

RÉUNION DU 20 OCTOBRE 2012

Les réunions se suivent et ne se ressemblent pas forcément...

La preuve en est que pour cette seconde réunion de l'année magique 2012-2013, nous sommes sensiblement moins nombreux que lors de la précédente.

Aurais-je fait peur à certains avec mon racket organisé concernant la cotisation MJC ?

J'en doute, car la somme demandée est vraiment modique. Jugez donc : 13 euros l'année pour les adultes et 6 euros pour les enfants.

La raison de ces fluctuations en termes de présence est que, les uns et les autres, nous avons nos obligations propres. Cela peut être une prestation qui tombe justement le jour de la réunion. Cela peut être une obligation **familiale... Bref des raisons tout à fait explicables et recevables.**

Je sors donc mon appareil photo en me disant que cette fois, un seul cliché sera nécessaire.

Clic clac Canon !



Sont présents :

- 1 – **Patrice**
- 2 – **Pierre**
- 3 – **Alban**
- 4 – **Coda**
- 5 – **Medhi**
- 6 – **Christophe**
- 7 – **Tomarel**
- 8 – **Jean-Luc**
- 9 – **Toff**

Et un nouveau membre qui fait son apparition en la personne d'**Alexandre** qui est étudiant dans notre région.

Comme à l'accoutumée, on débute par les infos magiques du moment.



Sébastien Mossière sera à Grand Quevilly le 28 octobre pour son spectacle "*Magicien malgré lui*".

Si vous voulez en savoir plus sur cet artiste, n'hésitez pas à aller sur [son site Internet](#).

Un jeune magicien et humoriste, dont le nom de scène est **Draco**, se produira le vendredi 30 novembre et le samedi 1^{er} décembre à 20h30 au *Théâtre Almendra* à Rouen. Le spectacle est intitulé "*Draco se lâche à 100%*".

Et connaissant le lascar, on peut être sûr que le titre est bien trouvé.

Certains, dont l'œil est particulièrement exercé, remarquerons certainement que la photo de l'affiche de **Draco** dans ce compte rendu est plus grande que celle de **Sébastien Mossière**, ce à quoi je répondrai : "*Ce n'est pas faux... Question suivante ?*"



Le *Cercle Magique Robert Houdin de Normandie* (*CMRHN* pour les intimes) nous a gentiment conviés à assister à la nouvelle conférence d'**Henry Mayol** qui sera présentée au Havre le 26 octobre. Au programme, la présentation, la gestuelle, les techniques, la mise en scène en close-up et salon ainsi que divers effets très variés et visuels.



C'est pour moi l'occasion de remercier **Jean-Claude GODIN** alias **Phargoli**, qui représente le *CMRHN*, de nous informer ainsi des conférences qui sont organisées par ce club affilié FFAP.

Les infos magiques étant épuisées, nous pouvons donc passer à la partie Magie de cette réunion.

Pour faire suite à un courriel d'**Yves** concernant les chapelets – vous savez, ces genres de colliers qu'on égraine en récitant des prières... - une discussion débute concernant le *Chapelet Tamariz*, du nom de son créateur **Juan Tamariz**.



Juan TAMARIZ



et son célèbre chapelet.

Évidemment les avis sont partagés sur le sujet d'autant que certains se posent des questions quant à l'utilisation de la chose...

Pour illustrer son propos **Pierre** propose à **Medhi** une démonstration.

Pierre demande à **Medhi** de mélanger un jeu de cartes puis de le couper.

Pierre distribue ensuite les cartes face en l'air sur cinq lignes comportant apparemment un nombre inégal de cartes puis il annonce de façon énigmatique "*Ce sera le 7 de Cœur*".



Alors, forcément, nous autres, face à cette annonce, nous sommes partagés entre contentement et inquiétude pour **le 7 de Cœur**... Mais nous ne comprenons pas vraiment la raison de cette annonce.

Que va-t-il donc arriver à ce pauvre 7 de Cœur ?

Pierre, bon comme le pain, décide de ne pas nous laisser mourir dans l'ignorance – à moins que ce ne soit tout simplement pour finir sa démonstration... Et de préciser "*Les figures comptent 5, les points valent leur valeur, les As valent 1... Vas-y ! Compte !*"

Autre phrase au sens énigmatique qui fait que chacun se regarde en haussant les sourcils dans un geste d'interrogation...

Bon finalement **Medhi** (et nous par la même occasion) finit par comprendre qu'il faut qu'il compte la valeur des cartes à partir de la première carte de la première ligne. Chaque carte dont la valeur est comptée, l'amenant à une autre carte dont la valeur va être comptée et ainsi de suite.

