

**RÉUNION DU 14 JUIN 2025
LES 23 ANS DU MAGICOS CIRCUS ROUENNAIS**



Vous avez ici la bougie et le gâteau que nous n'avons pas eus...

La journée du samedi 14 juin 2025 est une journée particulière puisqu'elle marque la dernière réunion de l'année magique septembre 2024 à juin 2025, mais c'est également la célébration des 23 années d'existence du ***Magicos Circus Rouennais (ALD Magicos Circus)***.

Christophe avait proposé de démarrer dès le matin... Mais cela n'a pas soulevé l'enthousiasme des foules. Il avait alors proposé un apéritif chez lui suivi d'un déjeuner au restaurant avant de faire la réunion dans l'après-midi...

"J'adore quand un plan se déroule sans accroc" disait le Colonel John "Hannibal" Smith de la A Team (l'Agence Tous Risques)...

Nous étions... 3... chez **Christophe** qui a donc fait des économies d'alcool...

Et le restaurant que **Christophe** voulait nous faire découvrir était fermé. Alors, nous nous sommes rabattus sur notre chinois habituel (sachant que le soir même... je devais aller manger dans un autre restaurant chinois avec mon club de marche...).

Ah ya des jours comme ça où le sort s'acharne. Ça doit être mon karma.

Nous étions six au restaurant... et sept à la réunion.
Pas de quoi se rouler par terre en chantant à tue-tête...

Sont présents :

1 : **Christophe**

3 : **Philippe**

5 : **José**

7 : **Théo (le numéro 2)**

2 : **Patrice**

4 : **Thierry M**

6 : **Paillette**

Et pour immortaliser cette réunion, je prends la traditionnelle photo...



Clic-clac, *Xiaomi*... et hop !

Au niveau des informations magiques, il convient de signaler que la fête de *L'U.S.E.P (L'Union Sportive des Écoles Primaires)* s'est déroulée le 11 juin. **Christophe** et moi-même étions présents et **Stéphane** a fait un passage qu'il a dû écouter.



L'information importante concerne notre prochain conférencier... ou pour être précis, notre prochaine conférencière... C'est **Alexandra Duvivier** qui viendra passer un moment avec nous le samedi 13 septembre prochain.



Il est temps à présent de passer à la partie Magie de la réunion.

C'est **Philippe** qui commence pour nous présenter [Fragrance de Calix](#).

L'effet est le suivant : Deux spectateurs en la personne de **Paillette** et **Théo**.

Philippe prend un petit pulvérisateur et indique mettre du parfum dans la paume de **Paillette**.



Philippe demande à **Paillette** et **Théo** de sentir le parfum et de deviner de quoi il s'agit... Comme ce n'est pas probant, **Philippe** indique que c'est l'odeur de la menthe.

Il passe à présent sa main devant le visage de **Paillette** et lui dit qu'il va enlever son odorat.

Paillette et **Théo** doivent maintenant sentir la paume de **Paillette** mais ils ne détectent aucune odeur.

Un geste magique à nouveau et **Philippe** déclare qu'il rend son odorat à **Paillette**. Il lui prend la main et lui demande de la sentir : **Paillette** indique qu'il sent à nouveau l'odeur.

Théo, invité lui-aussi à sentir, confirme que l'odorat est perceptible.



Philippe propose de faire un truc encore plus fort : transférer l'odeur de la main de **Paillette** à celle de **Théo**...
Geste magique... **Théo** doit refermer rapidement sa main pendant que **Philippe** mime de lui envoyer quelque chose.

Paillette est invité à sentir sa main... Il ne sent rien.
Théo est invité à sentir sa propre main : Il sent l'odeur détectée précédemment dans la main de **Paillette**.

Paillette prend la suite pour une mise en application d'une technique enseignée par **Nicolas Audouze** lors de son atelier magique du 26 avril 2025 enrichie avec l'utilisation d'un second jeu un peu particulier...

Paillette remet un jeu à examiner à **Thierry** en lui précisant qu'il manque peut-être une cartes ou deux.
Thierry est invité à nommer une carte (8K)... **Paillette** parcourt le jeu et déclare que le Huit de Carreau ne s'y trouve pas.



