sympa*"...

Influence... de **Julien Losa** (et oui c'est le même nom de routine par le même mentaliste). Une routine sympa (comme moi) où on gagne à tous les coups grâce à la subtilité du tour.

Nolan a apparemment eu le temps de réviser car il est désormais prêt à nous présenter sa troisième routine.

Un jeu... les cartes As – 2 – 3 et 4 de Pique sortis du jeu qui est ensuite mélangé consciencieusement.

Les quatre cartes sont rangées face en bas par ordre croissant pour former une ligne sur la table.

Nolan se lance à présent dans la célèbre routine des *Cartes Ascenseurs* immortalisée par **Bernard Bilis** dans la K7 numéro 1 de [La Magie par les Cartes](#)... Et oui... J'ai bien écrit K7... pour cassette vidéo... C'est vous dire si ça date. Mais beaucoup de magiciens débutants... comme moi... ont commencé avec ces vidéos d'apprentissage.



Pour ceux qui ne connaîtraient pas... Dans cette routine, l'As de Pique mis sous le jeu remonte dessus. Le 2P mis sur le jeu descend pour se retrouver sous le jeu. Le 3P mis à l'envers dans le jeu face en l'air se retourne instantanément. Le 4P inséré face en bas dans le jeu face en bas se retourne lui-aussi pour apparaître face en l'air.

Ce type de routines est appelé en anglais "*elevator cards*". Il existe désormais beaucoup de variantes et on considère que l'initiateur serait **Edward Marlo** avec sa version à trois cartes intitulée *Penetration* publiée pour la première fois en 1948 dans le magazine *The Sphinx*.

Quelques gestes injustifiés de la part de **Nolan** dans l'exécution de cette routine, mais moi, à dix ans, je ne faisais pas de magie et ça, avec le temps et nos conseils, il progressera très vite.

Comme il y a quelques différences entre la version de **Nolan** et celle historique de **Bernard Bilis**, je montre celle-ci rapidement.



Et c'est sur ce classique que nous terminons notre réunion.
Encore une fois, une réunion riche en routines de tous genres.

Nolan a démontré sans conteste que, malgré son jeune âge, il a largement gagné sa place au sein du **Magicos Circus Rouennais**... ou **ALD Magicos Circus**. Reste à savoir comment, lui, a ressenti cette réunion et s'il a envie de revenir parmi les vieux que nous sommes.

La prochaine réunion aura lieu le 11 mars 2023 et nous savons déjà par sa maman que **Nolan** ne sera pas des nôtres pour cause de sports d'hiver...

Christophe a proposé de consacrer une partie de la réunion à un atelier "*anneaux chinois – petits et grands*", donc pensez à amener les vôtres... si vous en avez.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 11 MARS 2023



Nouvelle réunion pour le **Magicos Circus Rouennais** (**ALD Magicos Circus**) et bien évidemment nouveau compte rendu...

Pas de photo souvenir... J'ai oublié... Mais rassurez-vous chaque routine présentée ici sera accompagnée d'une ou plusieurs photos extraites de la vidéo enregistrée de nos prestations.

Sont présents :

1 : **Thierry R**
3 : **Stéphane**
5 : **Toff**
7 : **Éric**
9 : **Christophe**

2 : **Denis**
4 : **Patrice**
6 : **José**
8 : **Thierry M**
10 : **Philippe**

Nous gagnons notre salle et abordons en première partie de réunion, les informations magiques.



Christophe indique être de nouveau allé cette année au [Festival International de Magie Vive la Magie à Lille](#).

Il a été particulièrement impressionné par **Laurent Piron** et par **Artem**.

Il est enfin rappelé que **Luc Apers** présentera son spectacle *L'Enfumeur* le 15 mars au Havre.



Nous passons à présent aux informations concernant le club.

Christophe indique que le *week-end du 7 et 8 octobre 2023* se tiendra le *Festival des Jeux à Déville-lès-Rouen* et souhaite savoir si des membres du club sont prêts à participer afin de confirmer – ou pas – la présence du club et réserver une salle. Pas évident de se projeter ainsi en octobre...

Nous étions cinq le [samedi 1^{er} octobre 2022](#) à participer à cette manifestation et seuls deux membres étaient présents le lendemain.

Plus proche dans le temps cette fois-ci, la journée de *l'USEP (Union Sportive des Écoles Primaires)* se tiendra, elle aussi à Déville-lès-Rouen, le mercredi 14 juin après midi et là aussi **Christophe** sollicite les bonnes volontés au sein du club. [Nous étions... deux, le 15 juin dernier.](#)

Éric fait remarquer que la réunion d'avril est prévue le 8 avril... et donc juste au début du long week-end de Pâques... Du coup, nous décidons de repousser la date d'une semaine au 15 avril...



Se pose à présent la date de la célébration de l'anniversaire du club. Jusqu'à présent, celui-ci était le plus souvent célébré en juin lors de la journée magique chez **Théo**... à laquelle participent des personnes que l'on n'a pas vues durant toute l'année (pour diverses raisons) et qui, pour certaines, ne savent même pas que nous célébrons l'anniversaire ce jour là.

Une réflexion va donc être menée pour savoir si nous maintenons la célébration en juin... ou si

nous avançons la date anniversaire au mois de mai avec par exemple une foire aux trucs le matin, un repas (le midi – c'est un peu le principe) et une réunion l'après midi... ou si on ne change rien... tout en sachant que tout dépend également de **Théo** et de ses disponibilités.

C'est une fois de plus l'occasion de rappeler que le club ne survit que par la présence de ses membres et que celle-ci est d'autant plus importante à présent que nous faisons partie de *l'Amicale Laïque de Déville-lès-Rouen* et que nous pouvons obtenir une subvention... bien évidemment conditionnée par le nombre de nos adhérents et notre participation aux événements locaux...

Et pour reprendre une expression que **Christophe** affectionne particulièrement : "*affaire à suivre...*"

Et maintenant, place à la Magie. Une fois encore je vais essayer d'être bref dans mes descriptions (ce n'est pas toujours évident...)

Cette seconde partie de réunion débute avec un mini atelier "anneaux chinois".

C'est d'abord **Éric** qui nous montre une routine avec des mini anneaux chinois (qui vont de 8,5 à 13 centimètres de diamètre en général) inspirée de [Messado Rings](#) de **Joshua Messado** et d'une [vidéo du Petit Magicien](#) intitulée *Le Meilleur des Anneaux Chinois*.



C'est **Christophe** qui prend la suite pour une routine à l'aide de trois grands anneaux chinois. Il nous avait déjà montré cette routine lors de la [réunion du 8 octobre 2022](#) mais il l'a depuis enrichie de nouvelles passes.





Bon ben y plus qu'à bosser et chacun pourra choisir en fonction de la taille d'anneau qui lui convient le mieux.

Dans un genre tout à fait différent, je propose une routine qui nécessite un jeu de cartes, huit petites enveloppes de différentes couleurs et un feuillet imprimé comportant sur sa face les mois de l'année disposés en carré et au dos une figure géométrique avec des cases avec des couleurs qui correspondent à celles des enveloppes.

Une carte est choisie par **Denis** (5T)



J'indique à **Denis** qu'il gagnera le contenu de l'enveloppe désignée et je lui demande son mois de naissance : *mai*.

Je lui demande s'il veut choisir un autre mois de l'année : *Non*.

Le feuillet imprimé est retourné et les cases de couleurs sont comptées jusqu'à la case en cinquième position (5 étant le chiffre correspondant à la position du mois de mai dans l'année). On tombe sur la couleur verte.

Dans l'enveloppe verte, une carte à jouer : un 5T... La même carte que celle choisie par **Denis**.

Je montre qu'un autre mois aurait donné une autre couleur.

Mais quid des autres enveloppes... Dans la première... 5 euros... La suivante : 10 euros et ainsi de suite jusqu'à la somme de 600 euros. C'est bête hein ?

Zodiac Code, une routine de **Rachel Colombini**. Elle utilise un principe élaboré par **Arthur Carter** décrit dans le magazine *Magigram* (Vol 9 – N°3 - novembre 1976 – *A Novel Colour Force*).

Stéphane voudrait faire une expérience en souhaitant qu'elle réussisse car, dit-il, en ce moment il rate tout ce qu'il fait.

Il demande à **Christophe** qui le rejoint de mélanger un jeu de cartes à la française... "*tout bêtement*"...

Stéphane reprend le jeu, il le parcourt et en sort une carte qui est posée face en bas sur la table et qui sert de prédiction.

Christophe est invité à penser à une carte et à la sortir du jeu (7P).



Le jeu est ensuite posé sur la table et coupé en trois par **Christophe** qui désigne librement un des paquets. **Stéphane** pose sa carte dessus. **Stéphane** désigne un des deux paquets restants et demande à **Christophe** de poser sa carte dessus. Le jeu est ensuite reconstitué.

Stéphane explique que sa carte et celle de **Christophe** sont séparées dans le jeu et que **Christophe** va tenter de les rapprocher l'une de l'autre à l'aide d'un nouveau mélange à la française.

Stéphane demande à **Christophe** de distribuer les cartes une à une en les retournant face en l'air et de s'arrêter dès qu'il tombe sur la carte pensée que **Christophe** nomme pour la première fois (7P) ou sur sa carte de prédiction qu'il nomme également pour la première fois comme étant le *Valet de Carreau*.

Christophe arrive sur le *Valet de Carreau* et **Stéphane** s'écrie "*Roi de Carreau, ah put@ !* (mot désignant une femme travaillant avec son corps... Non, pas une acrobate...)".

Christophe poursuit donc sa distribution et arrive sur le 7P... La carte immédiatement après est : le Roi de Carreau...



Une routine intitulée *Destinée (Destiny)* extraite du livre de **Max Maven** "*Prisme*" (*Prism – The Green Book*). Cette routine a également été inspirée par **Arthur Carter** avec sa routine *A Universal Out* parue en août 1975 dans le magazine *Magigram*.

Toff prend la suite. Il sort un jeu de carte et le mélange devant nous. **Thierry R** le rejoint et **Toff** lui demande de mélanger de nouveau les cartes.

Toff prend le jeu, il le parcourt et en sort une carte en guise de prédiction qui est posée face en bas sur la table. Le jeu est à présent coupé en deux parties à peu près égales par **Thierry** et **Toff** élimine une des parties pour ne pas perdre trop de temps, précise-t-il.

Toff prend la portion restante et indique qu'on ne sait pas s'il y a un nombre paire ou impair de cartes et qu'il éliminera le paquet sur lequel la dernière carte sera déposée – et ce, durant chaque distribution.

Toff distribue les cartes en deux tas et élimine celui où la dernière carte est posée et recommence à faire deux tas avec les cartes restantes mais cette fois-ci, faces en l'air. Il alterne ainsi les distributions faces en bas, faces en l'air jusqu'à ne plus avoir qu'une carte : le 10T.

Toff montre sa carte de prédiction : le 10P



Prédiction 16 appellation française donnée par **Philippe Molina** à un tour dans le volume 2 de *Automatic Card Shows*. Il crédite **Edward M. Cohen** pour la paternité de ce tour en précisant qu'il a été décrit par **Martin Gardner** en août 1985 dans son ouvrage *Wheels, Life and Other Mathematical Amusements*.

En fait le tour de **Cohen** est une variante d'un tour décrit par **Karl Fulves** dans le magazine *The Pallbearers Review* (de novembre 1970) sous l'appellation *Oracle*.

S'il est bien question de prédiction dans le tour de **Fulves** (qui révèle la carte du spectateur) ce n'est pas le cas dans le tour de **Cohen** (la carte étant connue de tous dès le début).

Philippe Molina a conservé le principe en adaptant la présentation.

Toff enchaîne sur une seconde routine pour un tour dit "*de petit paquet*". Pour cela, **Thierry R** est invité à prendre au hasard 8 cartes dans le jeu étalé face en bas.

Toff précise qu'on va faire un "*détecteur de mensonge*" et il demande à **Thierry** de mélanger les cartes. **Toff** prend le petit paquet et le met en éventail faces des cartes vers **Thierry** auquel il demande d'en mémoriser une.



Toff explique que le détecteur doit d'abord être étalonné pour cela il distribue les cartes en deux tas et demande à **Thierry** de lui en désigner un. **Toff** montre les cartes à **Thierry** qui doit dire s'il voit sa carte ou non. Pour cette phase qui est renouvelée trois fois, **Thierry** doit dire la vérité.

L'étalonnage ayant été effectué, **Toff** pose des questions à **Thierry** qui peut dire la vérité ou mentir.

Première question : valeur de la carte. Et **Toff** épelle la valeur en distribuant une carte par lettre épelée. Puis il épelle D-E pour "de"

Deuxième question : famille de la carte. Nouvelle distribution – épellation.

Dernière question : *As-tu dit vrai ou as-tu menti ?*

Thierry avoue avoir menti et **Toff** distribue les cartes en épelant MENTI.

Toff demande quelle était la carte de **Thierry** (3P) et il retourne la dernière carte distribuée : c'est la carte de **Thierry**.

[Détecteur de Mensonges](#) de **Philippe Molina** qui figure également dans *Automatic Card Shows vol 2* et qui est la combinaison de deux tours : *More Lies* de **Robert Niele** (*Pallbearers Review* – vol 5-8) et *The Nine Card Problem* de **Jim Steinmeyer** (*Magic Magazine* – mai 1993).

