

## RÉUNION DU 16 NOVEMBRE 2024

Troisième réunion de l'année magique septembre 2024 – juin 2025 pour le **Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus Rouennais)** qui se retrouve à nouveau rue Jules Ferry à Déville-lès-Rouen pour de nouvelles aventures.

Comme j'ai malen(con)treusement effacé la photo de groupe du mois dernier, je m'empresse de mettre la nouvelle photo dans ce compte rendu...



Saint **José** et son auréole argentée veille sur nous...

**Sont présents** : (de gauche à droite)

- |                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| 1 : <b>Denis</b>    | 2 : <b>José</b>       |
| 3 : <b>Éric</b>     | 4 : <b>Paillette</b>  |
| 5 : <b>Nolan</b>    | 6 : <b>Christophe</b> |
| 7 : <b>Stéphane</b> | 8 : <b>Thierry R</b>  |
| 9 : <b>Patrice</b>  |                       |

La première partie de la réunion est aujourd'hui consacrée à notre Assemblée Générale obligatoire depuis que le club est devenu une section de l'amicale laïque de Déville-lès-Rouen.

Le club a 19 adhérents et nos finances sont bonnes. Nous espérons avoir une subvention d'au moins 200 Euros et sommes à la recherche d'un ou deux conférenciers... Nous attendons des réponses...

**Christophe** se charge de faire le bilan annuel auprès de l'Amicale Laïque de Déville.

Sur le plan magique, **Christophe** est allé aux *Mandrake d'Or* à Deauville et a bien aimé, notamment le numéro de *Quick Change*.

À noter une *Chasse aux Pièces* ayant donné mieux à une *standing ovation* (une *acclamation debout*, comme disent les Français...) ce qui, pour ce type de numéro, est assez rare pour être souligné.

Comme nous avons épuisé les sujets d'ordre général et administratifs, nous passons à la partie Magie de la réunion et je propose de commencer pour montrer la routine que j'avais lamentablement foirée le mois derniers...

Mon propos porte sur *La Grande Escroquerie au Couvert*... J'explique (à nouveau... - D'ailleurs, j'ai fait un copier coller du texte du mois dernier ☺ ) qu'on en a tous été victimes en allant au restaurant en constatant qu'il manquait une fourchette sur notre table et donc, en allant chercher une fourchette sur une autre table. En fait il s'agit d'une conspiration mondiale car chaque restaurant de part le monde achète volontairement une fourchette en moins... Je développe mon propos et j'indique que je vais expliquer comment éviter d'être à nouveau victime...

Je sors mon matériel... deux assiettes, symbolisant des tables et une poignée de couverts (couteaux et fourchettes)...

Les couverts sont pris par paire (une fourchette et un couteau) et déposés dans les deux assiettes en les séparant et en les alternant... Un couteau à gauche et la fourchette à droite, puis la fourchette à gauche et le couteau à droite et ainsi de suite... Au final, il me reste en main un couteau que je dépose dans l'assiette de droite... Il manque la fourchette mais je me propose d'en faire voyager une, pour qu'elle vienne rejoindre le couteau solitaire (ça aurait pu être le titre d'un film à suspense...)

Pour cela il y a un rituel qui consiste à se mettre debout et à agiter dix fois de suite les mains au-dessus de l'assiette où il manque la fourchette.



Lorsqu'on prend les couverts de l'assiette de droite on s'aperçoit que chaque couteau est associé à une fourchette et qu'il manque une fourchette dans l'assiette de gauche...

J'explique qu'évidemment, personne ne croit qu'une fourchette a mystérieusement voyagé et qu'il y a bien évidemment un truc. On peut même se demander pourquoi je présente ce tour... Mais j'explique que je continuerai à le présenter parce que, peut-être qu'un jour, dans un restaurant, je verrai une personne en train d'agiter les mains au-dessus de son assiette... et là, je me dirai que tout cela n'a pas été fait en vain...