Paillette montre les cartes à **Thierry** afin qu'il vérifie...

Paillette pose le jeu sur la table et sort de sa poche un autre jeu, identique au premier.

Paillette reprend le premier jeu et l'étale face en bas sur la table.

Paillette prend le second jeu et demande à **Thierry** de faire semblant de retourner le 8K dans ce jeu. Puis, il fait un éventail et montre qu'une carte est face en bas dans le jeu face en l'air : le 8K.



Paillette remet le 8K dans le jeu et fait semblant de le lancer vers l'étalement sur la table.

Le 8K se retrouve face en l'air dans l'étalement parmi les autres cartes face en bas... 😊

Thierry s'installe avec une boîte en carton devant lui pour nous présenter [Les chaussettes par Climax.](#)

Philippe est invité à le rejoindre et il lui remet une corde qu'il doit tenir tendue entre ses deux mains écartées.

José est invité à se joindre à la fête et son rôle va être de plonger sa main dans un sac transparent rempli de chaussettes de couleurs différentes pour en prendre une sans regarder...

Une prédiction a été au préalable posée sur la table.



Au fur et à mesure les chaussettes choisies successivement sont accrochées sur la corde tenue par **Philippe**.

Quatre autres chaussettes sont ainsi choisies par **José**.
Au final il reste deux chaussettes que **Thierry** demande à **José** de sortir ensemble : une chaussette orange et une chaussette verte.



José est invité à lire la prédiction : "*Vous avez choisi des chaussettes différentes...*" – rires dans la salle.

Thierry attire l'attention sur les deux chaussettes restantes et montre qu'il porte à ses pieds une chaussette orange et une chaussette verte...

C'est à présent le tour tant attendu... Le tour de **José** qu'il a vu sur un site Internet qui explique des tours "*mathémagiques*".
S'agissant de ce que je considère comme du débinage, je me communique donc pas le nom de ce tour.

José étale un jeu de cartes face en l'air sur la table et invite deux spectateurs à le rejoindre.

Tandis qu'il a le dos tourné, **Christophe** doit choisir quatre cartes de couleur rouge, couleur qu'il a librement choisie. **Théo** choisit quatre cartes noires...



José fait ensuite face et referme l'étalement qui contient désormais huit cartes en moins. **Christophe** et **Théo** sont invités à mélanger leur paquet respectif de quatre cartes.

Théo doit ensuite choisir une carte dans le paquet de **Christophe** sans la regarder et **Christophe** doit faire de même avec le paquet de **Théo**.

Christophe doit montrer sa carte uniquement aux personnes se trouvant à sa droite et **Théo** doit montrer sa carte uniquement aux personnes se trouvant à sa gauche.

Puis, **Christophe** et **Théo** doivent perdre leur carte dans leur paquet respectif. Les deux paquets sont ensuite mis l'un sur l'autre.

José prend le paquet et le dissimule à la vue de tous et se livre à une manœuvre que je devine savante...

Puis **José** montre les cartes en les mettant en éventail pour montrer qu'elles sont bien mélangées et demande à **Christophe** et **Théo** de vérifier qu'ils voient bien leur carte...



José dissimule à nouveau les cartes à notre vue et se livre à une nouvelle manœuvre que je devine tout aussi savante que la précédente avant de sortir deux cartes... La carte choisie par **Christophe** et celle choisie par **Théo**.

Comme ce tour n'a pas de nom, **José**, qui a modifié la façon de procéder, a décidé de l'appeler *Divination de deux cartes parmi huit*.

Christophe nous montre une routine extraite du livre de **Thomas Hierling** "New Wave Close-up". Elle est intitulée "Maggi, maggi !" dans la traduction française (par **Richard Vollmer**) de ce livre initialement écrit en langue allemande.

Christophe fait apparaître une toute petite bouteille de *Coca-cola* dans un foulard. C'est pour les petites soifs.
La bouteille disparaît pour réapparaître derrière la jambe de **Christophe**.
Au final, c'est une bouteille de *Coca* de 50 centilitres qui apparaît dans le foulard... pour les grandes soifs.