Forcément, à un moment le comptage va devoir s'arrêter car il y aura moins de cartes à compter que la valeur de la carte sur laquelle on s'est arrêté.

Et selon **Pierre**, cette carte sera le 7 de Cœur.

CQFD, Ce Qu'il Fallait Démontrer.

Pierre, histoire de nous casser le moral, précise que cela ne marche que **dans 80% des cas avec un jeu...** Et, pour nous redonner aussitôt le sourire, il ajoute que cela marche à 100% des cas avec deux jeux. Selon lui, **c'est basé sur les constantes...**

Oh ça y est, le mot est prononcé : les "**constantes**". On croirait entendre **Yves** parler...

Et d'ailleurs **Pierre** précise : "**C'est Yves qui m'a expliqué tout cela**".

Ah ben on s'en serait douté...

Et de conclure, le *Chapelet Tamariz* remplit les conditions requises à 100% avec un seul jeu. Il fallait que ce soit dit. Ça l'a été.

Et c'est maintenant **Coda** qui va tenter de nous faire oublier les mathématiques (enfin... j'espère...).

Coda commence par nous raconter son dernier close-up avec un spectateur qui avait amené une paire de ciseaux et qui a réellement coupé les cartes du jeu.

Mouais... *Et la marmotte elle met le chocolat dans le papier d'aluminium...*

Non mais qu'est ce qu'il ne faut pas entendre... C'est une honte !

Je ne parle pas de l'histoire de la marmotte car elle est vraie – j'ai la photo.



Je parle de l'histoire de **Coda** qui va bientôt nous apprendre que le spectateur en question était *Jean-François, coiffeur à Paris, de passage à Cajar...*

Comme pour prouver ses dires, **Coda** sort de sa sacoche plusieurs demi-cartes et une petite pelle accompagnée de sa balayette en plastique.



M'ouais, ça ne **prouve rien du tout... Il a pu les couper lui-même.**

Lorsque **Coda** a sorti en vrac les cartes de sa sacoche, certaines sont tombées face en l'air et d'autres sont face en bas.

Coda invite maintenant **Toff** à le rejoindre et lui demande de mélanger les demi-cartes ensemble.

Pierre est également invité à faire de même.

Coda demande à présent à **Toff** de choisir entre les cartes face en bas et celles face en l'air et **Toff** choisit les cartes face en l'air et donc **Pierre** récupère les cartes face en bas.

Chacun doit compter secrètement le nombre de demi-cartes qu'il a dans son paquet.

Les deux paquets sont réunis, et les demi-cartes sont toutes mises face en bas et mélangées.

Coda explique qu'il va montrer à chacun les demi-cartes, une à une, et que **Toff** et **Pierre** devront mémoriser la valeur de la demi-carte correspondant au nombre de demi-cartes qu'il y avait dans leur paquet respectif.

Coda commence par **Toff**, tandis que **Pierre** ne regarde pas. Puis il recommence avec **Pierre**, tandis que **Toff** ne regarde pas.



Une fois cette opération effectuée, le paquet de demi-cartes est mélangés et **Toff** est invité à y rechercher la demi-carte mémorisée et à la poser face en bas sur la table.

Pierre fait de même.

Coda demande alors "*Croyez-vous aux coïncidences ?*"

Les deux demi-cartes sont retournées et vu la question posée, tout le monde s'attend à ce que les deux demi-cartes coïncident... Mais que nenni car le tour à malheureusement foiré. L'inconvénient du "*direct live*".

Qu'importe, **Coda** propose de nous expliquer ce qui aurait du se passer et pourquoi. Et pour ce faire, il commence une explication sous forme de dessin sur le tableau *Velleda*[®] qui se trouve dans la salle.

Et le voilà qui dessine les paquets de demi-cartes et qui nous met des *a*, *a'*, *b*, *b'*, *c* et *c'*. Et moi qui croyais naïvement échapper aux maths....

Après cette leçon de mathématiques basée sur les permutations circulaires, **Coda** propose de nous détendre avec un jeu.

Et c'est **Alexandre** qui vient rejoindre **Coda** pour un jeu de Morpion.

Coda sort de sa sacoche plusieurs feutres *Velleda*® et demande à **Alexandre** d'en désigner un.

Puis, **Coda** à l'aide d'un feutre rouge dessine un tableau comportant trois colonnes et trois lignes.

Coda inscrit ensuite une croix avec un feutre vert au milieu du tableau dessiné et demande à **Alexandre**, qui est doté d'un feutre noir, de poursuivre en dessinant un rond dans une des cases du tableau.

Le résultat final est un match nul car personne ne réussit à former une ligne complète.