*The Great Silverware Scam*, une routine proposée par **Jim Steinmeyer** dans son livret *Further Impuzzibilities*. Elle est basée sur une routine intitulée *The Odd Couples*, connues en France sous le nom "*Le Tour du Piano*".

Bien évidemment ce tour ne va pas révolutionner le monde de la magie mais je trouve le boniment particulièrement savoureux et rien que pour cela, ça vaut la peine d'être présenté.

**Nolan** prend la suite pour nous montrer une routine avec un jeu de cartes et deux dés.



Les deux dés et le jeu sont laissés à l'examen et **Thierry** est invité à mélanger les cartes.

**Thierry** est maintenant invité à jeter un premier dé et ce lancer donne "4". **Nolan** lui propose de garder ce résultat ou de lancer le second dé et additionner les deux résultats. **Thierry** décide de conserver le "4".

**Nolan** distribue quatre cartes sur la table, puis recompte les cartes et dit que **Thierry** est tombé sur cette carte... en mettant à l'écart la dernière carte comptée... ☺

**Nolan** indique qu'il va parcourir des yeux rapidement le jeu pour identifier la carte mise à l'écart... Et il la nomme avec succès.

Un tour basé sur une manipulation et sur une petite escroquerie décrite par **Daryl** dans le DVD *Encyclopedia Of Card Sleights volume 4* et **Christophe** n'est pas convaincu par cette lecture rapide du jeu qu'il ne trouve pas logique...

Ah mon *pôvre monsieur*, il y a plein de choses pas logiques en Magie... ☺

**Denis** vient prendre la place de **Nolan** et invite **Thierry** à le rejoindre et à mélanger le jeu de cartes qui va être utilisé (Ben oui, sinon ça serait très con de faire mélanger un jeu et d'en utiliser un autre...)

**Denis** explique ensuite à **Thierry** ce qu'il va devoir faire... démonstration à l'appui.

Couper un petit nombre de cartes du dessous à partir du jeu face en bas pour former un premier tas ; retourner le jeu face en l'air et couper une dizaine de cartes du dessous pour former un deuxième tas ; retourner le jeu face en bas et couper une dizaine de carte du dessous pour former un troisième tas ; retourner le jeu face en l'air et couper une dizaine de cartes du dessous pour former un quatrième tas ; retourner les cartes restantes face en bas et les poser à côté des autres tas constitués pour former un cinquième tas.



**Thierry** va ensuite devoir choisir une carte dans le tas du milieu (face en bas), en prendre connaissance avant de la remettre sur le dessus du tas.

**Denis** dit "Euuuuuhhh...", se gratte ma tête et réfléchit à ce qui doit ensuite être effectué...

Ah ben si lui-même a du mal à se rappeler, je suis inquiet pour la suite...

**Denis** explique finalement que **Thierry** va devoir ensuite ramasser les tas de la gauche vers la droite en les retournant un à un en les posant sur le tas d'à côté ce qui a pour effet de remettre toutes les cartes face en bas.

Ça vous semble compliqué ? Et bien, à moi aussi...

**Denis** se retourne et demande à **Thierry** de procéder... Et là... Grand moment de solitude parce que **Thierry** a du mal à se rappeler comment les tas doivent être constitués... Et je compatis parce que je pense que je n'aurais pas fait mieux...

Plusieurs membres interviennent pour rectifier le tir parce que, tel que **Thierry** est en train de faire, ça va foirer... Finalement, avec cette aide collective (où tout le monde n'est pas d'accord sur la marche à suivre d'ailleurs) **Thierry** arrive au bout de cette série de manipulations après avoir montré le 4 de Cœur...

Suspense...

Le tour va-t-il foirer ? Vous le saurez à la page suivante... ☺

**Denis** fait face et demande à **Thierry** de mélanger le jeu à la française... Puis il prend le jeu en main et l'étale en ruban face en l'air sur la table.

**Denis** demande à **Thierry** de s'approcher et de fermer sa main en tendant l'index. Il lui saisit le poignet et déplace l'index de Thierry au-dessus des cartes.



