

RÉUNION DU 7 FÉVRIER 2026

Nous voici rendu en février et malgré la pluie, la neige et le vent, le **Magico Circus Rouennais (ALD Magico Circus)** procède malgré tout à sa réunion mensuelle... Amputé cependant de notre inestimable président et de notre irremplaçable rédacteur de compte rendu.

Cependant, la machine est lancée et comme il faut bien qu'un rapport soit établi, c'est moi qui m'y colle en priant tous les Dieux de toutes les religions, passés, présents et futurs que mes très chers confrères feront montre d'une certaine indulgence à mon égard. Effectivement ma plume n'est pas aussi affûtée que celle de **Patrice**, mais j'ose espérer que ça fera l'affaire quand même.



Vous remarquerez ci-dessus que, contrairement au mois dernier, la photo de groupe à bien été prise. Et, pour celles et ceux qui se poseront la question, non ! C'est bien celle de la réunion et non celles du club des 5, il y a bien TOUS les protagonistes du jour.

Sont donc présents :

1 : **Éric**

2 : **Thierry**

3 : **Stéphane**

4 : **Philippe**

5 : **José**

Le décor est planté, les acteurs présentés, nous pouvons donc entrer dans le vif du sujet, à savoir : La vidéo de dégustation de l'ortolan made in Maïté ? Non ! Des tours, des routines et des illusions made in **ALD Magico Circus** bien sûr.

Le premier de ces messieurs... oui, nous n'avons toujours pas recruté de dames au sein du club ! Le premier de ces messieurs donc, à ouvrir le bal est **Thierry**.

Thierry étant un homme d'une impeccable méticulosité, il nous présente une routine d'une exacte précision. Ce tour a cette qualité de mêler avec subtilité, son sens du détail, son optimisme et... 10 Cartes ESP (chacun des 5 symboles ESP étant répété 2 fois).



Notre cher ami, pose une carte de prédiction et distribue une à une, chacune des 10 cartes qu'il a en main en deux paquets distinct sur la table.

Il révèle la première carte du premier paquet : un cercle. En toute logique il devrait y avoir un autre cercle sur le second paquet et sur la prédiction...

Que nenni, sur le deuxième paquet, trône, comme une raillerie, une croix !

Seulement voilà, **Thierry** est, comme je vous l'ai dit, une personne optimiste qui ne se laisse pas faire et annonce haut et fort qu' « *Ici, on ne loupe jamais les tours* ». Il nous le prouve en dévoilant sa prédiction qui s'avère être un cercle dans lequel on peut distinguer une croix.

Quid de la précision et de l'exactitude me demanderez-vous ? Pour le savoir, regardez donc la vidéo, bande de petits futés !

Aller, maintenant, c'est à mon tour... « *Engage le jeu que je gagne* » est le nom de la routine tiré du livre de **Max Maven** « *Rêver* ».

Pour rester dans le thème western du mois dernier, ou plutôt, pour faire mon Mea culpa pour mon absence du mois dernier, je me suis fait un devoir d'instruire mes copains *magicos* sur les origines du nom d'une main de poker : *La main de l'homme mort*.

Mon partenaire de jeu, ici sera **Philippe**.

Je sors un vieux jeu de carte datant du Far-West.

Après avoir mélangé le jeu, je nous distribue cinq cartes à chacun.

Et puis, je m'aperçois qu'il peut y avoir suspicion de triche, dans la mesure où c'est moi qui ai distribué les cartes.

Je reprends donc nos cartes, je les lui donne et lui demande que ce soit lui qui fasse la distribution.

Ça ne va toujours pas, car c'est moi qui ai posé mon paquet de cartes sur les siennes, on peut donc toujours suspecter quelque chose de louche.



Pour éviter tout doute quant à une potentielle malversation, non seulement je me retourne pendant la distribution et je demande à **Philippe** de choisir l'un des paquets, ce qu'il fait de bonne grâce.

Une fois les cartes distribuées et le paquet choisi, la partie peut enfin débuter.

Philippe écarte une carte de son jeu et moi, deux.

Lors de la révélation, il me montre sa main composée d'une paire d'As et d'une paire de huit.

Quant à moi, j'ai un brelan de deux, j'ai donc gagné... Enfin c'est ce qui aurait dû se passer parce qu'au final, j'ai loupé mon tour.

Comme je suis de mauvaise foi, je dirais que c'est pour faire mentir **Thierry** !