José s'est découvert une passion pour **Joseph B** (**Joseph Luca Bellomo**)... peut-être en raison de la similitude entre les deux prénoms... Ce qui est sur, c'est que **Joseph B** est un magicien qui gagne à être connu et suivi (il a une [chaîne sur le Tube](#)). Un très bel ouvrage papier a été publié par *Magic Dream* intitulé [Les Recettes du Bluff](#) de **Joseph B**... Cher... mais beau... Une idée cadeau ?

Stéphane va rejoindre **José** et il dénoue ses... longs cheveux... et dans la salle on entend "*Ah, le spectateur est une spectatrice...*"



José indique à **Stéphane** qu'il "*va avoir une grosse*"... Et là **Christophe** se marre. **José**, se marre également et poursuit "*... responsabilité...*"

Heureusement que notre jeune **Nolan**, âgé de 10 ans, n'est pas là aujourd'hui...

José demande à **Stéphane** de couper le jeu en deux.. mais exactement à la moitié.. Oups ! Euh c'était quoi déjà le chapitre consacré à l'*Estimation* dans le *Card College* de **Roberto Giobbi** ?

Stéphane coupe le jeu... et **José** le félicite sans même vérifier en lui disant qu'il a parfaitement coupé à la moitié...

Les quatre cartes du paquet de coupe sont distribuées face en bas et mises en ligne.



Stéphane doit sélectionner une de ces cartes en posant un jeton dessus.



José reconstitué le jeu et retourne une des quatre cartes : AT. Il épelle le nom de cette carte en distribuant une carte par lettre nommée. Il forme trois tas : AS – DE – TREFLE. Il retourne la carte du dessus de chaque tas et fait constater qu'elles n'ont pas vraiment de rapport avec l'AT. Les cartes distribuées sont rassemblées et posées sur le jeu.

José retourne une autre carte : Valet de Pique et procède de nouveau à la distribution épellation : pas de rapport non plus entre les cartes distribuées et le VP. Une troisième carte est retournée (9K) et la même procédure est suivie : pas de rapport non plus.

José retourne à présent la carte sélectionnée par **Stéphane** (6C) et recommence la procédure de distribution épellation. Il retourne la carte se trouvant au dessus de chaque tas : les trois autres Six...

If You Had A Spell de **Joseph B...** en version française grâce à notre ami **José...** en rappelant qu'il est parfois (souvent ?) difficile d'adapter des tours d'épellation d'une langue vers une autre... Et là, **José** indique qu'il a du chercher pas mal pour arriver au bon résultat...

José range son matériel et sort deux gros dés à jouer et un jeu à dos rouge. **Thierry R** vient le rejoindre.

José sépare le jeu en deux portions et il demande à **Thierry** d'en choisir un. La seconde portion est laissée à l'écart sur la table.

José demande à **Thierry** de lui nommer un chiffre 2-3 ou 4 et **Thierry** choisit "4". **José** distribue alors les cartes une à une pour former quatre tas. Puis il demande à **Thierry** de décider si les tas doivent être ramassés de gauche à droite ou la droite à gauche : gauche à droite.

José demande à **Thierry** de nommer à nouveau un chiffre 2-3 ou 4 et **Thierry** choisit "3". **José** distribue donc les cartes en trois tas qui sont de nouveau rassemblés selon le goût formulé par **Thierry**.

José demande à **Thierry** s'il veut continuer ou s'arrêter : on s'arrête.

José distribue à présent les cartes pour former deux tas et demande à **Thierry** de désigner un des deux tas. Le second est mis de côté.

José demande à **Thierry** de lancer les dés – à plusieurs reprises s'il le souhaite – et après trois lancers **Thierry** s'arrête sur un total de dix... **José** marque une pause... semble réfléchir et devant son embarras apparent **Thierry** lui propose de relancer les dés. **José** accepte en disant "*un nombre un peu plus petit alors...*" : six ?... Vendu !



José distribue six cartes et retourne la sixième face en l'air (10K) et pose par-dessus les cartes restantes face en bas. Puis il prend le tas éliminé précédemment pour le mettre à côté du premier. Les cartes des deux tas sont retournées une à une simultanément jusqu'au 10K face en l'air : Toutes les cartes retournées sont différentes d'un tas à l'autre sauf en face du 10K où se trouve le 10C. **José** continue à retourner les cartes et là on constate que chaque carte se trouve à côté de sa carte jumelle.

La Bûche Maîtresse, une routine de **Régis Stanislawski** extraite de la conférence donnée avec **Philippe Molina** le 24 février 2023 sur Zoom.

Philippe aime apparemment beaucoup le mentalisme. Il prend place devant nous et jette sur la table – de façon désinvolte – une boîte d'allumettes...

Philippe explique qu'il en a marre des tours de cartes et il a donc décidé de détruire ses jeux de cartes en les brûlant... **Philippe** qui est très joueur décide de demander à **Thierry M** de l'assister... Ah oui, il est très joueur ce **Philippe** car même **Thierry** reconnaît lui-même qu'en ce moment (?) il a tendance à tout faire foirer...

Philippe lui demande d'imaginer un jeu de cartes et souhaite savoir ce qu'il veut brûler... les cartes à points ou les figures ?

Réponse : les figures.

Philippe précise que dans les figures il y a les dames et les hommes et veut savoir qui on brûle.

Réponse : les hommes.

Philippe mime le geste de brûler les figures hommes et déclare qu'il reste donc les dames qui vont-elles aussi être brûlées...

Nouvelle mimique symbolisant sa funeste mission mais **Philippe** indique que cette semaine c'était la journée des femmes et qu'on va tenter d'en sauver une... Monsieur est trop bon...

Thierry est invité à nommer la dame qui doit être sauvée : la dame de carreau.

Philippe ouvre sa boîte d'allumettes et en extrait une carte partiellement brûlée : la dame de carreau.



Une version simplifiée du tour *Inferno* de **Joshua Jay**.

Thierry M propose un enchaînement de routines mises bout à bout. **Denis** joue le rôle du spectateur.

Pour débiter, une carte est choisie (6P) puis perdue dans le jeu. **Thierry** indique prendre invisiblement la carte et la retourner face en l'air dans le jeu qui est ensuite étalé pour effectivement révéler une carte face en l'air. Problème, ce n'est pas la carte choisie – c'est le 5C. **Thierry** indique que c'est une carte indicatrice et compte cinq cartes pour révéler la carte de **Denis**.

Thierry ajoute "*Moi je suis l'As des As...*" – il retourne les cartes autres cartes pour montrer les quatre As.

Inspiré de [La carte indicatrice](#) de **Bernard Bilis** (la Magie par les Cartes vol 1) qui s'arrête à la révélation de la carte. La routine présentée par **Thierry** va plus loin avec la production des quatre As. On peut trouver une version de ce tour dans le DVD 4 de la série *Jaw Droppers* de **Larry Anderson** sous l'appellation *An Ace-Stounding Discovery*.



Thierry poursuit avec la routine "[Les As du Tricheur](#)" façon **Bernard Bilis**. Enfin, pas tout à fait, parce que là, ça merdouille un peu lorsque le dernier As est perdu dans le jeu. D'ailleurs **Thierry** se marre en disant "*Ah c'est toujours là pour le dernier que ça merde...*". **Thierry** essaie à nouveau mais il échoue une fois encore au dernier As. **Thierry** s'excuse de ne pouvoir poursuivre et enchaîne toujours avec les As pour présenter la routine *2 As Rouges – 2 As Noirs...* **Thierry** fait défiler les As face en l'air devant **Denis** puis il retourne le paquet et montre qu'il dépose un à un les deux As noirs... Sauf que sur la table il y a les deux As rouges... **Thierry** recommence la séquence de façon identique pour obtenir le même résultat...

À titre personnel, je trouve particulièrement savoureuse la routine de **Dominique Duvivier** avec la "*fausse explication*" qu'on peut trouver dans le DVD "*L'école de la magie volume 1*" et également [sur facebook avec Alexandra Duvivier](#)...

Un tour sur le thème *Dr Jacob Daley's Last Trick* où les As noirs changent de place avec les As rouges...

Thierry enchaîne avec une autre routine de cartes dans lequel le spectateur et le magicien utilisent chacun quatre cartes. Ce que l'on appelle un tour de petit paquet. Avoir suivi les instructions – pourtant très simple – du magicien – le spectateur se retrouve systématiquement avec une carte face en l'air alors que toutes les cartes du magicien sont face en bas.

[Faites comme moi](#), un grand classique de la magie des cartes et forcément ce tour a un grand nombre de variantes.

Un **Thierry** s'en va, un autre prend sa place. C'est **Thierry R** qui nous propose une routine de cartes mais avec un jeu complet.

Il a besoin d'un spectateur et **Thierry M** pose timidement la question "*c'est pas trop compliqué ?*" – **Thierry R** répond par la négative et invite **Thierry M** à la rejoindre.

Oups... Pas facile pour mon compte rendu de savoir qui est qui... Bon on va garder les lettres **M** et **R** pour distinguer nos deux participants.

Thierry R fait défiler les cartes face en l'air et demande à **Thierry M** de poser son doigt sur une carte tandis qu'il compte jusqu'à trois.

Thierry R annonce qu'il va effectuer un retournement et éprouve quelques difficultés... C'est un peu (beaucoup ?) fait à l'arrache...



Thierry R annonce qu'il a complètement foiré mais que ce n'est pas grave et qu'il va le refaire...

On le console en lui disant que ça arrive même aux meilleurs.

Thierry M lui fait remarquer qu'il voyait les cartes blanches...

Et du coup, **Thierry R** me met à bricoler le jeu en cachant les cartes sous la table...

Ensuite, nouvelle sélection de carte et nouveau retournement annoncé... De nouveau à l'arrache... et **Thierry R** demande à **Thierry M** de nommer sa carte...

Problème...ce dernier ne s'en rappelle plus... Les deux **Thierry** se marrent... Ils devraient faire un sketch ces deux là... Succès garanti...



Thierry R fait défiler les cartes – On ne voit plus que des cartes à face blanche – à l'exception de la Dame de Pique...

Et là, **Thierry M** dit "*C'était la Dame de Pique...*".

Thierry R la sort du jeu, la retourne face en bas et la pose sur la table et continue à montrer que toutes les autres cartes sont blanches...

Thierry M est invité à retourner face en l'air la carte mise à l'écart : elle est également blanche désormais.



[Face Away Deck](#)... un jeu à ne pas laisser entre toutes les mains...

Denis nous propose une routine de petit paquet. Il montre quelques cartes avec un dos bleu... Puis nouveau comptage et un Roi apparaît face en l'air... Puis un second... puis un troisième... et enfin un quatrième.



Denis retourne le paquet et montre que les dos sont à présent de couleur rouge.

Nouveau retournement du paquet et toutes les faces sont désormais des dos de nouveau bleus.

Nouveau comptage et un Roi apparaît face en l'air. Il est retourné et on constate qu'il a un dos rouge... Un deuxième Roi apparaît... des cartes sont retournées et quatre dos blancs apparaissent.

[Aladin de Dominique Duvivier](#). Un tour que j'avais acheté dans le temps... et puis au final, je l'avais revendu car je n'accrochais vraiment pas... Tous les goûts sont dans la nature.

Éric nous présente également un tour de petit paquet avec des cartes de couleur bleue.

Éric demande à **Denis** d'appuyer sur le dos de la première carte et montre qu'une carte représentant un billet de 10 euros vient d'apparaître. Un second membre de notre honorable assemblée appuie également sur le dos de la première carte du paquet et c'est une carte représentant un billet de 20 euros. Le billet de 10 a disparu.

Christophe demande à appuyer lui aussi et cette fois-ci c'est un billet de 50 euros qui apparaît. Le billet de 20 a disparu.

C'est ensuite un billet de 100 euros qui apparaît...

Éric nous montre à présent les cartes billets ensemble... **Éric** retire le billet de 100 euros et le glisse dans sa poche.

Un comptage et une nouvelle carte de couleur bleue apparaît...

Éric retourne la carte et montre au dos l'image d'une carte bancaire... ce que l'on appelle communément (et à tort) une carte bleue... Puis il montre qu'il tient en main trois autres cartes bancaires de différentes couleurs.



Bankster de **Jon Spade**. Amusant, comme toutes les autres routines de petit paquet de ce magicien. Il est dommage qu'il ait basé quasiment toutes ses créations sur un mouvement unique que **Richard Kaufman** nomme *Elmsley Twist Sequence* dans son ouvrage *The Complete Works Of Derek Dingle*. On retrouve ce mouvement dans l'excellente routine de **Sam Schwartz** intitulée *Back Flip* que **Daryl** présente dans le DVD 3 de la série *Fooler Dollers*.

Christophe propose un moment de détente avec comme victime **Stéphane** qui est invité à s'asseoir sur une chaise tandis que **Christophe** reste debout.

Le jeu proposé est simple, **Christophe** roule un feuillet de papier en boule et **Stéphane** avec devoir deviner dans quelle main de **Christophe** se trouve la boulette de papier.

Toute la routine repose sur une arnaque dont les spectateurs sont complices car au moment propice, **Christophe** se débarrasse de la boulette en la jetant derrière **Stéphane**.



Christophe renouvelle le jeu à plusieurs reprises...