Denis met à l'écart des blocs de cartes et pointe finalement le 4 de Cœur...

Ouf... Il y a un Dieu de la Magie et nous venons d'assister à un miracle. ☺

**Thierry** conclut en disant "*Ouh, c'était chaud, tu t'en sorts bien sur ce coup là...*"

**Denis** s'adresse à moi et déclare "*Ah par contre, c'est sur Internet sur la chaîne que tu aimes bien...*". Il donne le nom de la chaîne qui fait du débinage et dont le webmaster est infoutu de donner les sources des tours présentés... J'adore... ☺

**Thierry** demande à **Nolan** à le rejoindre et propose de nous parler des similitudes entre un jeu de cartes et le [calendrier Grégorien](#).

**Nolan** est invité à mélanger le jeu.



**Thierry** récupère le jeu et y fait choisir une carte à **Nolan**. Cette carte est perdue dans le jeu.

**Thierry** demande à **Nolan** combien il y a de semaines dans une année : 52... comme il y a 52 cartes dans un jeu. **Thierry** distribue 5 cartes pour former un tas et 2 cartes pour former un second tas... 5 – 2... 52. Puis il rassemble les cartes.

Nouvelle question : Combien de mois ? 12... tout comme il y a 12 figures dans un jeu. 12 cartes sont distribuées et le jeu est ensuite reconstitué.

Et **Thierry** continue avec les quatre saisons d'une année et les quatre familles d'un jeu de cartes... les 13 semaines d'un trimestre et les 13 cartes par famille d'un jeu de cartes... Chaque réponse est ponctuée d'une distribution après laquelle les cartes sont rassemblées.

Autre question : combien de jours dans une année ? 365... Et le total des valeurs faciales des cartes donne également 364... Mais si on ajoute un joker cela fait 365. **Thierry** forme trois tas comportant respectivement 3 – 6 – 4 cartes et pose un joker à proximité. Il ajoute une carte sur le tas de 4 cartes avant de rassembler le jeu.



**Thierry** fait remarquer qu'il y a des années bissextiles avec 366 jours et indique qu'il y a en principe deux jokers dans un jeu... Il distribue une seule carte et pose le reste du jeu dessus.

**Thierry** conclut en disant que le seul point sur lequel il n'y a pas de similitudes entre le calendrier et un jeu de cartes porte sur le nombre de jours dans une semaine... mais que **Nolan** a peut-être entendu parler d'un vieux jeu qui s'appelle le jeu des 7 familles et il distribue 7 cartes...

**Thierry** demande à **Nolan** de nommer sa carte (10K). **Thierry** retourne la carte du dessus du jeu et... ce n'est pas le 10K... qui est en fait la carte suivante parce qu'à un moment **Thierry** a distribué 12 cartes au lieu de 13 pour les semaines par trimestre et le nombre de cartes par famille.

Ah... ça arrive même aux meilleurs...

Alors ces similitudes entre le calendrier et un jeu de cartes est-elle voulue ou simplement le fruit de coïncidences ? Vous pourrez lire avec intérêt (ou tout seul) l'article de **Guillemette** sur *Virtual Magie* intitulé "[Le jeu de cartes : toute une histoire](#)".

**Christophe** propose de nous montrer une routine où il a continué divers effets et il précise qu'il a changé le final le matin même parce qu'il ne le maîtrisait pas.

**Christophe** nous présente un jeu de cartes avec les photos de plusieurs magiciens plus ou moins célèbres. Puis, il distribue les cartes par petits paquets et demande à **Stéphane** de dire "stop !". La carte correspondante est le magicien [Karl Germain](#)... Et **Christophe** annonce "Je me suis gauffré déjà..." ce qui arrive même aux meilleurs.