X	O	O
O	X	X
X	X	O



Coda fait remarquer qu'il n'y a pas de vainqueur et se dirige vers moi avec sa pelle en plastique.

Oh calmos ! J'ai rien dit de mal moi... S'il te plait... Pas sur la tête !

Bon en fait, **Coda** ne veut pas me frapper, il me tend la pelle et me demande de regarder en dessous.

Sous la pelle est scotché un papier marqué "*Prédiction*".



Le papier est détaché et retourné. Il supporte un dessin qui correspond en tout point au jeu de Morpion se trouvant sur le tableau de la pièce.

Tic Tac Toe Prediction de **Mark Wilson**.

Il est 15h45 et je reçois un appel sur mon téléphone. **Draco** est devant la porte de la **MJC** et sollicite que quelqu'un vienne lui ouvrir, ce que je m'empresse de faire car il possède le mot de passe : **MCR**.

La tradition au **Magicos Circus Rouennais**, c'est que les personnes qui viennent pour la première fois pour faire partie du club, nous montre un ou deux tours, histoire de décourager les curieux.

Alexandre a pris attache avec moi par l'intermédiaire du forum de *Virtual Magie*, ce qui mérite d'être souligné car grâce à **Thomas Thiébaud**, le créateur du [site Virtual Magie](#), le **Magicos Circus Rouennais** dispose, depuis presque sa création, d'un espace dédié sur le forum. Merci **Thomas**.



Et bien, **Alexandre**... C'est à toi de jouer.

Sans se faire prier (sinon **Pierre** aurait sorti son *Chapelet Tamariz...*), **Alexandre** demande l'assistance de deux personnes pour un tour de cartes et ce sont **Draco** et **Christophe** qui se désignent.



Draco et **Christophe** choisissent chacun une carte au "*stop*". Ces deux cartes sont perdues dans le jeu qui est à présent mélangé.

La carte de **Draco** est finalement remontée sur le dessus et mise face en bas sur la table après avoir été montrée.

La carte de **Christophe** est finalement remontée sur le dessus du jeu et mise face en bas sur la table après avoir été montrée.

On retourne les deux cartes... et il s'agit des deux Jokers. Les deux cartes choisies sont retrouvées face en l'air au milieu du jeu face en bas.

Et en toute humilité, **Alexandre** demande qu'on lui dise ce qu'on a vu afin qu'il puisse se corriger. C'est-y pas beau ça ?

Il est 16h00, la porte de la salle s'ouvre...

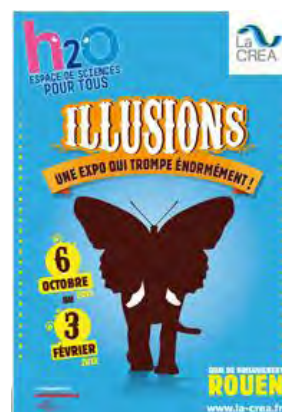
Rassurez-vous, il ne s'agit pas d'un esprit malin ou d'un courant d'air qui vient de faire s'ouvrir **cette porte toute seule...**
C'est simplement **Benjamin** qui vient nous rejoindre.

Au moins, **Benjamin** est égal à lui-même... Toujours en retard.

Draco en profite pour nous livrer quelques informations magiques.

Tout d'abord, **Draco** nous apprend que lors du dernier congrès FFAP, une nouveauté a vu le jour avec un prix du meilleur spectacle. Et c'est ainsi que **Sébastien MOSSIÈRE** a été récompensé pour "*Magicien malgré lui*".

Draco nous indique qu'à partir du 29 octobre, il sera sur les quais de Rouen dans le local de la CREA "*H²O*" dans le cadre d'une exposition consacrée aux illusions visuelles, sonores et autres. Et du coup, il présentera 18 spectacles en 9 jours à 14h00 et 16h00 chaque jour.

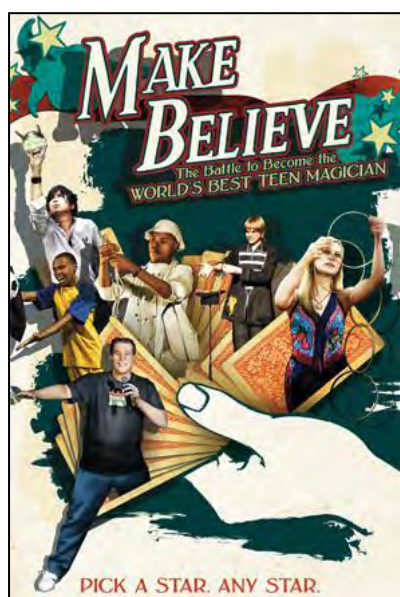


Toujours au même endroit, **Draco** présentera le 2 décembre pour les deux ans d'*H²O* un spectacle de close-up de 13h30 à 17h30.