Malgré toute l'attention portée par **Stéphane** aux différentes boulettes et aux mains de **Christophe**, il ne voit jamais la boulette voler au dessus de sa tête.

Au final **Christophe** montre à **Stéphane** toutes les boulettes qui jonchent le sol derrière lui.

Les boulettes de **Slydini** ([Paper Balls Over The Head](#)) un grand moment de détournement d'attention qui se fait en partie grâce à la complicité du public.

Jean Merlin a commercialisé un ouvrage intitulé *My Personal Routine Of Boulettes* où il détaille point par point son adaptation personnelle de cette incroyable routine qui demande un sacré timing.

Christophe enchaîne avec une routine... de petit paquet... à croire que tout le monde s'est donné le mot...

Christophe indique que ces le jour des soldes et que toutes ces dames – "pour être généré", précise-t-il – vont se précipiter dans un magasin où il n'y a qu'un article et "autant vous dire qu'elles vont s'arracher cet article", ajoute-t-il.

C'est le genre de remarques qui pourrait valoir à **Christophe** une certaine désapprobation (et même une désapprobation certaine) de la gente féminine.

Pour l'anecdote, j'ai vu récemment une vidéo commerciale d'un créateur de magie français (je tairai le nom) où il demandait à une spectatrice de réaliser trois miracles... le premier étant de "*penser*". Plutôt sexiste comme remarque surtout au XXI^{ème} siècle...

Christophe fait défiler les cartes pour montrer des dames de trèfle et un trois de carreau. Les cartes sont distribuées face en bas sur la table à l'exception du 3K qui est montré face en l'air puis retourné face en bas... et, alors qu'il montre les dames restantes, **Christophe** s'arrête et dit "*Bon, j'me suis gaufre...*" – chose qui arrive même aux meilleurs...

Hâtez-vous lentement ; et, sans perdre courage, vingt fois sur le métier remettez votre ouvrage (**Nicolas Boileau**... alors que le vin c'est quand même bien meilleur... ☺)

Christophe se lance à nouveau...

Tiens à ce propos savez-vous la différence entre "*à nouveau*" et "*de nouveau*" ? – Avouez quelle est bonne ma question.

Selon l'Académie française : "La locution "*à nouveau*" signifie "*pour la seconde fois et de façon différente*", alors que "*de nouveau*" signifie simplement "*derechef, une fois encore, une fois de plus*". Il faut donc espérer que **Christophe** ne se gaufre pas une seconde fois et qu'il procédera différemment... d'où le "*à nouveau*"...

Les dames sont montrées et distribuées sur la table en deux lignes et le 3K est montré et mis entre les deux lignes.



Comme il reste des dames en rab, **Christophe** les met à l'écart.

Pour le final, **Christophe** montre qu'il n'y a plus qu'une seule dame et toutes les autres cartes sont des 3K...



[Carte Folle Impromptue de Dominique Duvivier.](#)

Allez, à moi... Mais avec un jeu complet... complet mais mal imprimé...
Et oui, ça fait partie des choses qui peuvent arriver : acheter un jeu et se rendre compte que des cartes sont mal imprimées.
Fort heureusement, *Bicycle* s'engage en termes de qualité et est là pour vous aider à identifier les cartes posant problème pour ensuite en obtenir le remplacement.

Je présente un jeu à dos rouge et je montre une étiquette manuscrite indiquant "*PROBLÈME D'IMPRESSION*" et j'explique qu'il y a quatre cartes mal imprimées et que *Bicycle* m'a envoyé un dispositif permettant de localiser les cartes défectueuses dans un jeu : quatre dés à jouer... mais attention... des dés bourrés d'électronique... Enfin, j'crois.

Thierry R vient me rejoindre et je l'invite à tester les quatre dés. J'explique qu'il doit ensuite lancer les dés pour obtenir quatre chiffres qui doivent être différents afin de pouvoir localiser les quatre cartes mal imprimées dans mon jeu.

Une fois ces quatre chiffres obtenus, je mets les dés en ligne et je distribue face en bas le nombre de cartes en rapport avec le chiffre indiqué par le dé... Puis je retourne les quatre paquets distribués...

Bon, là, ça merdoie un peu avec le dernier paquet mais on va faire comme si tout allait bien... Il suffit juste d'inverser les cartes...

On voit un 2C, un 7T, un 9K et une DP... Apparemment rien d'anormal. Je prends ma loupe pour examiner les cartes... Nada, Walou, RAS, elles sont apparemment normales.

Et tout à coup, je me rappelle... Le jeu que j'ai acheté était un jeu particulier... Un jeu à faces blanches... Il est donc anormal que ces quatre cartes soient imprimées... Et je montre que toutes les autres cartes du jeu sont bien à faces blanches...



[Bad Bikes de Michael Breggar](#). Une routine qui semble avoir été inspirée par *The Dice Decider* de **Nick Trost** quant à la méthode utilisée.

Il est pratiquement 18 heures, certains commencent à ranger leurs affaires et pour ne pas être en reste avec mes petits camarades, je propose – pour conclure cette réunion – de montrer moi aussi une routine de petit paquet.

Je fais défiler l'AT, la 2T, le 3T et le 4T en précisant qu'il s'agit de cartes facétieuses.

Je fais faire une rotation à 180° au paquet et je montre que l'AT s'est retourné... On voit désormais son dos... rouge.

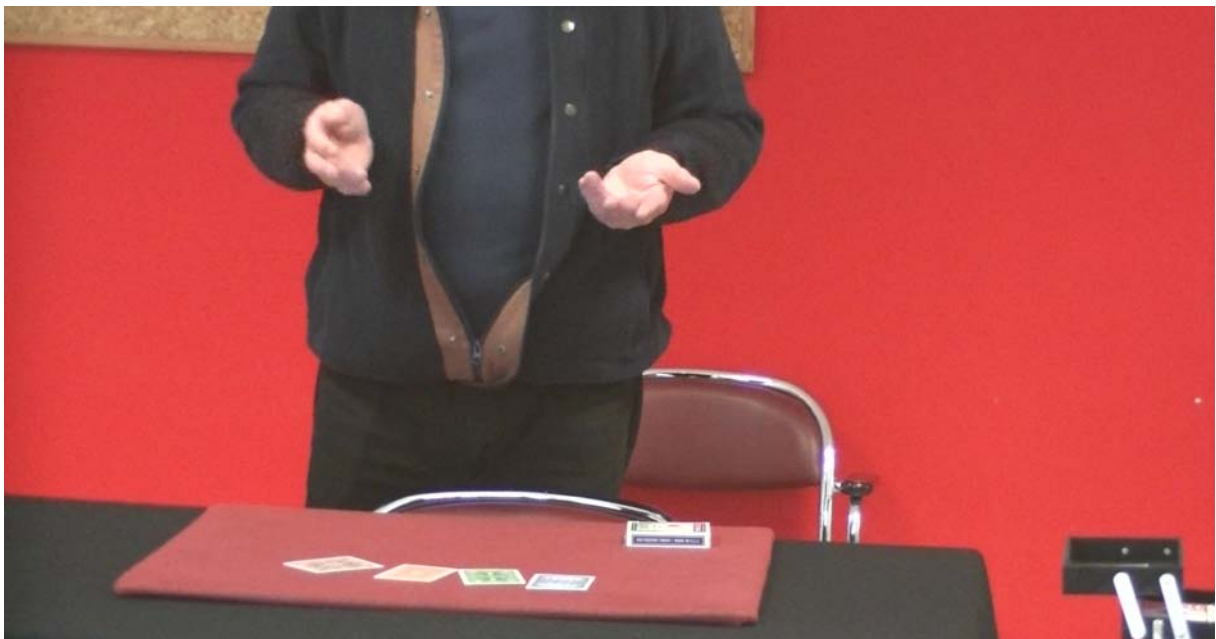
Nouvelle rotation et je montre que l'AT est revenu face en l'air et que c'est à présent le 2T qui s'est retourné.

La routine se poursuit et c'est ensuite le 3T puis le 4T qui vont successivement se retourner. Je prends le 4T et je le mets dans ma poche arrière de pantalon...

Mais comme mes cartes sont facétieuses mais uniquement lorsqu'elles sont toutes les quatre... Et je montre que le 4T est revenu dans le paquet.

J'en profite pour demander si les spectateurs se rappellent de la couleur du dos des cartes : rouge ?

En fait, il n'y a aucun dos rouge mais quatre dos tous différents.



Volte Face, une routine présentée par **Sylvain Mirouf** dans un des DVD de sa collection *Au Cœur de la Magie*. L'origine de cette routine n'est pas précisée.

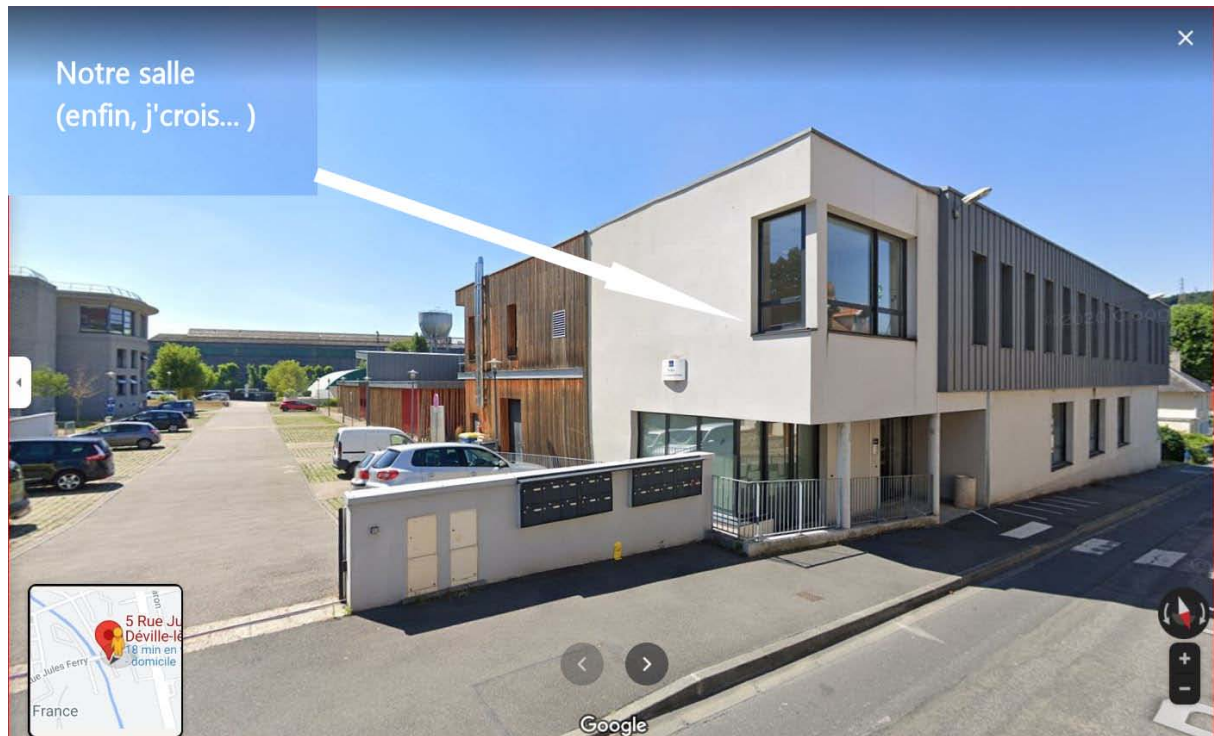
Et voilà, c'est fini. La prochaine réunion aura lieu le samedi 15 avril et non le 8 comme initialement prévu (n'oubliez pas de modifier vos agendas).

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



RÉUNION DU 15 AVRIL 2023

Nouvelle réunion du **Magicos Circus Rouennais** (**ALD Magicos Circus**) dans la salle qui nous est allouée au premier étage du bâtiment situé 5 rue Jules Ferry à Déville-lès-Rouen.



Lorsque j'arrive avec **Toff**, plusieurs membres du club sont déjà là, à attendre l'arrivée de **Christophe**, le maître des clés (ou plutôt de la carte magnétique permettant de rentrer).

Tout vient à point pour qui sait attendre et une fois "*el presidente*" arrivé... Je mets "*el presidente*" – prononcer : "*elle présidaineté*" - pour éviter d'écrire "*le président*" et qu'on confonde avec "*l'autre*"... Je n'ai pas envie qu'on jette des pierres à **Christophe**. Car ce serait immérité le concernant... alors que pour l'autre... Pas d'polémique... 😊

Donc, disais-je avant d'être interrompu par moi-même : une fois "*el presidente*" arrivé, nous gagnons notre salle.

Aujourd'hui, ça va être chaud pour les passages car nous sommes douze présents et en plus **Christophe** a prévu d'aborder certains sujets d'ordre général.

Sont présents :

1 : Stéphane	2 : Denis
3 : José	4 : Éric
5 : Théo	6 : Philippe
7 : Thierry R	8 : Patrice
9 : Toff	10 : Christophe
11 : Nolan	12 : Paillette

Le premier point abordé concerne une invitation lancée par **Théo** pour une journée magique chez lui à *Ferrières en Bray* le 27 mai 2023. Il est donc décidé d'annuler la réunion prévue le 13 mai.



En rapport avec cette invitation se pose la question de la célébration de *l'anniversaire des 21 ans du club*.