Certains se demanderont peut-être pourquoi, cette routine s'appelle "Maggi, maggi !"... En fait la routine originale s'appelle "Maggi !"... par référence à la bouteille *Arôme* de la [marque Maggi](#) utilisée par **Thomas Hierling** et comme clin d'œil à la Magie. Elle est inspirée de *King Solomon's Drink* de **Paul Harris**.

Théo avec une routine de **Dani DaOrtiz** extraite du livre *Tours semi-automatiques*. Elle est intitulée *Les Trois Paquets* dans la version française de cet ouvrage.

Un jeu de cartes est mélangé par **José** puis **Théo** parcourt le jeu pour réaliser une prédiction qui consiste en trois cartes extraites du jeu et posées face en bas sur la table.

José doit couper à peu près la moitié du jeu.

La portion supérieure du jeu est mise à l'écart et **Théo** récupère la portion inférieure du jeu. Il parcourt les cartes des yeux et **Théo** sépare son paquet en deux et fait une rosace avec chaque portion avant de demander à **José** d'imbriquer les cartes entre elles.



Le mélange a placé le 4P sous le paquet.

Théo demande à **José** de prendre la moitié supérieure du jeu mise à l'écart et de distribuer quatre cartes face en bas.

La carte du dessous du paquet est le 3K et **José** est invité à distribuer trois cartes et à la mélanger. La carte du dessous est un 2.

José doit distribuer deux cartes.

Théo montre sa prédiction : Dame de Cœur, Dame de Pique, Dame de Trèfle.



Théo pose une Dame sur chaque petit paquet de cartes face en l'air distribué par **José** puis demande à **José** de retourner le dernier paquet – celui de deux cartes : la carte du dessous est la Dame de Carreau.

Je prends la suite pour montrer la routine *Sympamates* de **Howard Adams** extrait du volume 1 de la série de DVD d'**Aldo Colombini** intitulée *The Amazing Self Working Card Magic Of Howard Adams*.

Je présente un jeu de cartes jumbo – incomplet – et je demande à **Christophe** de le mélanger et d'en sortir 5 cartes au hasard. Je lui demande ensuite de plier le paquet et de le déchirer en deux. L'une des moitiés est mise sur l'autre et le paquet est mélangé et coupé. Puis cinq demi-cartes sont distribuées pour former un genre de carré avec une carte au milieu.



Je demande ensuite à **Christophe** de prendre les demi-cartes restantes et de les mélanger d'une façon particulière pour éliminer quatre demi-cartes en mettant une carte sous le paquet et en posant la suivante sur la table et ainsi de suite. La demi-carte restante est le 8P.

Christophe doit à présent choisir un nombre de son choix, pas trop élevé, et se servir d'une pièce de monnaie en la faisant parcourir les cartes disposées en carré en avant ou en arrière selon son choix.

Christophe, toujours là pour aider ses amis (mais je ne dois pas être son ami), choisi le chiffre 2 et quand je lui fais remarquer qu'il peut prendre un chiffre plus élevé mais il me dit qu'il a le droit...

Christophe est invité à poser sa pièce sur n'importe laquelle des cartes du pourtour du carré et à la déplacer d'une carte. Il pose la pièce au milieu... ☺

Je lui demande de la déposer sur le pourtour...

Forcément, il n'a qu'un choix possible de déplacement et il atterri sur la carte au milieu du carré.

Cette demi-carte est retournée, c'est celle qui permet de reconstituer le 8P.

Philippe avec une routine de **Gabriel Werlen** intitulée *Héritage* extraite du livre *Iceberg*.

Christophe nous avait présenté cette routine lors de la réunion du 4 septembre 2021 ([Compte Rendu page 16](#)).

Philippe raconte l'histoire de son grand-père qui était un joueur et qui avait fait fortune en pariant sur la découverte d'une carte. Un jour, il a parié toute sa fortune sur une carte et il a perdu parce qu'il avait trouvé la bonne couleur de carte mais pas la bonne valeur à un point près.