Toujours dans l'actualité de notre ami, le spectacle "*Draco se lâche à 100%*" le 30 novembre et le 1^{er} décembre à 20h30.

Décidément... deux infos concernant un même évènement dans un même compte-rendu, certains vont crier au favoritisme...

Tant pis, j'assume car si je ne parle pas de lui, **Draco** risque de prendre la grosse tête et se fâcher avec moi... Alors, il faut bien que je fasse quelques concessions à ma rigueur professionnelle.



Enfin, **Draco** nous parle d'un documentaire qu'il a vu récemment intitulé "*Make-Believe*" ("*Illusions*") et qu'il a trouvé très intéressant.

Cela raconte la préparation de six adolescents au concours du *World Magic Seminar* pour devenir le Meilleur Jeune Magicien du Monde.

Pour ceux que cela intéresse, ce documentaire est sorti en DVD...

Pour en savoir plus, allez sur magies.com

Je finis à peine de prendre quelques notes sur les infos communiquées par **Draco** et en relevant la tête je vois un mec en blouse blanche qui me regarde... Il semble attendre... Oui mais attendre quoi ?

Je regarde l'étiquette sur la poche poitrine de sa veste et je comprends que ce gars fait partie du *centre hospitalier spécialisé du Rouvray*... un gentil euphémisme pour désigner l'*hôpital psychiatrique*

Imaginez le dialogue :

"Je travaille au centre hospitalier spécialisé..."

"Ah ouais... spécialisé dans quoi ?"

"Dans les tarés dans ton genre..."

Et tout à coup je me dis *"Pourquoi il me regarde fixement comme ça... je ne suis pas fou moi... Enfin, j'crois"*.



Et soudain, je percute... Ce n'est pas un infirmier psychiatrique ce gars là, je le reconnais, c'est **Tomarel**... Et s'il me regarde comme ça, ce n'est pas pour m'embarquer à l'asile... mais tout simplement parce qu'il attend que j'ai fini d'écrire pour nous présenter sa version d'un grand classique...

Ouf ! (qui est le verbal de fou...)

Tomarel a installé devant lui et à sa gauche, un bougeoir avec une bougie allumée tandis que sur sa droite se trouve un support en bois avec des tubes à essais.

Et **Tomarel** nous explique qu'il est enseignant chercheur et il nous montre un tube à essai contenant un liquide bicolore qui contient, nous dit-il; de l'huile et de l'eau.

Tomarel nous explique scientifiquement que l'huile est au-dessus de l'eau car sa densité est moindre que celle de l'eau.

Bon... jusqu'ici ça va, tant qu'on ne parle pas de constantes et de permutations circulaires.



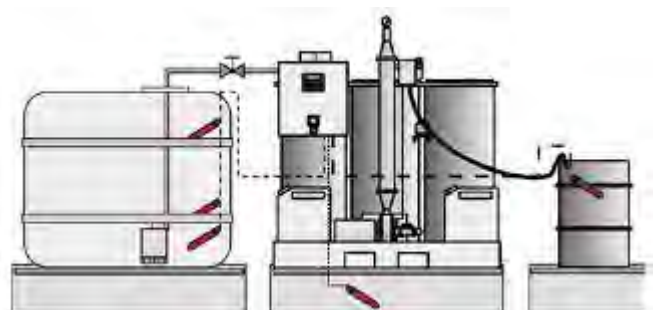
Tomarel remue le tube et nous indique que contrairement aux apparences, les deux liquides ne se sont pas mélangés et qu'ils forment ce qu'on appelle une émulsion car ces deux liquides pour des raisons moléculaires ne sont pas miscibles entre eux. En effet, l'huile est hydrophobe... un **terme scientifique** pour dire que ces deux liquides ne peuvent pas se mélanger parce que l'huile elle n'aime pas l'eau. Et donc, du coup, nos deux liquides ne vont pas

tarder à se séparer à nouveau pour reprendre leur position d'origine : l'huile au-dessus de l'eau.

Ouah, c'est fou ce qu'une blouse peut transformer un homme...

Quoique "**fou**" n'est peut être pas le terme adéquate. J'aurais peut-être du dire "**dingue**"... Ah quoique... ce n'est pas vraiment mieux.

En faisant des recherches sur Internet, j'ai même vu qu'il existait des machines appelées séparateur huile eau à membrane. On se demande pourquoi puisque l'eau et l'eau se séparent toutes seules. Il suffit **juste d'attendre...**



Et effectivement, on constate que dans le tube à essai de **Tomarel**, les deux liquides commencent à se séparer à nouveau.