**Christophe** indique qu'il a mal préparé son jeu et parcourt les cartes. Certaines langues fielleuses dans la salle disent qu'il n'y a pas que le final de cette routine qui a besoin d'être modifié ; ce à quoi **Christophe**, qui a beaucoup de répartie, répond "Bande d'enfoirés... Vous êtes sans pitié... mais vous avez raison". 😊

Nouvelle distribution et nouveau "stop !" pour aboutir à la carte représentant [Harry Houdini](#) qui est, reconnaissons-le, un peu plus connu que le précédent... Et le hasard fait bien les choses (enfin j'me comprends) car **Christophe** a précisément avec lui une représentation de cet artiste ainsi que la reproduction d'une de ses affiches en carte postale. Dingue, non ?



Pour être précis, cette affiche concerne **Hardeen** (le nom de scène de **Théo Weisz**, l'un des frères de **Harry Houdini**) et **Houdini** (le nom de scène de **Erik Weisz**).

**Christophe** prend la carte qui représente **Harry Houdini** choisie par **Stéphane** et la range dans une petite boîte en bois et nous retrace brièvement la vie de ce magicien qui avait basé sa carrière sur des tours d'évasion.

**Christophe** sort un petit paquet de quatre cartes représentant de cartes *Houdini* enchaîné, deux cartes représentant un *Policier*. Une des cartes *Houdini* est mise entre les deux cartes *Policier* et bizarrement, la carte *Houdini* remonte sur le dessus du sandwich. L'expérience est renouvelée avec succès.

**Christophe** explique que **Houdini** a présenté cette évasion dans plusieurs pays et notamment aux États Unis mais également dans différentes villes d'Europe, dont Londres, avant de la présenter en Russie où il était enfermé dans une charrette entièrement plombée... et à chaque fois il a réussi à s'évader.

**Christophe** nous fait revivre ces évasions à l'aide de ses cartes.

**Christophe** sort ensuite un [jeu de cartes Houdini](#)... Puis il fait choisir une carte au "Stop !" à **Thierry**.



Le "hasard" fait encore bien les choses puisque **Thierry** tombe sur la carte de **Houdini** enchaîné. Christophe prend la carte, souffle dessus et montre à présent un **Houdini** libéré de ses chaînes (là où ya de la chaîne, ya pas de plaisir...☺).

**Christophe** propose de nous montrer comment **Houdini** procédait pour se libérer de ses chaînes. Il sort un genre de support avec deux parties parallèles verticales sur lesquelles il y a le sigle de "danger biologique". Il glisse une chaînette entre les deux parties du support et l'emprisonne à l'aide d'une boulon et d'un écrou. Le support et la chaînette ont été préalablement remis à l'examen à deux spectateurs.

Malgré le fait que la chaînette est piégée, elle réussit à se libérer.



[Chain Penetration Stand](#)

**Christophe** reprend son jeu *Houdini* face en face et frotte la première carte sur les autres... Une carte avec un dos représentant en partie une photo de *Houdini* apparaît...



**Christophe** remet la carte postale de l'affiche à **Denis** et il lui demande de lire ce qui est inscrit au dos : *"Bonjour, merci de m'avoir rendu un dernier hommage, alors je vous offre mon dernier tour... Ouvrez la boîte Harry"* (avec une boîte à riz, ça ne fonctionne pas... 😊).

**Christophe** ouvre la boîte en bois où avait été mise la carte de **Stéphane**... Elle contient désormais une carte blanche sur laquelle est inscrit *"Avec mes salutations. Harry"*.

**Christophe** avait l'idée d'inclure deux autres effets et nous demande notre avis parce que son amie lui a dit que sa routine était trop longue.

Deux effets en plus ne sont peut-être pas une bonne idée car certains ont trouvé trop longue la partie avec les évasions de *Houdini* entre les Policiers...

Il s'agit de la routine [Houdini Cards d'Astor](#) et j'ai visionné un [compte rendu \(review\)](#) de **Jeff Stone** concernant cet effet où il dit que cette routine n'est pas très explicite, on se demande ce qui se passe... et apparemment, les cartes plastifiées glissent très mal, ce qui rend périlleuses certaines manipulations.

Bon, ben je ne vais pas ajouter ça à ma liste du Père Noël...