Pour ceux que ça intéresse le nom « *la main de l'homme mort* » vient de la main de poker qu'a eu *Wild Bill Hickock*, juste avant qu'il se fasse descendre dans le dos par un coyote au foie jaune nommé *Jack McCall*.

Cette main, composée de deux 8 et deux As et d'une cinquième carte* à la mauvaise réputation de porter la poisse à celui qui l'As en main. Preuve en est, puisque je me suis planté !

*La cinquième carte est soumise à débat, certains disent qu'il s'agirait de la dame de cœur, d'autres d'un joker et certains prétendent que la carte, face cachée n'a jamais été dévoilée. Toujours est-il que la main du mort est considérée comme une main porte poisse.

Je laisse la place à **Philippe** qui demande à **José** de mélanger un jeu et de faire 3 paquets de 8 cartes. **José** s'exécute.



Puis il prend l'un de ces 3 paquets, le mélange, le coupe, prend connaissance de la carte de coupe (ici, le 6 de Cœur) et le pose sur l'un des deux autres paquets.

Il ramasse ensuite le reste du paquet choisi et le pose également sur le tas choisi.

Enfin, le paquet resté seul, est lui aussi ramassé et posé sur le tout.

Philippe se fait un devoir de s'intéresser à la personnalité de **José**. En commençant par son passé.

Philippe prend les cartes et les pose une par une en un tas, sur la table, au rythme des lettres du mot P.A.S.S.É.

Le valet de pique dévoile que **José** est attiré par l'argent et les chiffres en général.

Puis, notre magicien dévoile, en épelant le mot P.R.É.S.E.N.T. que **José** a du cœur lorsque le valet de cette famille est dévoilé.

Enfin, ce trait de caractère de notre ami **José** est confirmé lorsqu'en épelant le mot F.U.T.U.R. le 6 de cœur est retrouvé.

Philippe peut remercier **John Carey** (Le frère de *Jim* ?) et son livre « *Me, my cards and I* » d'avoir pu sonder la psychologie de **José**.

Aller ! C'est au tour de **José**, justement, de nous présenter l'un de ses tours mathématiques dont il a le secret.

Il sort 2 paquets de 11 cartes, l'un bleu et l'autre rouge, ainsi que 3 cartes chiffrées de 2 à 4.

Il sort aussi 2 pancartes où sont inscrit *MONGE* sur l'une et *KLONDIKE* sur l'autre.

Pour ceux qui se posent la question, il s'agit de 2 types de mélanges, au même titre que le français ou l'américain.

En outre, il me confie un message qui, pour l'heure doit rester secret...

José demande ensuite à **Thierry**, s'il attribue le mélange *MONGE* au jeu bleu ou au jeu rouge.



La décision de **Thierry** est sans appel : Le mélange *MONGE* sera pour le jeu rouge. Le mélange *KLONDIKE* est donc attribué... Au jeu bleu (Bravo à ceux qui ont suivi !).

José mélange les cartes chiffrées et demande à son partenaire d'en tirer une pour le *MONGE* et une pour le *KLONDIKE*. Cela va déterminer le nombre de mélange.

2 pour le *MONGE*.

4 pour le *KLONDIKE*.

N.B. : Pour les explications de ces deux mélanges et ses secrets, débrouillez-vous ! Si un moldu venait à lire ce compte rendu, je n'aimerais pas être le responsable de la trahison d'un secret de magicien.

Donc, reprenons :

José fait 2 mélanges MONGE sur le jeu rouge et 4 KLONDIKE sur le bleu.

Il m'invite à lire le message précédemment confié.

« *Eric Antoine et Marc Lavoine vont aider à la conclusion du tour...* »

Voilà un texte aussi énigmatique et abscons que ceux imprimés sur les billets des « *fortunes cookie* » chinois !

José demande à **Thierry** de choisir entre : poser le paquet bleu sur le rouge ou poser le paquet rouge... Sur le bleu, évidemment.

Le rouge sera donc posé sur le bleu !

Pour conclure, **José** épelle le prénom É.R.I.C. en plaçant les cartes une par une sur la table en un paquet.

Sur la lettre C, notre magicien matheux dévoile un As

Puis il épelle le nom de famille A.N.T.O.I.N.E. et sur le E, Ô ! Surprise un autre As.

Sur le C de M.A.R.C., devinez quoi ? Un troisième As apparaît, suivit du dernier As sur le E de L.A.V.O.I.N.E.