Magique ? Non ! Scientifique !

Et comme tout ce qui est scientifique doit pouvoir être démontré, **Tomarel** se propose de nous démontrer le phénomène et sort à cet effet... **des cartes à jouer...**

Mais ne vous y trompez pas, cela ne signifie pas qu'au final, **Tomarel** renonce à faire sa démonstration, préférant nous entraîner dans un jeu de poker endiablé ou dans une belotte bien de chez nous.

Non, non... Il m'étonnerait fort que vous puissiez jouer au poker ou la belotte avec ces cartes car :

- 1 – Il n'y a que huit cartes, ce qui n'est pas assez pour le poker ou la belotte.
- 2 – quatre cartes supportent un rond jaune, symbolisant l'huile et quatre supportent un rond bleu symbolisant l'eau.



J'en vois qui s'agitent et qui s'exclament : "*Jaune, pour l'huile... D'accord. Mais pourquoi bleu pour l'eau puisque l'eau est transparente ?*"

Et c'est d'ailleurs la remarque faite par **Tomarel** qui savait que vous poseriez la question. La réponse est simple :

- 1 – Un rond transparent sur une carte à fond blanc, c'est dur à voir.
- 2 – L'eau au bord de la mer nous apparaît bleue parce que le ciel s'y reflète. Ne dit-on pas en parlant de la mer "*la Grande Bleue*" ? La couleur s'imposait donc.

Vous, je ne sais pas, mais moi, je la trouve limpide comme de l'eau de source, cette explication non ?

Et voilà que devant nos yeux ébahis, **Tomarel** mélange les cartes, alternant ronds jaunes et ronds bleus qui à chaque fois se séparent, faisant remonter sur le dessus les cartes à ronds jaunes.



Et tout à coup, **Tomarel** nous fait remarquer qu'il trouve qu'il fait chaud dans cette pièce... Ouais bof... c'est peut être la bougie allumée...

Oh oui, c'est à coup sûr sur la bougie allumée car **Tomarel** nous montre qu'il tient désormais dans la main deux paquets de cartes avec un ronds jaunes... Les cartes à ronds bleus ont tout simplement disparu.

Et **Tomarel** de conclure : "*c'est normal, avec cette chaleur, l'eau s'est évaporée...*"

Et voilà une routine classique "*L'Huile et l'Eau*" façon **Tomarel**, notre magicien conteur. La version présentée, au final inattendu, est une adaptation de la routine d'**Aldo Colombini** "*Oil, Water and Guts*", elle-même inspirée d'une routine de **Larry Jennings**.

Juste le temps de tomber la blouse et de ranger son matériel et **Tomarel** nous propose une routine du 21^{ème} siècle...

Non, ce n'est pas le foulard, le soutien gorge ou le string du 21^{ème} siècle....

Tomarel explique que tout le monde (ou presque) a désormais un *Smartphone*, ces appareils qui permettent de téléphoner, de jouer, d'aller sur Internet et plein d'autres choses encore (**sauf faire le café...**).

Et parmi ces *Smartphones*, il en est un qui est fabriqué par la marque *Apple* et diffusé sous le nom de *iPhone* (prononcez "*aïe fone*") qui bénéficie d'une option assez incroyable. Figurez-vous que cet appareil fait également *Distributeur Automatique de Billets de Banque*.