D'autres ont trouvé qu'il faudrait plutôt (pas le chien de *Mickey*...) supprimer les effets avec les jeux complets...

Ah ça va être compliqué de choisir... Bon courage **Christophe**...

Concernant l'effet *Chain Penetration Strand*, nous suggérons à **Christophe** de trouver une solution pour masquer le sigle de *"danger biologique"* car il n'a aucun rapport avec *Harry Houdini*...

**Paillette** s'installe et invite **Nolan** à le rejoindre... Il a un jeu de cartes qu'il effeuille en demandant à **Nolan** de dire "stop !". La carte correspondante est le 6 de Trèfle. Le jeu est entièrement troué dans l'un de ses angles et **Paillette** prend une paire de poucettes (des menottes pour pouce) et emprisonne le jeu avec l'une des extrémités des poucettes et l'autre extrémité est mise autour de l'index de **Nolan**.



**Paillette** tire sur l'index de **Nolan** et le libère de sa poucette. Puis, il met le jeu en éventail pour montrer que la carte de **Nolan** a disparu. **Paillette** fait remarquer que l'index de Nolan pointait dans une direction... La carte choisie est retrouvée coincée sur le mur qui fait face à **Nolan**.

**Paillette** indique qu'il magicien ne fait jamais deux fois le même tour mais propose néanmoins de le refaire à nouveau. Cette fois-ci, la carte choisie (DK) est retrouvée sur la table sous le tapis de cartes.

[Le jeu Houdini...](#) ancienne version. Le tour est désormais commercialisé avec un [énorme cadenas...](#)

**Paillette** poursuit avec une routine utilisant un gobelet et un dé.



**Paillette** distribue six cartes sur la table (de l'As au 6 dans n'importe quel ordre) et demande à **Thierry** de prendre le gobelet contenant le dé et de mettre son téléphone sur l'ouverture du gobelet. Il doit ensuite secouer le gobelet. Le tout est ensuite retourné sur la table.



**Paillette** retourne les six cartes face en bas sur la table et demande à **Thierry** d'en choisir deux. **Paillette** lui demande de lui remettre ces deux cartes... **Thierry** est invité à en choisir deux autres et **Paillette** ramasse les deux autres puis demande à **Thierry** de lui remettre une des deux cartes qu'il a choisies. **Thierry** tend la carte et **Paillette** lui demande de la poser sur le gobelet. **Thierry** se marre... Il est vrai que c'est un chouïa tiré par les cheveux cette façon de procéder... La carte est un quatre... Le gobelet est soulevé et on constate que le dé est sur le chiffre 4...

*Mental Dice* de **Marc Antoine**, version à un dé.

Et voici l'instant que tout le monde attend : le tour de **José**.

**José** dispose cinq cartes à dos bleu face en bas en ligne sur la table et sollicite un assistant.

**Christophe** le rejoint et est invité à couper à plusieurs reprises à jeu à dos rouge. **José** prend le jeu et précise qu'il va distribuer six cartes mais que seules les cartes noires vont servir.

**José** distribue les cartes et pose une carte face en l'air sur chaque carte à dos bleu face en bas. La sixième carte est laissée face en bas juste devant la ligne formée par les autres cartes.

Il y a deux cartes noires et **José** retourne les cartes à dos bleu en rapport. La carte est une carte chiffrée et il y a un "8" dessus. La seconde carte porte un "2". Le total fait 10.



**José** prend un jeu de cartes à dos bleu et distribue dix cartes. La 10<sup>ème</sup> carte est le 10 de Trèfle. **José** retourne la sixième carte à dos rouge. C'est le Roi de Trèfle. José se contente de dire "Aïe" et tout le monde comprend qu'il a foiré son tour. Ce qui, on le sait tous, arrive même aux meilleurs...



**José** écarte les bras en signe de désolation et d'incompréhension car il ne sait pas ce qui a causé ce plantage.

**Christophe** tape dans ses mains en chantant "*Il est des nôtres...*"  
Quel bel exemple de solidarité...

**Éric** profite de la place laissée vacante pour s'installer... Il tient en main ce que je qualifierai de *sac de nœud*...