J'ai indiqué voici quelques temps que ça me gonflait quelque peu qu'on célèbre l'anniversaire en présence de personnes n'ayant manifesté aucun intérêt pour le club en ne venant pas aux réunions mais trouvant quand même le temps de venir à la journée magique chez **Théo**. D'où ma proposition de dissocier les deux événements.

"C'est peut être un détail pour vous, mais pour moi ça veut dire beaucoup..." (**Michel Berger**).

Une expression de mon mauvais caractère... ☹



Finalement, ma proposition ne soulève pas d'objections particulières et on décide de fêter l'anniversaire du club le 10 juin.

Je propose une journée composée d'une *foire aux trucs* le matin dans la salle que nous occupons, un repas le midi dans un lieu à déterminer, et une après midi magique à nouveau dans la salle. Affaire à suivre... comme dirait **Christophe**.

Christophe nous informe que la subvention de 300 euros de la part de l'*Amicale Laïque de Déville-lès-Rouen* est renouvelée, ce qui est une excellente nouvelle car on va pouvoir réfléchir à une conférence.

Christophe souhaite aborder un problème qui l'énervé quelque peu (Eh comme quoi ya pas que moi qui ai des vapeurs...) : celui de l'absence de réponses à certains de ses mails.

Je le comprends car moi-même à une époque, j'ai râlé également contre ce phénomène.

Christophe fait notamment allusion à sa demande formulée le 15 mars concernant la participation de membres du club à la *fête de l'USEP (Union Sportive des Écoles Publiques)* prévue le 14 juin après midi et au *festival des jeux* programmé le week-end des 7 et 8 octobre 2023.

C'est surtout pour ce dernier évènement que les réponses étaient souhaitées car le club – en cas de participation – doit en principe réserver une salle auprès de la municipalité.

Il est vrai que le mois d'octobre est loin et que moi-même, je ne sais pas si je pourrai participer... mais j'ai répondu en ce sens.

Il est suggéré que **Christophe** formule différemment ses messages en demandant une réponse, même négative. Après, il sera toujours temps de faire la remarque directement aux personnes ne s'étant pas manifestées.



Avant de passer à la partie Magie de la réunion, je montre très rapidement des [sachets de couleurs différentes que j'ai achetés sur Amazon](#), ainsi que des [petites enveloppes de couleurs différentes également achetées sur Amazon](#). Et je termine en montrant de petites enveloppes en [papier kraft uni](#) (format 8x12) et avec un [motif en fer à cheval](#) (format 7,3x11) trouvées sur *AliExpress* permettant de mettre une ou plusieurs cartes à jouer et qui remplacent avantageusement les "coin envelopes #3 ou #4" américaines pas évidentes à trouver en France.

Quelqu'un assis à côté de moi est en train de bouillir d'impatience... Il s'agit de notre nouvelle recrue... **Nolan**... 10 ans mais la valeur n'attend pas le nombre des années... Il est vrai qu'à son âge nos discussions concernant le fonctionnement du club doivent lui passer un peu (beaucoup) au dessus de la coupole...

Allez, vas-y **Nolan**... L'intéressé ne se fait pas prier et prend place devant nous.

Nolan propose à plusieurs personnes de mélanger son jeu puis il sollicite quelqu'un pour lui nommer sa carte préférée. **Stéphane** nomme le *Valet de Carreau* et **Nolan** va le chercher dans le jeu.



Le Valet de Carreau est perdu dans le jeu au moyen de plusieurs coupes et ensuite à l'aide de trois mélanges différents : américain – à la française – hindou.

10 ans, je vous le rappelle, au cas où vous auriez sauté des lignes...

Concernant le mélange hindou, **Nolan** demande qu'on lui dise "*stop*" et la carte sur laquelle il est arrêté est... le Valet de Carreau.

Et concernant les explications, ben c'est comme un grand...

Sa maman m'avait dit qu'il ne parlait pas beaucoup... mais ses explications sont tout à fait suffisantes et très claires.

C'est à présent **Paillette** qui propose de montrer sa technique de lancer de pièce... Lors de sa conférence pour le **Magicos Circus Rouennais**, **Luc Apers** en janvier dernier, celui-ci a montré une routine avec une pièce qu'il fait tournoyer en la jetant au sol dans un jeu de pile-ou-face. Il commercialise cette pièce... un peu particulière et **Philippe** a lancé un appel à l'aide car malgré ses tentatives il n'arrive pas au résultat escompté.



Avec **Paillette**, aucun problème particulier pour faire tournoyer la pièce... Avec **Philippe**... Ben c'est, comment dire ?.... Plus compliqué... Je lui demande si ça fait longtemps qu'on lui a greffé des mains...

Théo fait remarquer qu'il y a un vrai problème de physique à résoudre avec la façon dont cette pièce se comporte... **Philippe** déclare que si c'est de la physique, ce n'est pas pour lui. **Théo** poursuit son explication en disant que cela semble défier la logique et qu'il a mis un moment à comprendre et que cela s'explique par la physique... Je n'en dis pas plus.

Paillette enchaîne sur l'utilisation de la *boîte Okito* qui permet des effets assez étonnants avec des pièces de monnaie... Il indique que quand on en a une, il arrive qu'on ne sache pas trop comment l'utiliser...

J'en profite pour faire ici un aparté... La boîte dite *Okito* a été inventée en 1911 par **Tobias "Theodore" Leendert Bamberg**, magicien professionnel d'origine néerlandaise (1875 – 1963). Celui-ci, suite à une surdité survenue à l'âge de 18 ans a inventé le personnage du magicien japonais **Okito** (anagramme de *Tokio - Tokyo*)... Un "*Japanese Face*" qui ne passerait plus aujourd'hui auprès des êtres biens pensants...



Avant et après transformation...

Comme Il n'était pas facile à l'époque de se procurer des vêtements de style japonais, il opta pour un style vestimentaire chinois... étonnant non ?

Un de ses enfants poursuivit cette transformation sous le nom de *Fu Manchu*... (Source [ArteFake](#))

Mais revenons à notre petite *boite Okito* tout en précisant qu'il n'y a pas UNE *boite Okito* mais plusieurs versions différentes sous cette même appellation. Cherchez sur l'Internet, *Google* est votre ami...

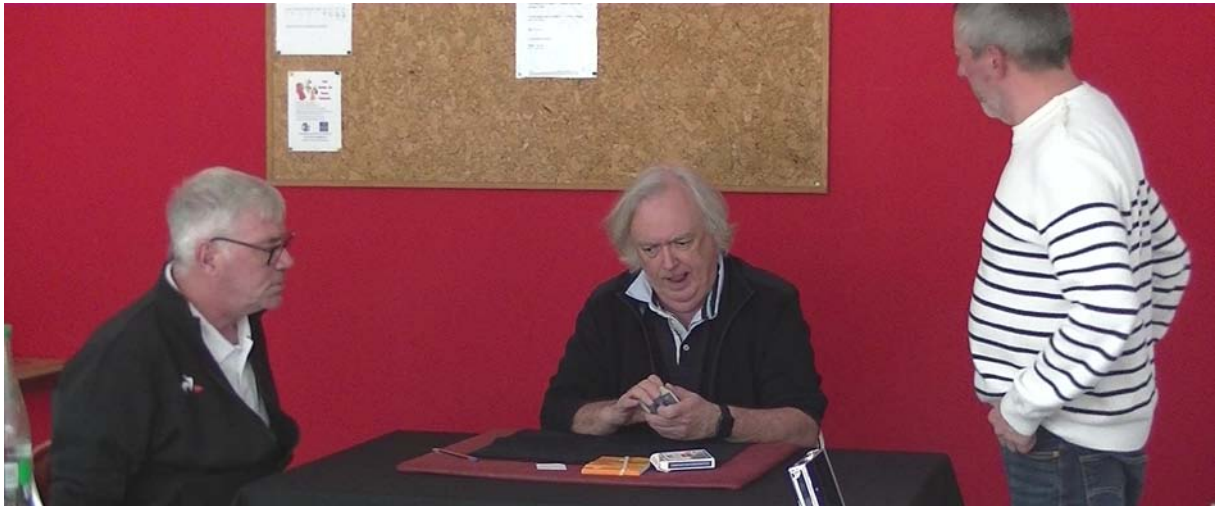
Paillette nous propose quelques passes avec une *boite Okito* classique.



Je signale que sur le site, dans la partie réservée aux membres, il y a trois routines utilisant une *boite Okito*.

Je me lève et vais prendre la place de **Paillette** et je sollicite l'assistance de deux spectateurs. **Toff** et **Thierry** viennent me rejoindre.

J'ai un jeu de cartes et je parcours celui-ci tout en me disant que quelque chose ne va pas... Soit... Mais quoi ? Je réfléchis mais aucune réponse ne me vient à l'esprit.



Réflexion intense...

Finalement, je décide de me lancer dans ce qui aurait du être un grand moment de magie : retrouver deux cartes choisies dans des conditions impossibles...

Ouais... J'adore quand un plan se déroule sans accro... Sauf que là, ce n'est pas un accro qu'il y a eu mais une énorme déchirure...

En gros, je me suis retourné et **Thierry** devait couper environ un tiers du jeu et prendre connaissance de la carte sous le paquet de coupe. **Toff** devait couper en deux la partie restante et prendre connaissance de la carte sous le paquet de coupe. **Thierry** devait poser son paquet sur le paquet resté sur la table et **Toff** devait poser sur le tout son paquet tenu en main.

Mon challenge : Identifier les deux cartes sans même regarder le jeu...
Fort non ?

Je commence à distribuer les cartes... sans regarder, attendant une... vibration... qui m'aidera dans ma recherche des deux cartes...



Éric adore ma façon de regarder en l'air, il m'a envoyé la photo qu'il a prise...

Un silence intense règne dans la salle. La pression est énorme.

Après avoir distribué quelques cartes, je me rends compte que quelque chose ne va pas et – avec une parfaite mauvaise foi, espérant être sauvé - je demande à mes deux assistants "*Vous êtes bien sûrs que vous avez fait ce que je vous ai demandé ?*"

Devant leur réponse affirmative, je décide de mettre fin au tour en expliquant que j'ai lamentablement foiré et que je suis dans l'impossibilité de retrouver les deux cartes choisies.

Alors que je récupère mes cartes pour regagner ma place, **Philippe** m'interpelle en disant "*Patrice... Tu t'es arrêté sur sa carte quand tu as dit que ça ne marchait pas...*".

Ah en plus ? Ah ben c'était complètement du bol...

Thierry conclut en disant "*C'est quoi la phrase ? Ça arrive même aux meilleurs...*"

Et c'est la tête basse que je retourne m'asseoir...

C'est **Toff** qui vient prendre la suite. **Christophe** vient le rejoindre et mélange le jeu qui lui est tendu.

Christophe précise qu'il va sélectionner quelques cartes et il en sort un certain nombre du jeu (16 pour être précis) et les pose au fur et à mesure sur la table.



Christophe est invité à bien mélanger les seize cartes.

Toff lui fait remarquer qu'il aurait pu mélanger les cartes dans tous les sens et il commence à mettre des cartes face en l'air parmi celles face en bas.

Toff fait remarquer que là, c'est lui qui a effectué les retournements et il propose à **Christophe** de participer.

Toff prend quelques cartes et **Christophe** lui demande de les poser telles quelles. Pour les cartes suivantes, **Christophe** demande à **Toff** de retourner le paquet et au fur et à mesure l'ensemble des cartes est ainsi déposé tel quel sur la table ou après retournement.

Toff ramasse les cartes et les distribue une à une pour former deux tas. Lors de cette distribution, **Christophe** peut intervenir pour demander qu'on retourne le paquet des cartes qui restent à distribuer.

Les deux tas sont ensuite mélangés l'un dans l'autre et les cartes sont étalées : il y a cinq cartes face en bas... qui forment une *Quinte Flush Royale à Pique*.



Une routine intitulée *Mini Triomphe* proposée par **Philippe Molina** dans son DVD *Automatic Card Shows volume 1*, d'après une routine originale de **Bob Hummer** parue dans les années 40...

Dans une de ses notes de conférence **Alain Choquette** décrit un tour intitulé *Faces en haut Faces en Bas*, correspondant, à un ou deux détails près dans la présentation, au tour de **Bob Hummer**. Là où c'est cocasse c'est qu'**Alain Choquette** – sans donner la paternité du principe utilisé - relate une anecdote dans laquelle il dit avoir créé un tour utilisant ce principe avec un jeu alphabet pour sortir le nom **DARYL** dont l'anniversaire tombait précisément le jour de la présentation de ce tour.

Théo a fait la route... près d'une heure de route, pour être parmi nous. Et pour l'occasion, il souhaite nous montrer sa dernière création.

Là, je vais essayer de faire appel à ma mémoire car j'ai tout bêtement oublié de déclencher le caméscope... ou plutôt (pas le chien de *Mickey*...) j'ai cru le déclencher et je me suis lamentablement loupé... Oups... Désolé.

Théo installe un chevalet sur lequel repose une plaque de couleur noire, puis il sort d'une boîte cartonnée un puzzle et s'excuse auprès de nous car des pièces sont tombées durant le trajet et il les a mises dans la boîte de rangement du puzzle. Il s'agit d'un puzzle de 100 pièces.