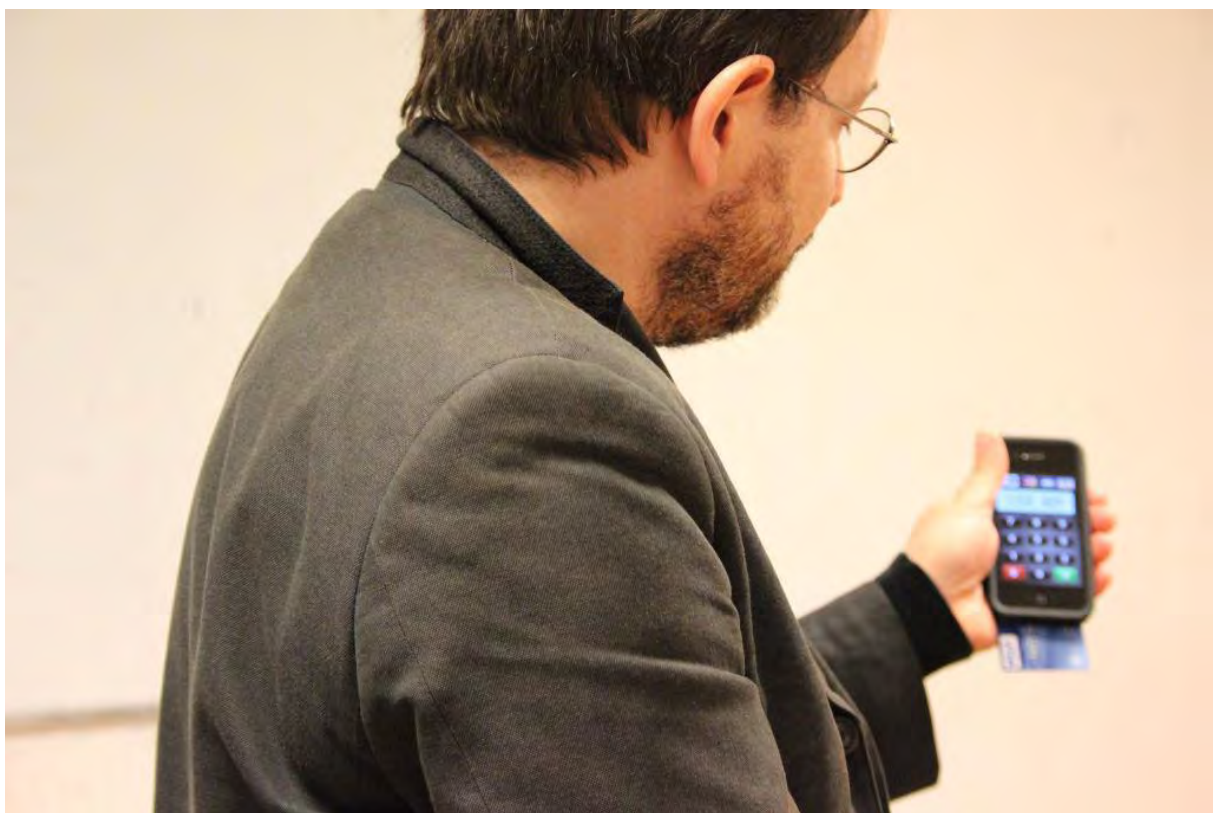
Ben voyons, et la marmotte, elle... (air connu).

Mais **Tomarel** devant notre scepticisme, propose de nous en faire la démonstration.

Tomarel, c'est le roi de la démonstration en tous genres, il a tout le matériel dans le coffre de sa R16...

Pour prouver ses dires, **Tomarel** sort son... *iPhone*, et sa carte bancaire qu'il insère au bas de l'appareil. Aussitôt apparaît un écran genre distributeur de billets, qui lui demande de taper son code de carte.

Les bruitages sont également de la partie.



Tomarel tape son code et la "*machine*" lui demande de retirer sa carte en l'informant que les billets vont sortir.

De fait, une fois la carte retirée, un billet plié apparaît sur l'écran et un billet bien réel apparaît au final en bas du téléphone.

Tomarel précise qu'en général, il utilise un billet "*flash*" qu'il brule en un éclair sur la flamme d'une bougie en disant que l'argent est éphémère.

Une "*Appli*", uniquement pour Iphone. Cela s'appelle *Magic Money* et ça a été créé par **Benjamin Vianney**.



Mince ! Et dire que moi j'ai un **Samsung**...

Medhi souhaite de l'aide par rapport au tour qu'il a présenté le mois dernier. Cela concerne une technique de retournement de carte car il ne se sent pas à l'aide avec celle utilisée.



Et ben vous savez quoi ?

J'ai proposé le *Retournement de Braue* de [Frederick Braue](#).

Évidemment pour comprendre cette remarque et en savourer toute la subtilité, il faut avoir lu mes précédents comptes-**rendus**... ou bien me connaître.

Et vous savez quoi d'autre ?...

Ben c'est le moment ou jamais de les lire, ou de les relire mes comptes rendus, puisque je vais sortir une compilation par année (de septembre d'une année à juin de l'année suivante).

Ces compilations sont au format *Acrobat pdf* ; ainsi les recherches éventuelles seront plus aisées.

L'inconvénient est que les comptes rendus ainsi réunis "*pèsent*" chacun plus de 10 mégas octets de données.

Les volumes "*septembre 2009 – juin 2010*", "*septembre 2010 – juin 2011*" et "*septembre 2011 – juin 2012*" sont déjà créés et attendent d'être mis en ligne. Les autres suivront au fur et à mesure mais devraient être moins lourds.

Euh... je parle du poids en kilo octets, pas du contenu, bien sur.

Une bonne idée cadeau pour Noël, et ce d'autant plus que c'est gratuit.