Mais le miracle ne s'arrête pas là. En effet, **José** retourne les autres cartes qui s'avèrent être toutes blanches...

Place à **Eric**. Pas Éric Antoine, non ! Notre **Eric** à nous qu'on n'échangerait pas pour tout l'or du monde contre le magicien géant !



Éric, donc nous présente une routine de *Matrix*, sur le thème des « *Chariots de feu* ».

Si vous connaissez les tours de *Matrix*, vous savez qu'il s'agit de voyage de pièce aux 4 coins d'une table ou d'un tapis. On ne peut, malheureusement en dire plus sur la routine d'**Éric** sans en éventer le secret, tout ce qui peut être dit, c'est que ce sont des « *pièces quantiques* » qui sont à l'œuvre.

Maintenant, nous avons le droit à une autre routine de mathématique. Présentée par... Devinez ! **José**, me direz-vous ?

Et bah c'est Perdu ! C'est **Thierry** qui s'y essaie.

Il commence par me confier une clef (Je n'ai pas le physique de *Passe-Partout*, mais admettons, j'accepte !).



Afin de prouver à tous son honnêteté (que personne, au demeurant ne remet en cause), **Thierry** me demande de vérifier le dé qui va servir à la routine.

Une fois la tâche accomplie, il prend ledit dé et le met dans un gobelet à dé, avant de montrer à tous ce qu'il a en main : un jeu de cartes où, en lieu et place des figures habituelles, sont inscrits des chiffres.

Il en place 6 devant lui qui forme le nombre 142857.

Je suis ensuite convié à secouer le gobelet à dé afin de le mettre sur une face au hasard, hasard qui a décidé de le faire s'arrêter sur le 3.

Thierry nous dit qu'il va donc multiplier 142857 par 3.

Ce qui nous donne (aller ! Les matheux ! On se réveille !)... 428571.

Il ramasse les 6 cartes et les met de côté.

Puis notre *Père Fourras* en puissance me donne une capsule et me demande de me servir de la clef pour la déverrouiller.

À l'intérieur, un petit billet où est indiqué un nombre à 6 chiffres :

428571

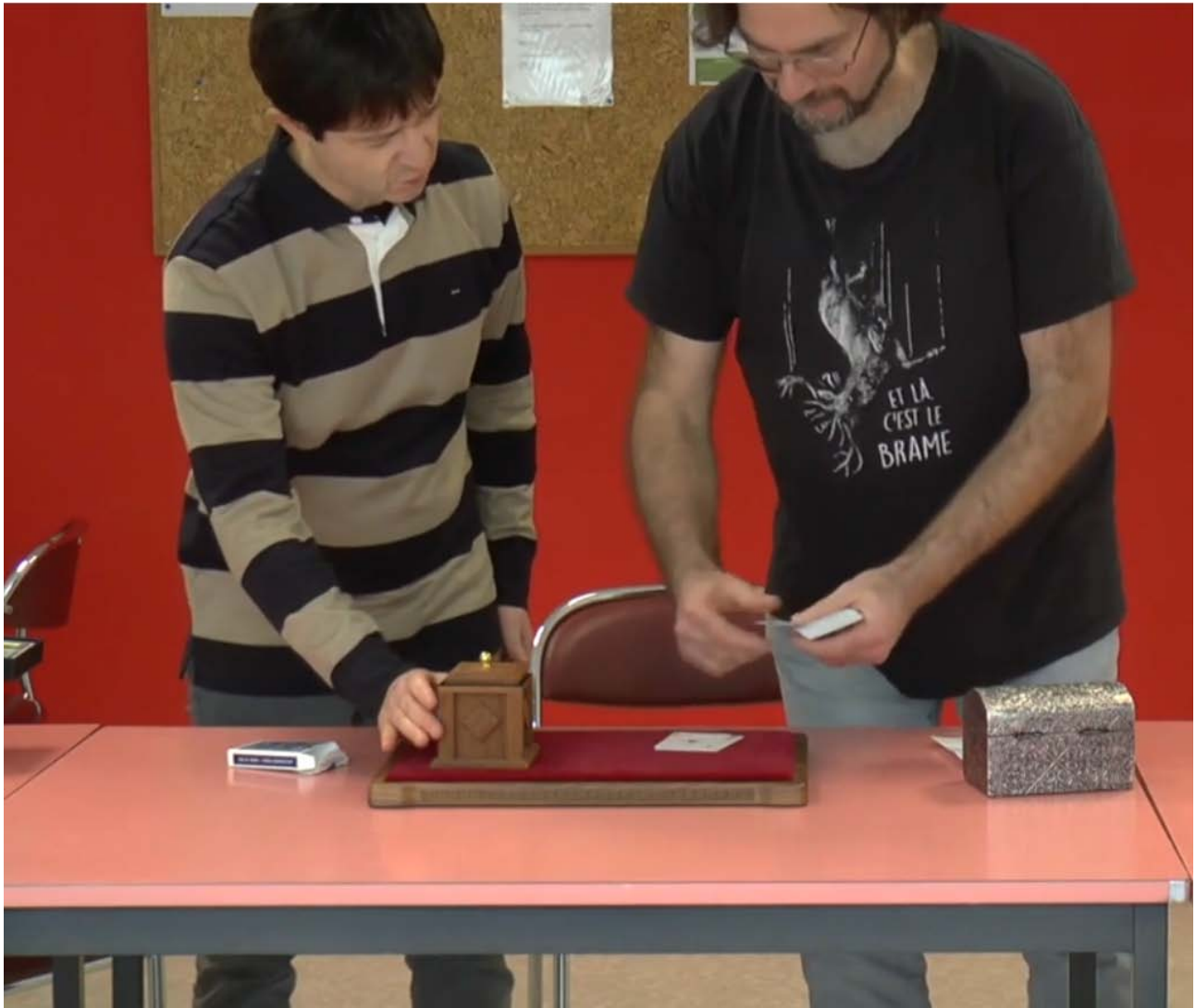
Enfin, **Thierry** ressort les 6 cartes mises de côté. Les plus observateurs constateront que le résultat est constitué des mêmes chiffres dans le désordre.