Un gastroentérologue pourrait aussi y voir une représentation de l'intestin avec l'appendice et le colon...

**Éric** tire sur les deux extrémités de sac de nœuds et il se retrouve avec en main un long morceau de corde.

**Éric** prend à présent un anneau en métal d'un quinzaine de centimètres en diamètre et commence ce qu'on appelle fort logiquement une routine de corde et anneau... L'anneau s'enclave sur la corde... puis se libère... à plusieurs reprises et de différentes façons.



**Éric** poursuit sa routine avec, cette fois-ci, un grand anneau en métal. Et nous assistons à de nouveaux enclavements et de nouvelles libérations.

J'indique qu'**Aldo Colombini** a fait deux petits livrets sur les routines de corde et anneau : *Ringing Around* et *Still Ringing Around*.

De même on peut trouver quatre DVD de lui : *Ring and Rope – Rope Classics – Rope in' – Still Ringing Around*.

On peut trouver sa routine *Still Ringing Around* sur [YouTube](#) présentée lors d'une conférence à Paris en octobre 2001 chez *JokerDeluxe*.

Il y a un DVD dans la collection *World Greatest Magic By The World Greatest Magicians* intitulé : [The secrets of Ring On Rope](#).

Notre ami **Jahn Gallo** a sorti un DVD intitulé [Ring'n Rope](#).

*El Duco* publie un DVD présenté par **Joaquin Solberg** relatif à la [routine de corde et anneau de Willi Wessel](#).

Et je rappelle que le 14 mai 2016, **Mankai** a dirigé un atelier magique sur ce thème *Corde et Anneau*.

**Éric** précise que cette routine est inspirée de celle de **Quoc Tien Tran** et qu'il l'a apprise sur *Double Fond TV*. Si je ne m'abuse (comme dirait ce bon docteur), cette routine figure dans le DVD [L'école de la Magie volume 9](#) consacré aux cordes... avec **Quoc Tien Tran**... ☺

Retour de **Nolan**... pour un dernier tour car il doit partir tôt aujourd'hui.

Un jeu de cartes est donné à mélanger à **Thierry**. Nolan lui montre le résultat de son mélange et lui demande s'il est satisfait. **Thierry** n'est pas quelqu'un de contrariant et on en reste là question mélange.



**Nolan** me demande de dire "*stop* !" tandis qu'il effeuille les cartes et il me de côté ma carte face en l'air (3P). Il attire notre attention sur une boîte cylindrique en métal qui contient un "[hand spinner](#)" et retire le petit tissu en mousse qui tapisse le fond de la boîte. Il y a un papier plié sur lequel est inscrit "3P"...

**Nolan** avait précisé avoir gagné ce *spinner* à la foire Saint Romain et **Éric** en profite pour énoncer qu'un forain avait prévu que j'allais choisir le 3P aujourd'hui.

**José** n'a pas dit son dernier mot... Il propose de montrer à nouveau sa routine... [On récapépette depuis le bédut](#)... (**Roland Magdane**)

Donc, cinq cartes à dos bleu en ligne et faces en bas.

**Christophe** demande à **José** s'il doit revenir ou s'il a peur de lui.

**José** n'a même pas peur et **Christophe** vient le rejoindre.

**Christophe** coupe plusieurs fois le jeu à dos rouge face en bas puis **José** distribue cinq cartes à dos rouge face en l'air en regard de chaque carte à dos bleu et une sixième carte à dos rouge est laissée face en bas et mise devant les autres cartes.

Seules les cartes noires (Trèfle et Pique) sont prises en compte et en retournant les cartes afférentes à dos bleu, on voit les nombres 16 et 8 dont le total donne 24.

**José** distribue une à une 23 cartes à partir du jeu à dos rouge en les retournant pour montrer des faces toutes différentes. La 24<sup>ème</sup> carte est le 8C... **José** soulève la sixième carte à dos rouge pour voir sa valeur et la repose en disant "Ah, c'est pas vrai !" en se tournant de côté (signe d'un grand désarroi).



**Christophe** me marre... et va se rassoier en disant "C'est moi qui porte la poisse..."

**José** écarte les bras en signe de profond désespoir et d'incompréhension...

Je dis que ça arrive même aux meilleurs et que **José** est d'autant plus meilleur qu'il a raté ce tour deux fois de suite...

Je propose de prendre la suite et demande le silence afin qu'on puisse entendre une mouche voler... (lisez la suite...)

J'explique que la méthode la plus radicale pour tuer des mouches, c'est la tapette à mouche... Je montre un genre de petite raquette sur laquelle il y a une mouche... La raquette est d'un genre particulier parce qu'elle est recouverte d'un genre de glue et elle permet de capturer des mouches vivantes.

Je montre comment capturer une autre mouche de l'autre côté de la raquette et je montre qu'il est ainsi possible de capturer deux mouches de chaque côté de cette raquette.

J'invite **Thierry** à venir me rejoindre et je lui donne un petit objet en plexiglas... vide. Et je lui demande de mettre sa main au-dessus.



Je sors de ma poche de chemise une second tapette et je montre qu'il n'y a aucune mouche dessus, ni d'un côté, ni de l'autre.

Pour répartir la charge sur chaque tapette, je les approche et les éloigne d'un geste rapide pour montrer qu'il y a désormais une mouche de chaque côté sur chaque tapette. J'en range une et j'explique que la boîte sous la main de **Thierry** a son utilité.

Je fais glisser ma main autour de la tapette et je montre que la mouche a disparu... Un geste vers la boîte et je demande à **Thierry** de vérifier : il y a désormais une mouche enfermée à l'intérieur mais sans aucune ouverture pour l'y introduire...



Une routine que je trouve amusante et qui renouvelle le genre des routines utilisant le "*paddle move*".

J'ai acheté ce tour sur un site chinois et en recevant le matériel j'ai été déçu en constatant qu'il n'y avait qu'une seule boîte avec la mouche déjà à l'intérieur. Je me suis dit que c'était dommage de ne pas pouvoir montrer une boîte vide. D'autant que la vidéo montre un mouvement laissant présumer un changement de boîte...

Du coup, vu le prix, j'ai acheté un second tour identique et avec un peu de bricolage, j'ai désormais une boîte vide et une boîte avec la mouche.

[Fantom Of Fly Swatter](#) (Le Fantôme de la Tapette à Mouche).

**Thierry** va nous montrer un autre tour utilisant des cartes spécialement imprimées avec des représentations de tableaux célèbres. Il nous avait montré ce tour intitulé [Le Secret de Mona Lisa](#) lors de la [réunion du 16 novembre 2019](#)...

Oui, vous avez bien lu... 16 novembre 2019 et aujourd'hui nous sommes... le 16 novembre 2024... Faut-il y voir une coïncidence, sachant que les coïncidences en Magie n'existent pas... Ah, il est fort ce **Thierry** !

Comme je suis par moment un peu fainéant, je pourrais vous faire un copier-coller du compte rendu de 2019 en changeant le prénom du spectateur...

Ah bah oui, le comble du comble aurait été que le spectateur de 2024 soit le même que celui de 2019, mais hélas, ce n'est pas le cas...

Mais, je ne veux pas arnaquer le lecteur et je vais donc rédiger un nouveau texte, d'autant que **Thierry** a modifié sa présentation.

**Thierry** fait défiler les cartes devant **Stéphane** et nomme les tableaux quand ce n'est pas **Stéphane** lui-même qui le devance...



En plus de *La Joconde* de *Léonardo Da Vinci* (ou de *Leonardo di ser Piero da Vinci* pour les puristes), il y a un *René Magritte* (*le Fils de l'Homme*).

**Thierry** précise qu'il y a également un « *Michelangelo* » (*Dieu de Michel-Ange...* ou *Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni* pour les puristes).