Mehdi ayant – apparemment – obtenu satisfaction, c'est à présent **Pierre** qui veut nous faire rêver ; ou plutôt (pas le chien) il veut nous parler du *Rêve de Marlo*.



Ce rêve consiste à perdre les quatre As dans le jeu et à les retrouver un à un, rien qu'en coupant ce jeu.

Et bien figurez-vous que **Pierre** est en phase avec **Edward Marlo**, ce légendaire magicien, créateur de cette routine. **Pierre** a fait le même rêve, et ce rêve s'est concrétisé devant nous yeux.

Rien que pour cela, **Pierre** a toute notre... estime.
(Comprenez qui pourra cette remarque très subtile...)

Toff aime bien **Aldo Colombini** – tout comme moi – et **Toff** va nous présenter une routine intitulée *Perpetual Calendar*.

Toff commence d'abord par rappeler toute la symbolique d'un jeu de cartes par rapport à la durée d'une année.



Il y a quatre saisons dans une année et il y a quatre familles de cartes dans un jeu : **Trèfle, Carreau, Cœur et Pique.**

Il y a 52 semaines dans une année et il y a 52 cartes dans un jeu.

Et cela ne s'arrête pas là. Il y a 365 jours dans une année normale et 366 pour une année bissextile et si l'on fait la somme de la valeur des cartes en considérant 1 pour l'As, 11 pour le Valet, 12 pour la Dame et 13 pour le Roi, on obtient un total de 364. Ajoutez 1 pour un Joker et vous obtenez 365. Et pour peu que vous ajoutiez les deux Jokers, cela donne 366.

Et savez-vous qu'il y a 13 cycles lunaires dans une année, tout comme il y a 13 cartes par famille de cartes ?

Ah j'oubliais... Il y a 12 mois dans une année et il y a 12 figures (Valet, Dame, Roi) dans un jeu de cartes.

Pour nous présenter la routine d'**Aldo Colombini, Toff** a un calendrier de l'année 2012 sur lequel chaque jour de l'année supporte la représentation d'une carte différente.



Toff a également un jeu de cartes, qu'il demande à **Alexandre** de couper en deux parties à peu près égales et d'en choisir une.

Toff récupère la seconde partie et effectue un superbe *Mélange à l'Américaine* et demande à **Alexandre** de faire de même avec sa propre moitié.

Toff demande maintenant à **Alexandre** de compter les figures dans son paquet. Il y en a 6.

Toff demande ensuite à **Alexandre** de choisir entre "*Noir*" et "*Rouge*" et lui demande de compter dans son paquet le nombre de cartes de la couleur choisie. Alexandre choisit "*Rouge*" et il y a dix cartes rouges.

Toff rappelle alors les analogies entre l'année et le jeu de cartes et notamment le nombre des mois et celui des figures : 12.

Il indique que pour ce tour, on va considérer que les figures représentent les mois de l'année du calendrier et que, comme il y avait 6 figures dans le paquet d'**Alexandre**, cela permet de déterminer le mois de *juin*.

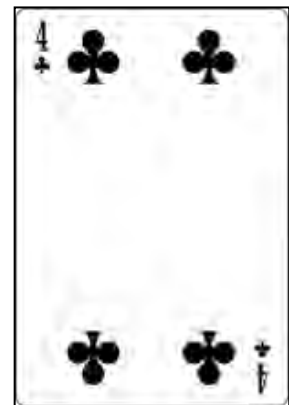
Quant au nombre de cartes à points, il permet de déterminer un jour du mois et dans le cas présent, il s'agit du 10.

Tout cela donne donc la date du *10 juin*.

Toff demande à **Alexandre** de regarder quelle est la carte dessinée à cette date et il s'agit du *4 de Trèfle*.

Toff attire à présent l'attention sur un second jeu de cartes qui se trouve sur la table depuis le début du tour. Les cartes sont étalées : une carte est à l'envers dans ce jeu et il s'agit du 4 de Trèfle.

Quatre de Trèfle... Trèfle... Quatre... (ou : Quatre... Trèfle, ça marche aussi dans l'autre sens...)



Le Trèfle, symbole de la Chance et de l'argent...

Le Trèfle à quatre feuilles, symbole par excellence Porte Bonheur...

Pourquoi alors le Trèfle dessiné sur les cartes à jouer n'a-t-il que trois feuilles...

Doit-on y voir encore un message subliminal, une signification cachée, une volonté délibérée de ne pas porter chance aux joueurs ?

Bon, en fait, ne cherchez pas une quelconque réponse à mes propos...
Je veux juste gagner quelques lignes pour passer à la page suivante...
Désolé...

Et hop !... Voilà c'est fait, une nouvelle page...

Et **Toff** propose à présent une nouvelle routine et c'est **Coda** qui va l'assister à cet effet.

Et c'est une routine de cartes que **Toff** va présenter.



Coda est invité à choisir une carte (Deux de **Cœur**).

Cette carte est ensuite perdue dans le jeu qui est alors coupé et mélangé.

Toff sort un dé à six faces supportant chacune les chiffres de 1 à 6. Bref, un dé "*normal*".

Toff demande à **Coda** de tester le dé pour vérifier qu'il n'est pas truqué et finalement le lancer retenu permet de choisir le "**4**".

Six cartes sont distribuées sur la table pour former une ligne et la 4^{ème} carte en partant de la gauche est retournée, il s'agit d'un Dix de Carreau.

Toff demande à **Coda** de reprendre le jeu et de compter jusqu'à la dixième carte : c'est le Deux de **Cœur**.

Une routine subtile où à tous les coups on gagne.

Allez, je me lance puisque personne ne bouge.

Et c'est **Toff** qui va m'assister pour cette routine du [Révérend Roger Crosthwaite](#).

Un jeu de cartes – le mien – est mélangé et coupé puis reconstitué.

Toff est invité à couper le jeu en deux parties à peu près égales sur la table et à couper en deux chaque moitié de jeu.

Quatre tas de cartes sont sur la table.

Je ramasse – sans la montrer – la première carte du tas de gauche et je fais remarquer à **Toff** que ni lui ni moi ne sommes en mesure de dire de quelle carte il s'agit. Ce dont il convient.

Puis, je ramasse la première carte des trois autres tas en faisant la même remarque et en obtenant la même réponse.



Je demande alors à **Toff** s'il a de la chance au jeu.

Je remets chaque carte sur son paquet en la retournant : un As est visible sur chaque paquet.

Euh **Toff**... **Rappelle**-moi de ne jamais jouer avec toi au poker.

Et c'est maintenant **Benjamin** qui veut nous montrer une routine de balle éponge et c'est **Pierre** qui fait le spectateur.

C'est l'histoire de deux balles éponge. Il y a *Numéro 1* et *Bob*.

Toutes deux sont de la même couleur, mais faciles à identifier car *Numéro 1* couine et pas *Bob*.

Ah... le fameux gag du couineur.

Et **Benjamin** nous montre qu'il tient un couineur dans la main... mais problème... ce couineur ne fonctionne pas quand il demande à **Pierre** de le tester.

Pourtant, quand on appuie sur *Numéro 1* il couine toujours.

Étonnant non ?



Benjamin sort à présent une baguette magique et demande à **Pierre** de choisir une des balles. **Pierre** choisit *Numéro 1*.

Benjamin met *Numéro 1* dans la main de **Pierre** et prend *Bob* dans la sienne. Mais aussitôt les deux balles se réunissent dans la main de **Pierre**.

Pierre prend alors les deux balles et tape dessus avec la baguette ce qui entraîne aussitôt l'apparition d'une troisième balle.

Au final, les trois balles disparaissent tandis qu'une bille en verre apparaît.

Cette routine est tirée du livre de **Thomas Hierling** "*New Wave Close-up*".

Benjamin continue avec une routine de cartes. Et c'est toujours **Pierre** qui l'assiste.

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

Le jeu est mélangé par **Pierre** avant d'être rangé dans son étui.



Benjamin met un élastique (ou "*une*" élastique – de là, je ne vois pas bien) autour de l'étui et emprisonne également avec la main de **Pierre**.

1... 2...3, on lâche tout et hop, une carte apparaît sur le dessus de la main de **Pierre** : la carte qu'il avait choisie.

Et bien merci **Benjamin** pour....

Ah... **Benjamin** fait signe qu'il n'a pas fini et cette fois-ci, il demande à **Toff** de venir l'assister.

Là encore, c'est une routine avec un (ou "une"...) élastique.

Benjamin place l'élastique autour de sa paume ouverte et positionne sa main sous celle de **Toff**.

Un simple tapotement de la paume de **Benjamin** sous la main de **Toff** et hop, l'élastique se retrouve autour de la paume tendue de **Toff**.



Cette routine très visuelle s'appelle "*Touch*" et a été créée par le magicien taiwanais **Hanson Chien** (prononcez "*ande sonne chienne*" parce que "*en son chien*" c'est un peu sujet à interprétation douteuse...).

Un effet flash qui conclut cette nouvelle réunion du ***Magicos Circus Rouennais***.

La prochaine réunion aura lieu le samedi 17 novembre 2012. Venez nombreux !

Patrice

Apprenti Magicien à Vie