

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 mélangé 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...).

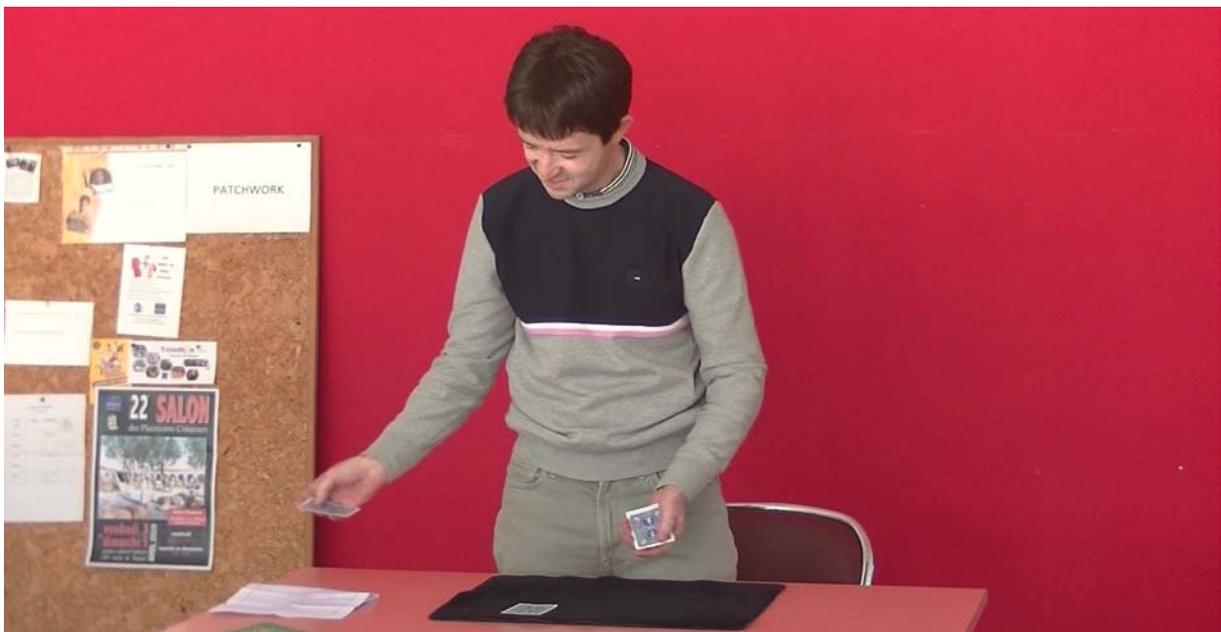
Ces deux tours sont sur notre site...

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 gauffré*"... ce qui arrive même aux meilleurs et ceci particulièrement souvent dans cette réunion... le stress de la rentrée sûrement.

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