Le grand-père avait accepté d'expliquer à **Philippe** sa méthode pour gagner à la condition qu'il ne joue jamais d'argent.

Philippe propose de reproduire le jour où son grand-père a tout perdu et **José** l'assiste.

Philippe demande à **José** d'imaginer un jeu de cartes qui se rapproche de lui et il lui demande d'abord de voir une couleur... puis de voir s'il s'agit de cartes à points ou de figures... **José** a une carte en tête et **Philippe** sort de sa poche une enveloppe contenant la carte que son grand-père lui a léguée et il la pose sur la table face cachée.



José doit maintenant répondre à des questions mais en donnant une réponse inverse à la carte à laquelle il pense... S'il pense à une carte "noire", il devra dire "rouge", s'il pense à une "figure" il devra dire "carte à points", etc.

José nomme le Valet de Pique.

Philippe sort la carte du grand-père de l'enveloppe : La Dame de Pique... La carte nommée par **José**... à un point près.

Paillette prend la suite pour une routine que – dit-il - présente **Alain Choquette** mais aussi **Luc Apers**.

Paillette utilise quatre cartes à jouer coupées en deux.

Théo est invité à mettre un paquet de demi-cartes sur l'autre, à couper et à compléter la coupe. Il doit ensuite prendre la carte du dessus du paquet et la mettre dans sa poche sans la regarder.



Théo doit maintenant prendre le paquet et le mélanger selon les instructions de **Paillette** : la carte du dessus va en dessous – les deux cartes du dessous vont en dessous – Le paquet doit être retourné face en l'air – la carte du dessous est mise au milieu du paquet – les deux cartes du dessus sont mises au milieu du paquet – la carte du dessus est mise en dessous – le paquet est retourné face en bas.

Ensuite, la première carte est jetée à l'écart, la carte suivante est conservée et le reste du paquet est jeté.

Paillette demande à **Théo** de regarder la demi-carte qu'il tient : 2K.

Théo doit sortir la demi-carte qui se trouve dans sa poche : c'est l'autre moitié du 2K.

La version de **Luc Apers** s'appelle *Rituel Simple* et elle est nettement moins intéressante - car beaucoup plus facilement explicable par le spectateur lui-même - que ce que vient de présenter **Paillette**.

Luc Apers indique que sa routine est inspirée de *The Love Ritual* de **Woody Aragon**. Il fait allusion à la routine commercialisée sous ce nom qui est une variante de la routine *Tu media naranja (How To Find Your Half)* qui est extraite du livre de **Woody Aragon** *Woodysmo*. (traduit en anglais sous le nom de *A Book In English*).

Une routine qui, il faut bien l'admettre, est nettement plus percutante que la routine de **Paillette**.

Je n'ai pas trouvé la version présentée par **Alain Choquette** mais sur [un post de Virtual Magie](#) il est indiqué que c'est la version de **Woody Aragon**.

Christophe, avec une routine d'As intitulée *Reset contre tricheur* extraite du livre de **Thomas Hierling** *New Wave Close-up*.

Christophe sort les As un à un du jeu et nous les montre en les retournant face en bas sur le jeu : Pique, Carreau, Trèfle et Cœur.

Christophe prend l'As de Cœur, nous le montre puis frotte sa face sur le tapis de cartes. L'As se transforme en Roi de Cœur.



Un second As de transforme également en Roi... Les deux derniers As se transforment simultanément en Rois.

Pour le final, **Christophe** montre qu'il n'y a jamais eu de Rois... Il montre les cartes posées sur la table et compte devant nous les quatre As puis il sort les quatre Rois de ses poches arrière de pantalon.



Thierry prend la suite pour une routine de cartes qui ne se passe pas comme prévu... et il conclut en disant qu'il la refera tout à l'heure...



Je prends la suite pour présenter la routine [*L'Astuce de Jon Spade*](#).

Je demande quelle est la carte par excellence dans un jeu et on me répond l'As. J'explique que j'ai des As particuliers et je montre *l'As-Tronaute*, *l'As-Pirateur*, *l'As-Térix* et le chef des As : *l'As-Ticot*. Il s'agit de cartes sur lesquelles ces noms sont imprimés.