Je ne sais pas pourquoi, mais lors de la réunion, **José** a été mis à l'honneur. Après le tour mathématique de **Thierry**, c'est **Éric** qui s'inspire de notre « *magimathicien* ».

Le matériel : Une étrange boîte et un coffre au trésor dans lequel **Éric** range son plus gros magot, un jeu de cartes.

Pourquoi ce jeu de cartes est si particulier pour **Éric** ? Parce qu'il lui permet de toujours vérifier ses prédictions.

Il me demande ensuite de lui donner un nombre à deux chiffres avec les doigts. La main droite indiquant les dizaines et la main gauche les unités. Il précise de ne pas faire de geste obscène. Comme si c'était mon habitude !



Respectant ses indications, j'indique du pouce (et non du seul majeur) le chiffre 1 de la main droite et 4 de la gauche. Mon chiffre est donc... Le 14 bravo !

Éric sort ensuite son jeu fétiche qui doit être tout neuf car il y a encore les cartes publicitaires.

Il me demande de les distribuer en une pile face en haut sur la table jusqu'à atteindre la 14ème carte qui se révèle être la dame de pique.

Dans l'étrange boîte, **Éric** sort un papier où est indiqué « *dame de pique* ».

Bon ! Voulant me racheter de mon échec précédent, je me remets en selle en présentant une routine trouvée dans l'*Anthologie des tours de cartes automatiques volume 8* de **Richard Vollmer**.

Je l'exécute une première fois... et me plante ! Encouragé par mes compères je rembobine et l'exécute une seconde fois... pour me planter à nouveau !



Je ne dévoilerais ici, ni le nom du tour, ni le descriptif parce que je compte le présenter à nouveau lors de la prochaine réunion !

Si je voulais me trouver une excuse, je dirais que je manque de glucose, c'est donc le moment que nous fassions une pause « *crêpes et cidre* », gentiment amenés par **Thierry**. On peut dire que ce gars-là prend soin de ses petits camarades !

Il en profite pour nous (re)faire une démonstration de dextérité avec des bouchons en liège.

Il place un bouchon dans la fourche de son pouce droit et un autre dans la fourche de son gauche.

Par une manipulation dont lui seul a le secret les bouchons se retrouvent entre ses pouces et index, complètement désenclavés, un peu comme deux maillons d'une chaîne qu'on aurait séparés.



On a tous essayé de l'imiter mais sans succès, les bouchons restent tristement enclavés.

Après cette petite pause gourmande **Éric** (qui avait plein de trucs chouettes à nous montrer), s'est mis en tête de nous instruire sur les préceptes du *Tao* chinois, précepte à mi-chemin entre le destin et le hasard.

Il nous sort une nouvelle boîte en bois et un étrange support en également bois ou 4 alcôves ont été numérotées de 1 à 4.



Ces numéros correspondent « aux 4 étapes de ce qui doit arriver », dicit **Éric**.

Il demande à *Balthazar* de venir l'assister mais comme personne ne répond à ce nom, c'est **José** qui s'y colle.

Il ouvre la mystérieuse boîte dans laquelle on trouve une prédiction, 6 jetons de couleurs différentes (un bleu, un vert, un blanc, un noir, un jaune et un rouge) qui attendent patiemment qu'on s'occupe d'eux. Dans la boîte, une pointe se dresse fièrement. Elle ne demande qu'à empaler l'un de ces 6 jetons.

Éric ouvre la première alcôve du support dans laquelle on peut lire (désolé pour ceux qui ne pigent pas un mot un traître mot d'anglais) « *Take three discs from the box* ».

Comme **Éric** est un gars sympa, il traduit : « *Prends 3 disques de la boîte* ».

José choisit les disques bleu, rouge et vert qu'il pose devant **Éric**.

Ce dernier révèle la seconde instruction du support : « *Place your finger on one of the three* »

Traduction : « *mets ton doigt sur l'un des 3* »

José s'exécute en plaçant son doigt sur le jeton vert.

L'instruction suivante indique « *move your finger to another one* » : « *mets ton doigt sur un autre* ».

Enfin, la dernière instruction lui demande : « *place the untouch disc on the Pin* » : « *Place le disque que tu n'as pas encore touché, sur l'épingle* ».

José prend donc le bleu et le place sur la pointe de la boîte.



Éric ôte la pointe sous laquelle il y avait une prédiction : un jeton bleu.

Philippe revient sur le devant de la scène avec une autre routine tirée de « *Me, my card and I* » de **John Carey**.

Il demande à **José** de couper le jeu (quand je vous disais qu'il avait été mis à l'honneur lors de la réunion!). Il ne doit pas compléter la coupe mais prendre la seconde partie et la mélanger.

Finalement, **Philippe** se ravise et dit à **José** que la partie qu'il vient de mélanger... et bah *Y'en a pas b'zoin !*

En lieu et place, **José** doit prendre la partie qu'il vient de couper et doit retourner les cartes une par une face en l'air en un paquet pendant que **Philippe** aura le dos tourné.

José peut décider de s'arrêter quand il veut, il doit ensuite prendre le paquet de cartes déposé sur la table et le retourner face en bas.



Toujours pendant que **Philippe** a le dos tourné, **José** a l'instruction de prendre la première et la dernière carte du paquet posé sur la table et de les remettre vers le milieu du paquet qu'il tient.

Une fois les deux cartes perdues au milieu du paquet, l'assistant de **Philippe** prend connaissance de la carte du dessus du paquet posé et la remet à sa place : il s'agit du 9 de carreau.

Pour bien perdre la carte, **José** replace le paquet qu'il a en main sur le paquet distribué et repose la portion du paquet mis de côté au début de la routine. Puis **Philippe** lui demande de tout remettre dans l'étui.

Sans rien toucher, **Philippe** devine qu'il s'agit d'une carte à point rouge : le 9 de Carreau.

José revient avec une routine basée sur le mensonge. Parce qu'à **José**, on ne la lui fait pas ! Et non content de demander à 1 assistant de venir, il va essayer, parmi 3 d'entre nous de deviner si nous sommes d'honnêtes personnes ou des gros menteurs patentés !

Il sort donc 10 cartes à pique allant du 2 au Valet et me demande en premier d'en choisir une. Ce que je fais.



Puis c'est au tour de **Thierry** et, enfin, c'est **Philippe** qui conclut la sélection.

Chacun d'entre nous mémorise sa carte et la rend à son propriétaire.

Selon les propos de **José**, je cite « *le ministère de l'intérieur et de la justice a interdit de montrer le détecteur de mensonge* ». Donc comme on ne rigole pas avec ça, Il planque ledit « *jeu-de-cartes-qui-détecte-les-mensonges* », sous la table afin de le programmer.

Notre *mathémagicien* me demande quelle était ma carte, comme il s'agissait du 6 de pique et que ce n'est pas dans mes habitudes de mentir, je lui réponds en toute honnêteté : 6 de pique.

José épelle le nombre S.I.X., pose le reste du jeu sur les cartes distribuées et ramasse le tout. Il épelle ensuite le mot : D.E. et, identiquement pose le reste du jeu sur les cartes distribuées avant de toutes les ramasser. Enfin, il épelle le mot P.I.Q.U.E. Même chose, il repose les cartes encore en mains sur celles posées sur la table.

Mais cette fois-ci, il révèle la carte du dessus qui est bien le 6 de pique. D'un ton grave il me dis : « *tu m'as dit la vérité* ».

C'est au tour de **Philippe** d'être testé sur sa franchise et sa droiture d'esprit.

Philippe lui dit qu'il a tiré le quatre de pique. De la même manière, **José** épelle successivement les mots Q.U.A.T.R.E., puis D.E. puis P.I.Q.U.E. en remettant, entre chaque épellation les cartes gardées en mains.

Philippe lui a menti : il n'a pas pioché le quatre mais le valet.

Enfin, c'est la probité de **Thierry** qui va être éprouvée.

Thierry a cependant un petit problème de mémoire mais retrouve au fin fond de ses souvenirs, le huit de pique. **José** lui dit qu'il peut mentir mais c'est sans compter sur la solide honnêteté de **Thierry**.

Comme on ne change pas une méthode qui fonctionne, **José** procède de la même manière pour s'apercevoir que **Thierry** avait pioché le cinq !

La moralité de **Thierry** vient d'en prendre un sacré coup !

Voici arrivée la 12ème routine de la réunion présentée par **Thierry**. Cette fois, il a décidé de lancer un pari et de jouer de l'argent.

Il pose une carte au centre de la table puis, il prend 4 cartes où figure uniquement le nombre 20. Il les montre à tout le monde et s'aperçoit qu'il en a pris une de trop. Il pose donc la carte surnuméraire sur un paquet de cartes qu'il avait ultérieurement posé à proximité,.

Les 4 cartes restantes (où figure, pour rappel le nombre 20 sur chacune d'entre elles) sont posées, sur la table à côté de la carte de départ.

Thierry se dit un peu trop riche et décide de parier 20€ mais **José** qui est, une fois de plus son partenaire de jeu doit, pour rafler la mise, trouver où se trouve le nombre 20.



À première vue, ça n'est pas très difficile dans la mesure où les quatre cartes ont un 20 imprimé sur leurs faces. Sauf que...

Sauf que non ! **José** parie sur l'une des cartes où est imprimé un 100. C'est donc perdu ! **Thierry** lui montre la face des 3 autres cartes, mais aucun 20 n'y figure !

Peut-être que la carte qui a été reposée sur le tas de cartes porte le numéro 20 ?

Peut-être que la carte 20 était celle que **Thierry** avait prise en trop ? Pour vérifier **Thierry** la retourne et c'est encore perdu ! La carte retournée indique un Zéro.

Pour conclure la réunion, **Éric** nous présente quelques petits gimmicks.

Le premier d'entre eux est... une boîte (encore une) dont l'une des faces a été enlevée et posée sur un chevalet. **Éric** prend la face et la remet à sa place sur la boîte. Puis il transperce de part en part la pauvre boîte qui n'a rien demandé, via une tige filetée à son extrémité. Il y visse un écrou.

La boîte étant ajourée sur le dessus, **Éric** prend une bague qu'il jette dans la boîte.



Il retire la face amovible pour que tout l'on découvre que la bague s'est enclavée sur la tige !



Le deuxième tour est de la même famille ? Une bague est posée sur son support puis recouverte avec une boîte en bois du même type que précédemment, mais plus étroite. Une mini épée transperce la boîte de part en part, juste au-dessus de la bague.

Puis telle un bourreau activant la lame glacée et impitoyable d'une guillotine, il abaisse avec force et violence la lame de l'épée.



Lorsqu'il retire la petite boîte, l'anneau a été enclavé sur la lame de la mini-épée.



Enfin, le dernier *Gimmick* est une petite voiture qu'il vient de sortir de son emballage « *plastique et carton* » et une toute mini-bébé-table. Cette *tablounette* est équipée de panneaux qui peuvent se replier pour former, sur cette table : UNE BOÎTE !!!



Il y introduit le véhicule et lorsque les panneaux reprennent leurs positions initiales la voiture à disparue.

Éric prend l'emballage vide et en le secouant, la voiture apparaît sous le plastique, à la vue de tous.



C'est ainsi que se conclut la réunion de février qui, malgré l'absence de grandes Figures du **Magico Circus Rouennais**, ne s'est pas trop mal passée.

Au mois Prochain !