Christophe est invité à choisir une trentaine de pièces dans la boîte ou sur le puzzle lui-même. **Thierry** est invité à ajouter des pièces ou à en retirer parmi celles choisies par **Christophe**. **Thierry** décide d'ajouter deux pièces.

Thierry est ensuite invité à choisir quatre pièces parmi la trentaine (+ 2) sélectionnée.

Et pour terminer, **Nolan** est invité à choisir une pièce parmi les quatre sélectionnées par **Thierry**.

Théo retire la plaque noire qui se trouve sur le chevalet et révèle un second puzzle en tous points identiques au premier, auquel il manque une pièce... La pièce sélectionnée au final par **Nolan** permet de terminer le puzzle.



Heureusement, j'avais enregistré l'explication...

Pour l'anecdote (j'aime bien les anecdotes), **Théo** a été obligé de fabriquer lui-même ses puzzles avec une découpeuse laser car il avait acheté deux puzzles identiques du commerce... pour se rendre compte qu'ils n'étaient en fait pas tout à fait identiques... Étonnant non ?

Éric prend la suite. Il tient une boîte marquée [Jeff de Bruges](#) (qui est, paradoxalement, une entreprise française et pas belge) d'où il sort... une souris blanche. Ah, la qualité française n'est plus ce qu'elle était...



Je rassure tout de suite les [musophobes](#) (ceux qui ont peur des rats, des souris et des rongeurs en général), la souris est une peluche... Quoique... car Éric après avoir simulé (?) une réanimation, nous montre que sa souris semble bien vivante puisqu'elle se ballade sur son bras et sa poitrine en émettant des petits cris avant de dévorer un *Babybel*.



Une animation très réaliste : [Judy The Mouse](#), de **Dan Garrett**.

À noter que la souris actuellement vendue avec le DVD *Close-up Confidential* est nettement moins "zolie" car elle est dans les tons marrons. Il est préférable – de mon point de vue – d'en acheter une de couleur blanche séparément.

Éric sort également de sa boîte quatre petits lapins dont trois émergent d'un chapeau haut de forme. Puis **Éric** prend dans un sac, un château fort en Lego d'où il sort quatre socles en plastique en forme de tours.



Éric prend le lapin rouge et nous demande sur quel socle le poser. Puis il fait de même avec les trois lapins restants.

Chaque socle est numéroté avec une petite plaque amovible. **Éric** retire les quatre plaques pour montrer des pastilles de couleur et il nous fait constater que chaque lapin a été associé à sa couleur.



[Rabbit Prediction](#), fabriqué et vendu par la *Petite Boutique 3D de Léa*.

José s'installe et aujourd'hui, il voyage "*léger*". Enfin, il a quand même amené deux livres car il envisage de nous faire un "*book-test*".

Thierry se propose comme spectateur et **José** lui demande s'il a un téléphone avec calculatrice... **Thierry** déclare : "*Bon, ben prends quelqu'un d'autre... parce que je sais pas m'en servir...*". **Christophe** propose de lui prêter son propre téléphone qu'il met sur la fonction calculatrice et **Thierry** accepte finalement de se lancer dans l'aventure. **Paillette** sera également de la partie car **José** a besoin d'un second spectateur.

José explique qu'il va faire additionner deux nombres de trois chiffres qui vont renvoyer à une page et une ligne dans les deux livres. Pour déterminer ces deux nombres de trois chiffres, **José** va utiliser un dé genre "*Rubik's Cube*" à quatre cases par face sur lesquelles sont inscrits des chiffres... **Thierry** et **Paillette** sont invités à mélanger le cube.



José explique comment les chiffres vont être utilisés. **Thierry** et **Paillette** sont invités à taper sur leur téléphone respectif les chiffres dictés par **José** à partir des faces du cube... ce qui permet de constater que **Thierry** n'est pas le seul à ne pas savoir utiliser la calculatrice d'un téléphone... ☺.



Nous sommes quelques uns – dont **José** – à nous marrer en voyant **Thierry** et **Paillette** galérer...

Finalement, après un savant (et laborieux) calcul, **Thierry** obtient 176 et **Paillette** obtient 132. Ces deux nombres donnent un total de 308.

Paillette est invité à prendre un des livres et à aller à la page 30, ligne 8 qu'il doit lire mentalement. **José** note quelque chose sur un papier.

José dit qu'il pense à un mot anglais et montre qu'il a écrit *WEEK-END*. Ce mot figure effectivement dans la ligne 8.



Thierry est invité à prendre connaissance de la ligne 8 page 30 dans le second livre. **José** fait un dessin représentant un cadran d'horloge indiquant 11h20. À nouveau exact car cette heure est bien inscrite littéralement dans la ligne considérée..

[Awe Sum Up](#) de **Jo Harbers**...

Et c'est **Philippe** qui vient prendre la suite. Il s'assoit sur la chaise et pose sur ses genoux une écharpe... Cela nous fait rire (ainsi que **Philippe**) car on sait déjà quelle technique va être utilisée...

Philippe explique qu'il s'est entraîné à faire disparaître une pièce de monnaie... et qu'il utilise en plus un jeu de cartes (posé à sa droite), et l'étui de celui-ci (posé à sa gauche).

Philippe indique qu'il a réussi à faire disparaître la pièce mais qu'aussitôt elle a réapparu dans l'étui du jeu. Il fait disparaître la pièce et effectivement, elle réapparaît dans l'étui.

Philippe prend une des cartes du jeu et la pose sur la pièce.

À nouveau la pièce disparaît pour aussitôt réapparaître dans l'étui...



Philippe prend la pièce dans sa paume, pose une nouvelle carte par-dessus... La pièce disparaît... pour réapparaître une nouvelle fois dans l'étui.

Philippe décide de remettre la pièce dans l'étui... d'où elle disparaît définitivement.

[One](#), de **Mickael Chatelain**. **Philippe** a rajouté la dernière phase.

Nolan n'est pas là pour faire de la figuration, et c'est donc tout naturellement qu'il souhaite nous montrer une autre routine de son répertoire.

Pour cette seconde routine, il n'utilise que trois cartes : deux Jokers et un As de Cœur.

Nolan nous demande de bien suivre l'As de Cœur en précisant que les Jokers sont juste là pour nous embrouiller.

Les deux Jokers sont retournés face en bas, laissant l'As de Cœur face en l'air. **Nolan** se sert d'un des jokers pour retourner l'As de Cœur et le poser sur la table. Mais en fait, l'As de Cœur est toujours dans la main de **Nolan**... La preuve que les Jokers sont vraiment là pour nous embrouiller.

Nolan fait remarquer qu'il est allé un peu trop vite et il recommence... sauf que là, alors qu'on pense qu'il a posé sur la table un des Jokers, c'est en fait l'As de Cœur qui s'y trouve.



La routine se poursuit et, vous l'aurez compris, l'As de Cœur n'est jamais là où on pense. Et ça marche aussi bien avec deux cartes, qu'avec trois.

Nolan nous demande en souriant si on suit... Et en plus il se moque ? Sale gosse !

Au final, l'As de Cœur disparaît pour laisser place à trois Jokers. Enfin, il n'a pas disparu... il a simplement voyagé pour aller dans la mallette de **Nolan**. Enfin ce n'est pas vraiment le final car pour le final, **Nolan** se retrouve avec deux As de Cœur et deux Jokers.

[Le Bonneteau Wild de Scotty York](#), une routine du genre que les anglo-américains appellent *Three Card Monte* – qui passe très bien malgré quelques mouvements incohérents.

Tout cela est rendu possible essentiellement grâce à un seul mouvement de **Trevor Lewis** publié en 1978 dans le magazine *Apocalypse*, qui a été modifié par la suite par **Ken Krenzel** et également par **Harry Lorayne**. Après, pour le déroulement, tout est une question de mémoire...

C'est maintenant **Christophe** qui s'approche de la table pour une routine en musique. Pour cette routine, **Christophe** utilise un gobelet en métal, une baguette de magicien et trois petites balles de couleur rouge.

Christophe désigne une des balles et pour notre compréhension, **Christophe** se sert de son pouce levé pour désigner la première balle... à moins qu'il ne veuille nous signifier que pour le moment, tout va bien.



Il ramasse une autre balle puis montre trois doigts et termine avec la troisième balle en montrant deux doigts. Ce qui, vous en conviendrez peut être quelque peu perturbant car si la première balle correspond bien à un doigt, la deuxième correspond à trois et la troisième à deux... ☺

Les trois balles sont mises une à une dans le gobelet qui est montré distinctement avec ses trois balles dedans.

Les trois balles sont ensuite mises en ligne sur la table.

Et c'est là que la baguette entre en jeu...



À nouveau le pouce levé... Puis la première balle est prise en main... Une passe avec la baguette ([Vernon's Wand Spin](#)) et la balle disparaît...

La balle réapparaît sous le gobelet où elle est laissée.

La balle suivante qui est identifiée par deux doigts en V va également disparaître grâce à la baguette et elle aussi se retrouve sous le gobelet.

Il y a donc à présent deux balles sous le gobelet...

Mais pas pour longtemps car elles vont rapidement être rejointes par la dernière balle.



Fin de cette routine de *Chop-Cup*.

Une première pour **Christophe** qui a désormais pris l'habitude de tester ses nouvelles routines devant nous. Au début, il voulait faire une routine parlée sur le thème des *Trois Petits Cochons et leur maison* et finalement il a renoncé et préféré faire ça en musique.

Paillette demande à **Nolan** de le rejoindre, il souhaite lui montrer une routine de bonneteau.

Paillette débute son boniment : *"Alors c'est une petite dame qui se promène... Tu connais Notre Dame à Paris ?"*

Oh non !!! Il ne va pas oser montrer à **Nolan** sa routine *"Notre Dame du Bois de Boulogne"*...

Paillette nous avait montré cette routine assez *"olé, olé"*, le 13 mars 2021 lors d'une réunion chez **Stéphane**...

Imperturbable à nos récriminations, **Paillette** poursuit son boniment...



Bon, on va faire court... Je vous renvoie au [compte rendu de la réunion du 13 mars 2021 \(page 36\)](#) si vous voulez en savoir plus sur cette routine.

Allez, histoire de revenir à quelque chose de plus "soft", je propose de montrer une routine... très simple.

Après mon fiasco de tout à l'heure, il est préférable que je me cantonne aujourd'hui à des trucs simples...

J'utilise deux jeux – un bleu et un rouge – et j'invite deux personnes à me rejoindre : Il s'agit d'**Éric** et **Stéphane**.

Je mélange les deux jeux et je demande à **Éric** de choisir un des jeux : il choisit le bleu. Bien évidemment **Stéphane** récupère le jeu rouge. Tous deux vont travailler simultanément pour choisir une carte chacun.

Pour cela, ils doivent couper un tiers des cartes de leur jeu respectif et retourner ces cartes face en l'air sur le reste du jeu. Puis ils doivent couper environ la moitié du jeu et la retourner sur les cartes restées sur la table. La première carte face en bas de chaque jeu sera la carte choisie. Chacun prend connaissance de la carte désignée par le hasard de la coupe et les deux cartes sont ensuite perdues dans leur jeu.

J'évoque les connections possibles entre les individus et le fait qu'ils peuvent inconsciemment se transmettre des informations. Je propose de faire une expérience...

Je demande à **Éric** de couper à peu près à la moitié du jeu et je marque l'endroit de la coupe. Puis je demande à **Stéphane** de faire de même avec son jeu et à nouveau, je marque l'endroit de la coupe.



Je résume maintenant ce qui s'est passé jusqu'à présent : deux jeux, mélangés, deux cartes choisies par le hasard d'une coupe, et à nouveau les deux jeux coupés.

J'invite chaque participant à prendre sa carte de coupe et dans la foulée je demande à **Éric** de nommer la carte qu'il a mémorisée : As de Pique. Je demande à **Stéphane** de regarder la carte sur laquelle il a coupé... C'est l'As de Pique.

Stéphane est à présent invité à nommer la carte qu'il a mémorisée : la Dame de Cœur. Je demande à **Éric** de regarder la carte sur laquelle il a coupé : la Dame de Cœur.

Chaque spectateur a donc retrouvé la carte de l'autre...

Effet de Mimétisme, une routine extraite des notes de conférence 2012 d'**Alain Choquette**. Cette routine lui aurait été montrée par **Ken Krenzel**. Le tour original s'appelle *Double s'Entendre* paru en 1990 dans le livre de **Stephen Minch** "*Ken Krenzel's Close-up Impact!*" et plus récemment en 2008 dans *Card College Lighter* de **Roberto Giobbi**. Très simple techniquement mais très efficace.

J'aurais été particulièrement vexé de me planter sur cette routine....

Éric prend la suite et dispose sur la table trois cartes. Ah, un autre bonneteau ?

En fait, il s'agit de cartes servant de prédictions de couleur...

Les cartes sont mélangées face en bas et remises en ligne. Une carte est désignée par **Thierry** et **Éric** lui demande si on la garde ou si on l'élimine et Thierry décide de la garder.

Éric montre à présent trois petits boulons de couleurs. Chaque boulon correspond à une couleur de cartes et tous trois ont un écrou vissé dessus. **Éric** met les trois boulons dans une petite boîte en plastique...



Éric invite **Thierry** à le rejoindre, il lui tend la petite boîte et lui demande de la secouer en lui imprimant un mouvement circulaire.

Comme le résultat n'est pas probant, **Éric** reprend la boîte et la secoue vigoureusement. Il ouvre ensuite la boîte et en sort les trois boulons. L'écrou du boulon de couleur jaune est dévissé et tombe à part.

La carte désignée par **Thierry** est retournée : elle représente le boulon... rouge. *Tsoin, tsoin, tsoin...* J'esquisse un sourire... Bon, au moins je ne suis pas le seul à m'être planté aujourd'hui... Oui, je sais, c'est mesquin comme satisfaction mais on fait ce qu'on peut... avec ce qu'on a.

Éric retourne les deux autres cartes et s'écrie, "*Ah, mais non, mais non, c'est bon... C'est parce qu'elle est orange*"

[Va comprendre Charles...](#) Ya un boulon rouge, un vert et un jaune mais ya une carte rouge, une verte, et une orange...

Éric justifie cela en disant que ce sont des cartes achetées en Chine...

Ah bah si c'est Chinois, on comprend mieux... D'où l'expression "*C'est jaune et ça ne sait pas...*"

Donc du coup, **Éric** ne s'est pas planté... Bon, ben tant pis pour moi... Un tour que certains marchands de trucs vendent jusqu'à dix euros...

Toff prend la place d'**Éric** et demande à **Nolan** de le rejoindre et lui demande s'il connaît "*L'Huile et l'Eau*"... **Nolan** répond par la négative.

Toff montre quatre cartes noires et quatre cartes rouges. Il met les cartes face en bas – Dans une main, les rouges, et dans l'autre, les noires. **Toff** alterne les couleurs en distribuant les cartes.

Une passe magique et **Toff** retourne les cartes et les étalent pour montrer que les couleurs se sont séparées.

Toff propose à **Nolan** de lui apprendre à le faire et il lui remet quatre cartes rouges et quatre cartes noires...



La suite de la routine est un "*Faites Comme Moi*".

Pour séparer les couleurs, il faut un pouvoir... actuellement en possession de **Toff**. Il le transfère à **Nolan** en faisant un "*index contre index*".

Toff montre que ses cartes sont toujours alternées rouge – noire – rouge – noire, etc.

Nolan est invité à faire une passe magique au-dessus de ses propres cartes. Les cartes sont étalées : les couleurs sont séparées.

Applaudissements.

Huile et Eau Automatique ou *Oil And Water Done in the Spectator's Hands* (ou *Spectator Oil And Water*) Une routine de **Dani DaOrtiz** présentée par **Philippe Molina** dans le DVD *Automatic Card Shows volume 1*.

La salle a commencé à se vider... C'est le signe qu'il faut mettre fin à cette réunion.

La prochaine réunion sera en fait une journée magique le 27 mai chez **Théo** à Ferrières-en-Bray.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



JOURNÉE MAGIQUE DU 27 MAI 2023

Une fois encore **Théo** et son épouse **Marie Christine** avaient tout mis en œuvre pour accueillir le **Magicos Circus Rouennais** en cette journée ensoleillée du 27 mai 2023 à Ferrières-en-Bray pour cette nouvelle journée magique.

Sont présents, pour le **MCR** : **Théo** (notre hôte) – **José** – **Thierry R** – **Patrice** – **Toff** – **Nolan** – **Stéphane** – **Christophe** (qui a eu du mal à trouver le chemin...).

Et sont également présents : **Nicolas** (le fils de **Théo**), **Grégoire** et deux anciens du **MCR** en la personne de **Spontus** et **Olivier** (dont le visage me rappelait quelqu'un sans pouvoir me rappeler qui...).

Ce qui fait douze personnes animées par une même passion pour la Magie.

Spontus demande à commencer et il montre deux effets avec une épingle et un foulard. Cette épingle du type qu'on utilise sur les kilts est préférable aux épingles classiques car elle facilite la réalisation de l'effet et ne risque pas de déchirer le tissu.



Le premier effet est une libération de l'épingle et le second effet est un déplacement de l'épingle le long du bord du foulard.

Spontus poursuit en parlant des routines réalisables avec des épingles normales ou non, notamment pour des effets d'enclavement et de désenclavement

Nolan du haut de ses 10 ans est un mordu de Magie et il est impatient de nous montrer une routine qu'il a travaillée... Allez, en piste !

Nolan montre un jeu à dos bleus et demande à **Spontus** de le mélanger. **Stéphane** est invité à choisir une carte qui est ensuite perdue dans le jeu qui est à nouveau mélangé.



Nolan déclare que la carte choisie est arrivée sur le dessus... Mais ce n'est pas la bonne carte. **Nolan** rigole et met cette carte à l'envers dans le milieu du jeu puis il recherche cette carte et montre que juste à côté, il y a la carte choisie.

Spontus après avoir fait remarquer à **Nolan** que la tenue de son jeu c'est le bordel... (une forme d'encouragement surement... ☺) donne quelques conseils à la fois sur la technique et sur la présentation et la façon d'enjoliver la routine. Je rappelle que **Nolan** a dix ans et que c'est avec le temps, la pratique... et surtout des encouragements, qu'il gagnera en technicité et en présentation...

Le mois dernier, je n'avais pas particulièrement brillé dans la présentation d'une routine qui se voulait pourtant impressionnante... Je décide de tenter à nouveau ma chance et pour cela, avant de venir j'ai fait *quatre parterres et cinq navets* dans le cadre de mon jardinage matinal (Certains condamneront surement ce manque de respect – assumé – envers la religion... et ils auront raison... Quoique... ☺).

L'effet est le suivant : Tandis que je ne regarde pas, deux cartes sont choisies par deux spectateurs et perdues dans le jeu. Je me propose de retrouver les deux cartes sans même regarder ni ces deux cartes, ni même le reste du jeu.

Et pour cela, j'utilise un bandeau occultant du style de celui qu'on met pour dormir dans il fait jour... Mais là, pas question pour moi de dormir. Je propose de faire tester le bandeau mais on me fait confiance.

Je prends le jeu en main et je demande aux deux spectateurs de penser à leur carte respective... et je commence à distribuer les cartes une à une sur la table.



À un moment donné, j'arrête ma distribution et je commence un second tas avant de m'arrêter à nouveau.

J'enlève le bandeau et je prends un petit bloc-notes sur lequel j'inscris le nom de deux cartes sur deux feuillets.

Stéphane et **Théo** sont invités à nommer leurs cartes et je montre que sur chaque feuillet, il y a bien le nom de la carte nommée.

Je retourne la carte se trouvant sur chaque tas : Sur le tas de droite, la carte de **Stéphane** et sur le tas de gauche, la carte de **Théo**...

Ouf !!!

Une routine de **Mike Powers** basée sur ce qu'il appelle le *PM Principle*. Il nomme cet effet *PM Plus*.

José décide de prendre la suite et il sollicite l'assistance de cinq personnes qui, chacune, doivent choisir un jeton. Les jetons portent une identification de A à E. **José** distribue ensuite à chacun participant une enveloppe portant une lettre en rapport avec le jeton choisi.

José prend à présent une boîte marquée *LABYRINTHE* et en sort un grand dépliant en précisant qu'on va créer un labyrinthe...

Chacun est invité à poser son jeton sur une des cinq cases prévues à cet effet. Comme le possesseur du jeton E n'a pas eu le choix de sa case, il est invité à poser un jeton rouge sur l'emplacement de son choix dans la partie opposée du dépliant (je vous renvoie à la photo ci-dessous)



Le dépliant comporte dans sa partie centrale quatre feuillets marqués W - X - Y - Z et **José** sort maintenant quatre feuillets destinés à venir sur les cases marquées et ainsi compléter le labyrinthe.

Le possesseur du jeton D choisit un des feuillets ainsi qu'une des quatre cases et il décide de l'orientation du feuillet. Les quatre cases sont ainsi recouvertes de la même façon par chaque participant – à l'exception du participant E.

Une fois tous les feuillets en place, le labyrinthe prend sa forme définitive et **José** se munit d'un coupe-papier pour suivre le parcours à partir du jeton rouge.

Rassurez-vous, aucun participant, aucun feuillet de papier n'a été blessé lors de la réalisation de ce tour...



C'est le jeton A (**Théo**) qui est le gagnant.

José demande aux participants dans l'ordre E jusqu'à A d'ouvrir leur enveloppe... De E à B... des lots allant du saut en parachute (ou à l'élastique) à voyage sur la Lune... enfin... si ces participants avaient... Dans l'enveloppe A, le lot inscrit est : "*Tu gagnes un bonbon*", un lot que **José** s'empresse de remettre à **Théo**.

À la grande surprise de **José**, cette routine a étonné **Penn et Teller** dans leur émission. [La routine a été présentée par Andi Gladwin](#) et l'effet original avait été commercialisé par... **Tenyo** en modèle "*réduit*" sous le nom "[Magic Maze](#)".

Spontus commence à parler de décalages de "N" et de somme des décalages et là, je décroche... (pas mon téléphone... mon esprit...). **José** et **Spontus** partent dans leurs explications qui – pour moi – relèvent d'un langage codé – et on a l'impression qu'il n'y a plus qu'eux deux dans la pièce. Je regarde autour de moi et je rencontre certains visages perplexes... (je ne donnerai pas les noms car je suis solidaire...). Bon, "*sam*" rassure, je ne suis pas le seul à être complètement largué...

Vite ! Un tour de cartes !!! Et rangez le coupe-papier sinon je vais me farcir un des deux extraterrestres (voire les deux)... ☺

José termine en lançant une idée... Trouver une routine basée sur les anneaux olympiques... Cher lecteur, si tu as des suggestions...

Nicolas, qui se présente comme "*le fils de **Théo** et sans doute le pire magicien de la Terre*", souhaite nous entretenir sur la façon de créer et faire imprimer ses cartes à jouer... **Nicolas** explique que récemment il est tombé sur un site qui permet d'imprimer ses propres cartes en précisant qu'il est fan de jeux de cartes.

Nicolas propose de montrer comment, *n'importe qui d'entre nous*, est capable de se faire imprimer un jeu de cartes entièrement personnalisé.

Démonstration à l'appui à l'aide de son ordinateur et d'une projection sur écran, il montre comment il procède...



"*n'importe qui d'entre nous*" ?

Euh, au vu de ce que **Nicolas** montre, ce n'est sûrement pas n'importe qui, qui peut se lancer dans l'élaboration complète d'un jeu de cartes. Pour créer un tarot personnalisé, il faut pour cela parfaitement maîtriser un logiciel avancé de graphisme, style *Photoshop*, *Gimp* ou autres, savoir faire des sélections pour isoler certaines parties d'images et créer des calques pour assembler ces parties d'images...

Nicolas explique par ailleurs avoir utilisé l'*Intelligence Artificielle* ([site Lexica](#)) pour produire quelques images... et là non plus ce n'est pas à la portée du premier quidam venu...

J'en profite pour préciser à notre honorable assemblée que, plus modestement, j'ai créé un tutoriel sur le site du **Magicos Circus Rouennais** qui explique comment créer, imprimer ou faire imprimer ses cartes à jouer... À titre personnel, j'utilise le site [MPC](#) (*MakePlayingCards.com*) et **Nicolas** indique que c'est précisément le site qu'il a découvert...

Les grands esprits se rencontrent...

Olivier sort un jeu de cartes ordonnés par famille dont les cartes sont classées par ordre croissant et demande de vérifier qu'il ne manque pas de carte car il se propose d'en faire disparaître une et également de réaliser une transposition.

Olivier récupère le jeu et en sort les quatre As. et il les met dans une enveloppe. Le jeu est ensuite mélangé et **Christophe** est invité à choisir une carte (3P) qui est ensuite remise avec les autres cartes et perdue.

Olivier étale le jeu face en bas et indique qu'il va essayer de retrouver la carte mais qu'il se trompe souvent.



Pour se donner un maximum de chance, **Olivier** sort cinq cartes de l'étalement et les fait défiler devant **Christophe**. Puis il demande si **Christophe** a vu sa carte : Oui. Les cinq cartes sont alors mises dans une seconde enveloppe.

Olivier souhaite à présent déterminer une carte collectivement et par un savant processus, la carte créée est le 9C... Mouais...

Olivier étale le jeu face en bas et dit qu'il va essayer de trouver le 9C au feeling mais il renonce et indique qu'il va prendre une carte au hasard. Pour cela, il prend la carte du dessus du jeu qu'il met dans une boîte à tiroir. Il propose ensuite de vérifier si le 9C et le 3P (carte de **Christophe**) sont encore dans le jeu.

Nolan, gardien de l'enveloppe avec les cinq cartes, doit déjà avoir vu le film car il indique "Le 3P est dans le jeu et le 9C a pris sa place dans l'enveloppe" - ce qui fait marrer tout le monde...

Serait-ce que qu'on appelle "*carboniser*" un effet ou cet enfant a-t-il une imagination débordante ?

Bon, après vérification, le 3P n'est plus dans le jeu... Pas plus que le 9C.

Olivier demande à **José**, gardien de l'enveloppe avec les As, de déposer cette enveloppe sur la boîte à tiroir. Le tout est recouvert d'un foulard.



Une passe magique... La boîte est ouverte... Elle est vide. L'enveloppe est ouverte et au milieu des quatre As : le 9C.

Nolan est invité à mettre son enveloppe sur la boîte. Le foulard est remis en place et une nouvelle passe magique est exécutée. L'enveloppe est ouverte : il n'y a plus que quatre cartes et le 3P a disparu. La boîte est ouverte : elle contient à nouveau une carte qui est le 3P.

La conclusion de cette routine est... que **Nolan** a une imagination débordante. ☺

Nicolas fait remarquer que le choix du 9 était quand même excellent et tout le monde se marre car effectivement la méthode de détermination de la carte était... comment dire ?... audacieuse.

Olivier indique que sa routine est un peu longue – c'est vrai - et l'autre **Olivier (Spontus)** lui suggère d'enlever des accessoires, comme par exemple les enveloppes qui sont cachetées ensuite... et la boîte... et le jeu de cartes... ☺

Christophe prend la suite pour une nouvelle routine avec des cartes ou plutôt (pas le chien de *Mickey*...) avec un jeu de cartes et une carte mystérieuse supportant un point d'interrogation sur son dos.

Christophe étale le jeu face des cartes en l'air pour montrer que le jeu est mélangé et les cartes différentes. Puis il étale le jeu face en bas et demande que quelqu'un place la carte "*point d'interrogation*" n'importe où dans l'étalement. C'est **José** qui insère la carte.



Christophe propose à **José** de changer le positionnement de la carte mais il refuse et cette carte ainsi que celle immédiatement à gauche sont sorties de l'étalement.

Christophe montre cette seconde carte : le 2 de Carreau.

La carte avec le point d'interrogation est retournée : il s'agit d'un 2 de Carreau...

Christophe remet le vrai 2K dans le jeu et l'étale à nouveau face en l'air. Le jeu est rassemblé et **Christophe** demande un nombre à **José** qui choisit "14". La carte en quatorzième position est à nouveau le 2K. Sur l'étui du jeu, au niveau du code barre est inscrit *2 of Diamonds* qui signifie *2 de Carreau*...

[Monte Cristo Deck par CardMaker](#)... Un jeu à ne pas mettre entre les mains du spectateur... et ce qui me gêne un peu c'est cette inscription sur l'étui qui – de mon point de vue – réduit quelque peu l'effet car cela sous-entend qu'il n'y avait pas d'autre possibilité au niveau du choix de la carte.

Nicolas nous propose de regarder un tour qui foire... pour la raison qu'il ne l'a jamais fait et qu'il en a vu la seconde partie le matin même sur Internet. Le tour parle d'horloge et **Olivier** est invité à prendre un petit paquet de cartes dans un jeu à dos bleu... douze au maximum. Ceci étant fait, **Nicolas** distribue 12 cartes du jeu pour former une horloge



Nicolas fait remarquer qu'il ne connaît pas le nombre de cartes prises par **Olivier** et **Olivier** indique que lui-même ne le sait pas.

Nicolas inscrit une prédiction sur un morceau de papier.

Olivier compte les cartes qu'il a. **Nicolas** compte jusqu'à la troisième heure de son horloge et la carte correspondante est le 9 de Carreau. Sur la prédiction de **Nicolas** est inscrit : 9K.

Nicolas propose de continuer et il prend le 9K sur la table et il demande à **Olivier** de signer la face. **Nicolas** signe ensuite le dos de la carte avec un feutre à encre noire et elle est ensuite distinctement perdue dans les cartes restantes du jeu. Les cartes sont ensuite mises dans l'étui.

Nicolas demande qu'on lui donne un feutre de n'importe quelle couleur et comme il y en a un sur l'écran derrière lui, il le prend et fait semblant de dessiner sur l'étui tenu par **Olivier**.

Les cartes sont sorties de l'étui, et **Nicolas** cherche le 9 de Carreau... La signature de **Nicolas** est désormais à l'encre rouge (enfin je crois) et le dos de la carte est également rouge (ça j'en suis sûr) parmi toutes les autres cartes qui ont un dos bleu...

Cette routine est la dernière de la matinée car il est à présent l'heure d'aller se restaurer Et, une fois encore, **Marie Christine** a bien fait les choses et c'est avec l'estomac bien rempli que nous pouvons envisager la suite de cette journée magique

Théo propose de faire la traditionnelle photo devant le château mais le soleil est un peu trop intense (eh oui, c'est comme ça en Normandie...). On décide donc de remettre la photo à une heure moins chaude de la journée et nous regagnons notre salle de travail.

C'est **Spontus** qui, une fois de plus, souhaite commencer en nous montrant un effet avec un cordon et des pièces de monnaie chinoises... Vous savez, celles percées d'un trou au centre...

Le cordon est plié en deux et une pièce en enfilée dessus. Puis les quatre pièces suivantes sont enfilées sur le cordon mais en passant par les deux brins qui sont ensuite noués ensemble pour emprisonner le tout.

Spontus passe le cordon autour de son cou et fait constater qu'il est impossible de libérer les pièces. Il invite à présent **Olivier** à mettre le cordon autour de son cou avec les pièces dans son dos. **Spontus** dont les gestes sont cachés à notre vue, libère une à une les pièces...



[Checker Necklace](#) de **Mikame**... avec une vidéo publicitaire mensongère car il est impossible de choisir une couleur plutôt qu'une autre tout en montrant ses deux mains... et si on est attentif on voit que le "spectateur" cite les couleurs dans l'ordre où elles sont au départ sur le support...

Spontus est décidément très en verve (à quand son grand retour à nos réunions, sa dernière présence à une réunion du **MCR** – en dehors de chez Théo - datant du 16 mars 2019...), il enchaîne sur une seconde routine. Il montre deux morceaux de cordes et enfile dessus trois boules transparentes percées en leur centre.



Spontus dépose l'ensemble sur la paume d'un des membres du club et il lui demande de fermer la main et tourner la paume vers le bas. Deux extrémités de cordes sont nouées autour de la paume et... d'un geste sec, **Spontus** tire sur les quatre brins de cordes... les deux cordes se libèrent laissant les trois boules dans la main fermée.

Un principe simple pour un effet étonnant notamment du fait que les boules sont transparentes : [Grandma's Miracle Necklace](#).

Et c'est **Nolan** qui va à nouveau prendre la suite pour un nouveau tour de cartes....

Un jeu de cartes mélangé et une carte est choisie avant d'être perdue dans le jeu à l'aide de multiples mélanges.

Nolan laisse filer les cartes de sa main sur l'étui du jeu...

Nolan montre qu'il y a une carte dans l'étui... La carte choisie.



Une idée intéressante mais quelques gestes injustifié, comme notamment lorsque **Nolan** pose le jeu sur la table après avoir laissé tomber les cartes en cascade, pour ensuite le reprendre... De même, à un moment, **Nolan** mélange le jeu mais en étant plus bas que le plateau de la table et du coup, le jeu n'est plus visible durant un instant... Des petits détails qui peuvent faire la différence...

Retour de **Spontus**...(☺) qui nous montre avec effet avec un *Rubik's Cube* qui tient en équilibre et qui tourne sur l'extrémité de son index sous le regard étonné de **Nolan**.



Tornado Cube de **Dmitriy Polyakov** et **Henry Harrius**.

Pour le tour suivant, j'ai essayé de faire un effort de présentation avec une mini machine à sous et plusieurs jeux de cartes et jetons provenant de divers casinos de *Las Vegas* (des vrais... qui m'avaient été offert par **David Ethan**).



Je sollicite un amateur de jeux pour... jouer... le rôle du spectateur.

Un jeu est choisi parmi les sept que j'ai amenés et je sors 10 cartes pour faire une manche de poker. Je demande à **Stéphane** de choisir un nombre de 1 à 10. Il choisit 8. J'étale les cartes face en bas et **Stéphane** compte jusqu'à la 8^{ème} carte qui est laissée face en bas.

Je montre les autres cartes... Ce sont toutes des cartes à point rouges à Carreau ou à Cœur. **Stéphane** a choisi la seule carte noire du paquet, une Dame de Pique.

Je dépose une carte face en bas sur la table et je demande à **Stéphane** s'il veut garder sa carte ou changer avec la mienne. Il décide de conserver sa carte et je distribue alors les cartes restantes pour former deux mains de poker de cinq cartes. Je montre mes cartes : 5K – 6C – 7K – 8C – 9K... Une suite. Waouh, pas facile à battre ça...

Comment **Stéphane** est un garçon sympathique, je fais un geste magique et je montre les cartes qui lui ont été attribuées... Elles forment une Quinte Flush Royale... à Pique.

Wild Wave de **John Bannon**.

Et vous savez quoi.... Retour de **Spontus** avec un effet intitulé [Excalibur](#). Il s'agit d'un socle avec une fente et un trou permettant d'insérer un genre d'épée. Un anneau est placé dans la fente et emprisonné avec l'épée... Malgré cela il s'échappe.



Bon, ça ne s'est pas exactement passé comme prévu car **Spontus** a un peu foiré son effet mais comme on dit : "*ça arrive même aux meilleurs*".

Thierry propose de prendre la suite avec un grand classique... Il nous dit qu'on a peut-être vu un [tour raté présenté à la télévision polonaise](#) avec un clou et des sacs en papier... Ce n'est pas le seul accident survenu lors de la présentation de ce tour mais **Thierry** propose de nous montrer une version qui est - selon lui – sûre à 100%...

Mouais... Ben moi, je ne ferai pas le spectateur...

Comme **Stéphane** fait de l'escrime médiévale et que ce n'est pas un simple clou qui va l'impressionner, **Thierry** s'adresse à lui en lui disant qu'il va devoir lui faire confiance... Aïe !

Thierry donne le matériel à examiner... C'est-à-dire : le clou... que **Thierry** enfle ensuite sur un socle en bois pour le maintenir en position verticale...

Thierry fait ensuite choisir des gobelets en carton en précisant que ça peut être trois ou quatre gobelets...

Personnellement je trouve qu'avec un seul, c'est plus facile... Mais bon...



Finalemnent, ça sera quatre gobelets disposés en ligne avec le clou sous l'un d'eux...

Thierry rappelle que c'est **Stéphane** qui va jouer... et il ajoute "*J'ai peur... Je ne l'ai jamais fait...*".

Thierry et **Stéphane** se retournent et **José** et **Nolan** mélangent les gobelets.

Thierry s'approche de la table et réaligne les gobelets et tout le monde crie à l'escroquerie car forcément, il a du sentir où se trouve le socle avec le clou... D'une parfaite mauvaise fois, **Thierry** dit qu'il n'a touché à rien mais finalement il accepte que les gobelets soient à nouveau mélangés tandis qu'il tourne le dos.

Thierry fait face avec **Stéphane**. Il lui prend la main et l'abat sur un des gobelets... Aucun cri mais le gobelet est à peine écrasé ce qui semble confirmer que **Thierry** n'a jamais présenté ce tour car ses gobelets sont trop rigides et donc pas adaptés. **Thierry** est obligé de s'y prendre à deux reprises avec la main de **Stéphane** pour que le gobelet daigne se tordre un petit peu.

Thierry désigne un autre gobelet en disant "Vas-y..." puis il se ravise en disant "*Non, attends...*" et désigne un autre gobelet... Oups, ça fait peur pour la suite... Eh **Thierry**... tu ne serais pas d'origine polonaise ?

Stéphane essaie d'écraser le gobelet désigné mais il semble être encore plus récalcitrant que le précédent. Pas de clou.



Un autre gobelet est désigné par **Thierry** et **Stéphane** tente à nouveau de l'écraser. Pas de clou non plus sous ce troisième gobelet...

Bon finalement, aucun magicien ne sera blessé durant ce tour...

Spontus déclare que ce tour est un vrai jeu de massacre et **Thierry** répond qu'on ne peut pas louper... Mouais, sauf à être trahi par la technique... et **Thierry** reconnaît qu'il vaut mieux vérifier son matériel avant...

[You Can't Get It Wrong](#), un tour qu'on désigne parfois sous l'appellation la *Roulette Russe*... et à titre personnel je ne suis pas sur qu'il faille encore faire confiance aux Russes en ce moment... ☹

Pour le moment nous n'avons pas utilisé la partie "scène" de la salle... Mais cela ne va pas durer car **Christophe** propose de nous montrer une routine de cordes... en musique. C'est **Nicolas** qui se charge de la partie "sonorisation" à partir de son ordinateur portable.

En fait, **Christophe** avait prévu de nous montrer une routine de boule "zombie"... mais une chute malencontreuse survenue ce matin fait que la boule n'est plus utilisable... *Ah, ça arrive même aux meilleurs.*
Du coup, **Christophe** a décidé de se rabattre sur un tour de cordes qu'il avait déjà présenté voici plusieurs années... (*Atelier Magique du 12 novembre 2016*)

Christophe se met en place et attend que la musique se lance. Il tient en main une longue corde de couleur jaune. Très vite un nœud va apparaître au bout d'une extrémité.



Un second nœud apparaît bientôt sur la seconde extrémité. Il y a donc désormais deux nœuds – un à chaque extrémité de la corde et ces deux nœuds qui vont très vite disparaître pour aussitôt réapparaître.

Comme la musique ne s'enchaîne pas correctement et qu'il n'est pas satisfait du volume sonore, **Christophe** sort son téléphone et sélectionne un second morceau. Il décide de poursuivre sa prestation en se servant de son téléphone dont le volume est identique au précédent mais bon... le principal est que **Christophe** soit satisfait. Il suffit parfois de peu de chose pour rendre quelqu'un heureux... Cela me rappelle cette citation pleine de bon sens : *"Si votre voisin refuse de vous prêter sa tondeuse à gazon, ne vous fâchez pas... Servez-vous de la vôtre..."* ☺

Pour la suite de sa routine, **Christophe** utilise une grande corde de couleur blanche. Cette fois-ci, pas de nœuds qui apparaissent mais une corde coupée presque aussitôt reconstituée. Les deux extrémités sont mises en poche et voilà la corde qui se transforme en une boucle fermée qui va ensuite former deux boucles entrelacées... L'effet ne dure pas et la corde redevient une simple boucle avant de redevenir une simple corde avec ses deux extrémités.

Les effets "*corde – boucle – corde - boucle*" s'enchaînent donnant parfois une impression de répétition... **Spontus** fait remarquer qu'un petit bout de corde qui se sépare d'une corde, c'est énorme et que ça, il ne faut le faire qu'une fois dans la routine, ce qui n'était pas le cas ici. **Christophe** dit qu'il va vérifier combien de fois il le fait...

Théo demande "*Qui d'autre ?*" et je me lance.

Cela fait déjà un moment que j'ai ce tour sous le coude... Mais faute d'avoir une audience avec un nombre suffisant de spectateurs, j'avais différé sa présentation. Aujourd'hui, avec la scène c'est l'occasion ou jamais même si un nombre plus important de spectateurs aurait été préférable.

Je sors un jeu de cartes de ma mallette et une carte est choisie et signée par **Thierry** puis perdue dans le jeu.

Je demande à **Thierry** de mélanger les cartes jusqu'à ce que je lui dise d'arrêter.

J'invite **Nolan** à me rejoindre et je montre une boîte contenant deux dés en mousse. Je fais constater qu'en secouant la boîte, la valeur des dés change et j'indique qu'ils vont permettre de créer un nombre. **Nolan** est invité à se tenir sur la scène et à secouer la boîte jusqu'à ce que je lui dise d'arrêter.

Je sors à présent de ma mallette une pile d'assiettes en carton et chacune comporte un nombre différent jusqu'à 52 en rapport avec les nombres qu'il est possible de former avec les dés et le nombre de cartes d'un jeu. Les assiettes sont lancées dans la pièce et chacun doit relancer une ou plusieurs assiettes.

Pour je ne sais quelle raison, je n'arrête pas de parler *d'enveloppes* au lieu *d'assiettes*. Dites docteur, c'est grave ?



À mon "*stop !*" la situation se fige. Les assiettes (enveloppes☺) arrêtent de voltiger, **Thierry** arrête de mélanger son jeu, **Nolan** arrête de secouer la boîte et on peut constater que les dés indiquant 6 et 3... Ce qui peut faire 63 ou 36... Sauf qu'il n'y a pas 63 cartes dans un jeu et on décide donc de retenir le nombre "36".

C'est **Nicolas** qui a l'assiette numérotée "36" et je l'invite avec se tenir devant nous.

La mission de **Thierry** est de retrouver lui-même sa carte en balançant les cartes... par paquet ou en totalité vers l'assiette et la mission de **Nicolas** est de rattraper autant de cartes qu'il peut...

Sauf que la carte signée de **Thierry** ne se trouve pas parmi les cartes rattrapées... Est-elle par terre ? Je ne la vois pas parmi les cartes face en l'air... Serait-elle face en bas ?

Pourtant je sais pouvoir faire confiance à **Thierry**, n'a-t-il pas évité à **Stéphane** de s'empaler la main sur un clou ?

Je réfléchis un moment et je déchire l'assiette... Dedans, il y a une carte... La carte de **Thierry**.



Les assiettes, une routine délirante de **Gaétan Bloom**. Cette routine figure notamment dans le DVD *L'école de la Magie – Les objets volume 2*.

Théo nous indique n'avoir rien préparé de nouveau pour cette réunion... mais il souhaite évoquer sa routine d'anneaux chinois où, pour le final, il montre que les anneaux ont fusionné pour former un genre de ressort (réunion du 19 juin 2010... - compte rendu archivé mais [accessible avec les compilations](#)). Dans cette routine, **Théo** enclave une alliance en or sur un des anneaux et il a cherché durant de nombreuses années comment éliminer le point faible de cet effet pour pouvoir donner l'anneau à vérifier.

Et **Théo** a finalement trouvé une solution qui lui convient, grâce à une boîte qu'il a fabriquée...



Théo en profite pour nous faire remarquer que le nom gravé sur la boîte, **Claudius Odin** est celui de l'inventeur des anneaux chinois et il ajoute "donc, ce n'est pas vieux"...

Cette assertion m'a quelque peu étonnée et après quelques recherches, voici ce que j'ai appris sur le site [Magicpedia](#) :

Ching Ling Foo (11/03/1854 – décédé vers 1922) a été l'un des premiers magiciens à utiliser des anneaux chinois (*linking rings*) sous la forme que nous connaissons aujourd'hui. Les spéculations sur l'origine de l'effet ont conduit à la Turquie, à l'Égypte et au Moyen-Orient et remontent au 1^{er} siècle de notre ère.

Claudius Odin (19/06/1869 – 29/05/1959) est l'auteur d'une méthode considérée comme entièrement nouvelle de présentation des anneaux chinois décrite dans un ouvrage de 1929 intitulé... "Les Anneaux Chinois"... Cet ouvrage a fait l'objet d'une adaptation en langue anglaise en 1931 sous le titre *The Odin Rings* par **Victor Farelli** (qui a été l'élève de **Claudius Odin**). Celui-ci indique que l'origine des anneaux chinois remonte à l'antiquité et que personne ne sait qui les a inventés et il précise que, selon **Jean-Eugène Robert-Houdin**, les anneaux chinois auraient été introduits en France par le prestidigitateur **Philippe** (**Philippe Talon** – 28/12/1802 – 27/06/1878) qui en aurait appris le secret de magiciens chinois à Londres...

Voilà, voilà...

Théo nous rappelle également un autre effet qu'il avait présenté et qui se fait avec plusieurs boules dont une rouge... (réunion anniversaire du 16 juin 2012 – compte rendu également archivé mais [accessible avec les compilations](#)).

Théo nous montre à nouveau cet effet. Pour cela, il fait vérifier les boules, quatre blanches et une rouge qui sont ensuite mises dans un sac et mélangées.



Cinq spectateurs tirent une boule et **Théo** se propose de deviner qui a tiré la boule rouge sachant que chacun peut mentir... Et bien évidemment il réussit grâce à un truc tout con mais au combien efficace.

Sur sa lancée, **Théo** propose de montrer une partie d'une routine également déjà présentée où il est question d'une double prédiction et de l'utilisation d'une page de journal... (routine pas retrouvée...)

Théo invite **Stéphane** à choisir une page dans un journal parmi plusieurs déposés sur un guéridon. **Stéphane** a choisi une page double et **Théo** lui demande de la découper et d'éliminer une des pages.



Théo prend une enveloppe dans son sac et la remet à **Thierry**.

La page conservée par **Stéphane** est déchirée en deux et **Théo** en récupère un morceau. **Stéphane** et **Théo** déchirent à nouveau leur morceau de page en deux et ainsi de suite pour final avec un total de 16 morceaux.



Reprenant le cours de son explication, **Théo** indique qu'à un moment donné, dans une de ses prédictions, un des morceaux a été choisi et mis dans une enveloppe. Il froisse un des morceaux et le met dans sa poche avant d'aller chercher un feutre qu'il remet à **José** afin qu'il signe sur un des 15 morceaux restants... **Théo** remet ensuite le tas de papier à **José** qui constate qu'en fait la feuille de journal a été restaurée... à l'exception d'un morceau... Et le morceau manquant se trouve dans l'enveloppe remise à **Thierry** au début du tour.



Nolan envisage-t-il ne nous offrir un rafraichissement ? Il se présente avant nous avec un pack de six bouteilles de *Coca-Cola*... J'espère que c'est du Coca sans sucre...



Nolan prend deux bouteilles et il les fait tinter en les choquant l'une contre l'une, puis il nous montre un sac en papier kraft... vide. Il prend une des bouteilles et la place dans le sac qu'il retourne ouverture vers le bas en disant "*Automatiquement la bouteille disparaît...*". Sauf que personne n'est dupe.

Nolan nous regarde avec surprise devant notre réaction et il chiffonne le sac en papier pour montrer que la bouteille a réellement disparu.

Spontus en profite pour montrer une routine avec une bouteille de bière *Corona* vide qui mise dans un sac en papier ressort pleine.



[Refilled](#) de **Henry Harrius**

Spontus, décidément infatigable, propose de nous montrer comment deviner dans quelle main se trouve un objet tenu par un spectateur... C'est le type de routine appelé "*Dans quelle main ?*".

Pour cela, il demande à **José** de mettre en petite boule dans sa main et tandis qu'il tourne le dos, **José** doit mettre la boule dans une de ses mains et garder le poing fermé.



Spontus désigne la main tenant la boule.

L'expérience est renouvelée et à nouveau **Spontus** désigne la main tenant la boule.

Le principe est tout bête mais hyper efficace...

Spontus, toujours lui, enchaîne sur une méthode différente de **Charles Gauci** commercialisée sous le nom *Eye To Eye*.



Spontus poursuit avec [The Secret](#)... *Le Secret*... de **Maxime Schucht** & **Sylvain Vip**, une méthode qui ne le convainc pas vraiment alors que **Christophe** déclare que ça marche à 95%

Contrairement aux méthodes précédentes qui font appel à un matériel plus ou moins spécifique, ici, rien de tout ça.

Une démonstration est effectuée avec l'assistance de **José** et ça fonctionne. **Spontus** déclare que là, c'était évident. L'expérience est renouvelée et à nouveau ça marche.



Alors qu'il est 16h30 et avant de nous quitter, je propose de montrer une dernière routine et plutôt que nous installer à nouveau à la table, je décide de la montrer devant l'estrade en utilisant une petite table.

Bon, ce n'est pas la meilleure idée que j'ai eue sur ce coup là...

Et n'allez pas croire que c'est de ma faute...

Toutes nos routines sont filmées et je suis, soit à la manœuvre, soit je positionne le caméscope à la place optimale quand c'est moi qui présente une routine...

Donc, tout est fait de telle sorte que je puisse ensuite utiliser les vidéos pour rédiger le compte rendu et mettre les routines sur le site...

Jusqu'à présent à de très rares exceptions, cela se passait bien...

D'ailleurs, vous pouvez le constater sur la photo suivante...



Dans cette routine, trois spectateurs sont impliqués. J'explique que je m'intéresse aux coïncidences et je propose de tenter une expérience.

Stéphane coupe environ un tiers du jeu et **Théo** coupe la moitié des cartes restantes de sorte qu'il y a trois tas sur la table.

Stéphane prend connaissance de la carte sous le paquet qu'il a coupé puis mélange ce paquet. **Théo** mélange son paquet et prend connaissance de la carte du dessous. Les deux paquets sont reconstitués.

Thierry coupe le paquet restant en deux parties à peu près égales et je rappelle ce qui s'est passé jusqu'à présent.

À partir de la coupe effectuée par **Thierry**, deux cartes sont déterminées et j'explique qu'au *Black Jack*, pour gagner (ou ne pas perdre) il faut se rapprocher du total 21. Je précise que les figures valent 10 et l'As 11 ou 1 selon que cela arrange le joueur ou pas et on prend connaissance des deux cartes de coupe. La somme des valeurs donne : 16.

Les deux cartes sont remises parmi les autres et le jeu est reconstitué.

Je demande à **Théo** de prendre le jeu et de compter seize cartes. Il tombe sur sa carte. Coïncidence ?

J'explique que je m'intéresse également à la lecture de pensée et que j'arrive à des résultats assez satisfaisants.

Je me tourne vers **Stéphane** et je lui demande de penser à sa carte.

Je lui dis que sa carte est rouge... Oui. Que c'est un Carreau... Oui

Que ce n'est pas une carte à points mais une figure... Oui

Pour moi, c'est la Valet de Carreau... Gagné !

[Révélations impossibles](#) de **Max Maven**.

Certains se demandent surement ce que je voulais dire en préambule de la description de cette routine...

En fait, comme je l'ai indiqué..." *Jusqu'à présent à de très rares exceptions, cela se passait bien...*"

Mais c'était sans compter **Spontus**... et oui, encore lui, qui, en se rapprochant de l'action, a eu la très mauvaise inspiration de se mettre pilepoil devant l'objectif de la caméra...

Du coup, on a le son... et le postérieur de notre ami **Spontus**...

Le chien de **Théo** a bien essayé de lui faire comprendre qu'il gênait l'enregistrement mais **Spontus** ne parle pas le langage des chiens... ☺



Et voilà, c'est sur cette routine que se termine cette journée magique. Merci encore à **Théo** et à **Marie Christine** pour leur accueil.

La prochaine réunion aura lieu à Déville-lès-Rouen le 17 juin prochain, l'occasion de fêter les 21 ans du club... l'âge de la maturité.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie



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**

3 : **Stéphane**

5 : **Christophe**

7 : **Thierry R**

2 : **Nolan**

4 : **José**

6 : **Thierry M**

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 sur 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 et 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-d'Aud... 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