Et lorsque le chef se retourne face en bas, les autres As se retournent mais seulement un à chaque fois. Et lorsque *l'As-Ticot* se retourne à nouveau face en l'air... tous les autres As se retournent également face en l'air. Mais à quoi ressemblent vraiment ces As...

Le paquet est retourné et on voit que chaque carte porte à présent le dessin d'un Astronaute, d'un Aspirateur, d'Astérix et d'un petit ver... l'asticot.



Thierry tente à nouveau sa routine qu'il dit être d'**Armand Porcell** mais ne pas en connaître le nom. Il l'a vu sur un site Internet qui ne donne pas complètement ses sources.

Thierry étale le jeu pour montrer des dos rouges... Puis il mélange les cartes en les imbriquant les unes dans les autres à trois reprises.



Puis, **Thierry** range le jeu dans son étui et prend un second jeu... à dos rouge également. Il sort les cartes et il les étale face en l'air avant de les mélanger.

Thierry divise le jeu en trois tas. Il mélange le tas du milieu et le pose face en l'air en décalé sur le tas du gauche.

Il prend le troisième tas et le mélange également au moyen de plusieurs coupes... avant de le poser face en bas sur les deux autres tas.

Le jeu est étalé pour montrer deux bloc de cartes face en l'air entourant un bloc de cartes face en bas.

Le bloc face en bas est distribué pour former quatre tas et la dernière carte de chaque tas est retournée face en l'air.

Thierry reprend le premier jeu et l'étale face en l'air : il y a quatre cartes face en bas. Elles sont identiques aux cartes retournées du premier jeu.



Le tour s'appelle en fait [Synchrone](#) et on peut le trouver sur la chaîne YouTube d'**Armand Porcell**... Ce tour se fait en principe avec un spectateur.

Christophe propose de montrer un nouveau tour utilisant son jeu "*lettré*". Il a besoin de deux spectateurs qui choisissent chacun une carte et en voyant les deux cartes, **Christophe** indique qu'il a loupé le tour. Il propose de recommencer et loupe à nouveau. Candidat suivant....



Théo propose de montrer une routine basée sur le thème du détecteur de mensonge. Cette routine intitulée *Voice Print* est de **Robert Neale** et elle est extraite du volume 2 de la série de DVD *Best Ever* de **Harry Lorayne**.

Théo montre un éventail comportant une série de l'As au 4 à Cœur et une autre série de l'As au 4 à Pique.



Philippe est invité à penser à l'une des cartes présentées puis **Théo** doit calibrer son détecteur de mensonge et décale une carte sur deux puis il demande à **Philippe** de dire la vérité en indiquant s'il voit sa carte. Non. Les cartes en saillie sont dégagées et la même procédure est réalisée. **Philippe** voit sa carte. Le processus est renouvelé une dernière fois et **Philippe** voit sa carte.

Le paquet étant à présent calibré, **Théo** le distribue en deux tas et indique qu'il va poser des questions et que **Philippe** peut mentir : carte rouge ou noire. Réponse : rouge.

Théo prend le tas de droite et le distribue en deux tas avant de poser sa seconde question : Carte paire ou impaire. Réponse : impaire.

Théo pose une autre question : valeur de la carte. Réponse : 2.

Théo distribue le tas de droite en deux tas d'une carte.



Pour la révélation, **Théo** retourne la première carte du tas complètement à gauche : une carte noire. Puis il retourne la carte du tas immédiatement à côté : une carte impaire. La carte unique du tas suivant est retournée : un 3. Puis pour le final **Théo** retourne la dernière carte le 3 de Pique... la carte pensée par **Philippe**.

Je prends la suite avec une routine intitulée [Stakate](#) de **Howard Adams** extraite du volume 1 de la série de DVD d'**Aldo Colombini** intitulée *The Amazing Self Working Card Magic Of Howard Adams*
Christophe joue le rôle du spectateur.