Il y a enfin un tableau représentant un lion et **Thierry** précise qu'il a été peint par une artiste hollandaise se nommant *Linda Reinart...* Sachant qu'en 2019, selon **Thierry**, elle s'appelait *Lina Reiner...* Cela dit, elle a tout à fait le droit d'avoir changé d'état civil entre 2019 et 2024. ☺

**Thierry** prend un jeu de cartes et fait choisir une carte à **Stéphane** (RC).

**Thierry** reprend le paquet avec les cartes représentant des tableaux et refait défiler les cartes... *La Joconde* tient dans sa main une carte dont on ne voit que le dos : un dos rouge... comme le jeu où **Stéphane** a choisi une carte.

**Thierry** retourne à présent la carte de *la Joconde* et on voit la représentation de *Mona Lisa* de dos... **Thierry** retourne à nouveau la carte. *La Joconde* fait face à nouveau et elle tient maintenant une carte de face qui est... le *Roi de Cœur*.



*Mona Lisa's Secret*, une création de **Card-Shark**.

**José** n'est pas un homme qui renonce facilement... mais là, il préfère ne pas prendre le risque de montrer une troisième fois son tour... Il a décidé de ruser et de nous montrer aujourd'hui, le tour qu'il avait prévu pour le mois prochaine car, tel le joueur d'échecs (et aujourd'hui, **José** en a connu deux.☺) qui prépare plusieurs coups d'avance, notre ami **José** a apparemment plusieurs (ou au moins un) tours d'avance. C'est pas comme certains qui apprennent un tour le samedi matin pour le montrer le samedi après midi... Enfin, j'me comprends... et j'ai les noms... Alors que moi, j'anticipe... je prépare le vendredi le tour du samedi...

**Christophe** annonce d'emblée qu'il ne va pas faire à nouveau le spectateur et c'est **Éric** qui se propose.

**José** étale le jeu face en bas sur la table et demande à **Éric** d'y choisir six cartes.



**José** demande à **Éric** s'il a bien six cartes et ajoute que c'est très important. Il explique qu'il va montrer ce qu'**Éric** va devoir faire, que ce n'est pas compliqué et il prend des cartes... **Éric** lui fait remarquer qu'il a en pris sept et **José** répond "Ah, déjà ça commence...".

**José** prend position et demande à **Éric** de mémoriser la carte du dessous, puis il lui donne une série d'instructions en lui montrant en même temps.



La première carte doit être mise sous le paquet tenu face en bas.  
La carte suivante est retournée face en l'air et mise sous le paquet.  
La carte suivante est laissée face en bas et va sous le paquet.  
La carte suivante est mise face en l'air et laissée sur le paquet.

**José** explique que jusqu'à présent il est en mesure de déterminer où se trouve la carte d'**Éric**. Il lui demande de couper son paquet et de compléter la coupe pour vraiment perdre la carte.

**José** invite à présent **Éric** à lui remettre son paquet et, le tenant derrière son dos, il accomplit quelque mystérieuse besogne...



Il règne un tel silence qu'on pourrait entendre une mouche voler... Je prépare une de mes tapettes, juste au cas où...

**José** sort le paquet de derrière son dos et demande à **Éric** de nommer sa carte – le 9C. Il étale les cartes. Une seule carte est face en bas et il s'agit... du 9C. Ouf !

*Dessous de Table*, une routine extraite du livre *Le Very Best Of des Tours de Cartes Automatiques* de **Richard Vollmer**.

C'est avec cette routine que se termine cette réunion sur un succès...

La prochaine réunion sera la dernière de l'année civile 2024 et elle se tiendra le samedi 14 décembre... Mais rassurez, l'année civile ne correspond pas à l'année magique... et nos réunions reprendront donc en janvier et jusqu'en juin 2025.

Passez de bonnes fêtes de fin et de début d'année...

Mais j'aurai l'occasion de le redire dans le compte rendu de décembre... ☺

**Patrice**  
*Apprenti Magicien à Vie*