Je mélange le jeu de cartes et j'en sors quelques cartes que je mélange. Puis je demande à **Christophe** et couper complètement le jeu. Je fais une prédiction sur la feuille d'un magazine qui trainait sur une table.



Je demande à **Christophe** de distribuer une à une cinq cartes et de poser à l'écart les cartes restantes. Pendant que je tourne le regard, **Christophe** doit mémoriser la carte du dessus et celle du dessous du paquet. Il peut ensuite mélanger les cinq cartes.

Je prends les cinq cartes et je sors deux cartes que je pose face en bas sur la table. Je demande à **Christophe** de nommer ses deux cartes. Je retourne les deux cartes sur la table : ce sont les deux cartes de **Christophe**.

Je fais remarquer que si on additionne la valeur des deux cartes, cela donne 13. Je prends le magazine sur lequel est notée ma prédiction qui indique "13".

Comme personne ne semble vouloir prendre la suite, je propose de montrer la routine de **Darwin Ortiz** appelée [Jumpin Gemini](#).

Une routine est basée sur un Deux de Cœur ambitieux... dans un paquet où il n'y a en fait que des 10 de Pique et plus aucun Deux de Cœur... avant que les Rois ne viennent remettre de l'ordre dans tout ça...



J'aurais du m'abstenir... ça fait un petit moment que je n'avais pas présenté cette routine et je l'ai "royalement" foirée.

Paillette propose de montrer une routine très fortement inspiré du *Wow* de **Katsuya Masuda** mais à la puissance 5.

Philippe l'assiste.

Paillette inscrit une prédiction sur une carte cartonnée. Puis il demande à **Philippe** de couper un jeu de cartes en cinq tas.



Paillette prend le dernier tas et pose dessus la première cartes des autres tas. Il retourne les cinq cartes du dessus de ce paquet et distribue ces cinq cartes à raison d'une carte par tas.



Philippe est invité à choisir une carte parmi les cinq. Il choisit le 8T et **Paillette** montre que sur sa prédiction est inscrit "8T".

Paillette indique que ça fonctionne avec des cartes manuscrites, des cartes à jouet et des cartes E.S.P mais n'a pas été en mesure de nous dire qui a créé ce gimmick diabolique.
Il s'agit en fait de [Name Tag](#) de **Agus Tjiu**.

Christophe demande deux spectateurs pour présenter une routine extraite du DVD [Anniversary Waltz](#) de la série *World's Greatest Magic*.

Il fait choisir une carte à **Théo** et il fait signer la carte sur la face.



Le jeu a été coupé en deux et la carte signée est mise au milieu de la seconde portion de jeu mais en la laissant dépasser.

José est invité lui aussi à choisir une carte et est également signée sur la face.



La carte est mise au milieu de cette moitié de jeu également en la laissant dépasser.

Puis, les deux portions de jeu sont mises l'une sur l'autre et les deux cartes sont égalisées avec les autres cartes.

La carte de **José** est retrouvée face en l'air dans le jeu. **Christophe** la met face en bas et la laisse dans le jeu.

La carte de **Théo** est également retrouvée face en l'air dans le jeu... et à côté de la carte de **José**.

Christophe met les deux cartes dos à dos et montre chaque face puis il demande à **José** et **Théo** de prendre les deux cartes en sandwich entre leurs mains...



Un geste magique et lorsque **José** et **Théo** séparent les mains, il n'y a plus qu'une seule carte... Les dos ont fusionné et la face de la carte de **Théo** est d'un côté et la face de la carte de **José** est de l'autre côté. Et avec les signatures sur chaque face.



La version présentée ici est *The Anniversary Waltz* de **Doc Eason**.

Cette routine clôture cette réunion... anniversaire... tout un symbole.

Pour ma part, je viens – enfin – de terminer ce compte rendu ce 29 août... Il m'aura fallu deux mois et demi pour me motiver...

La rentrée du **Magicos Circus Rouennais** aura lieu le 13 septembre (je vous renvoie à la page 3 de ce compte rendu... J'espère que vous avez passé de bonnes vacances. Cette nouvelle année magique sera marquée par les 24 ans du **MCR**.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie

