

CINQ CARTES COMME QUATRE, LE 4CQ

Il peut être utile dans certaines circonstances de prendre les cinq premières cartes du jeu en laissant croire que quatre seulement sont prises. Voici une méthode simple et pratique que j'utilise pour charger secrètement une cinquième carte sous un petit paquet de quatre cartes prises sur le jeu. J'ai appelé cette technique « 4CQ » et qui signifie : Cumuler Cinq Cartes Comme Quatre ou encore « *Combine 5 as 4* ».



Pour le confort des explications supposons que nous ayons un jeu préparé ainsi, J♣(01) J♠(02) J♥(03) J♦(04) Joker(05) K♥(06) → 10♦(52). Le jeu est présenté normalement dos en l'air.

1 – Ouvrez le jeu de manière à entamer un étalement des premières cartes dans les mains comme montré sur la photo 2. L'étalement des cartes se fera de la droite vers la gauche si vous êtes gaucher et inversement de gauche vers la droite si vous êtes droitier. Dès que les cinq premières cartes sont étalées breaksez ou faites une brisure entre la cinquième carte (Joker) et sa suivante le K♥. Ce break, Joker][K♥, de un à deux millimètres se fait à l'auriculaire de la main droite comme vous pouvez l'observer sur la photo 3. Important ! Sur cette photo j'ai volontairement écarté ma main gauche afin que vous puissiez voir le break formé à l'angle gauche bas.

Magie des Cartes



2 – Après avoir étalé les cinq premières cartes et avoir fait un break au petit doigt entre n04 et n05 la main gauche ramène en les faisant glisser les quatre premières cartes étalées contre le pouce droit allongé. Il est préconisé à la fin de cette action de marquer un court instant comme pour marquer les esprits que vous allez prendre les quatre premières cartes du paquet.



3 – Égalisez vos cinq premières cartes comme cela est montré sur les deux photos, 5 et 6, la main gauche en profite pour modifier sa tenue des cartes en positionnant son pouce sur la petite tranche et son majeur sur le coin haut gauche.

4 – Aussitôt, la main gauche place ce petit paquet des *5as4* en léger biais comme sur la photo 7. En général lorsque je réalise cette prise de cinq cartes comme quatre mes mains sont présentées légèrement inclinées.

Magie des Cartes



5 – Il n'y a plus qu'à poser de la main droite le jeu sur la table, photo 8 et par cette méthode, le 4CQ, vous venez d'ajouter subrepticement le joker aux valets, photo 9.

Cet prise de cinq cartes, le 4CQ est facile à faire. Il est probablement judicieux d'accompagner la manipulation d'un petit commentaire du style : « *Pour ce tour nous allons avoir besoin des quatre premières cartes.* »

Il est tout a fait possible de prendre les six premières cartes du jeu comme quatre, dans cette éventualité il faudra alors breaker sous la sixième.



9 – Il ne reste plus qu'à retourner ou faire retourner la carte cachée pour montrer que l'as de cœur a par enchantement remplacé l'as de pique. Il va de soi que l'impact sera encore plus extraordinaire si l'as de cœur avait été une carte choisie. Quelques mots supplémentaires, ce comptage « *trompeur* » ou « *Fooling card count* » est l'un de mes

Magie des Cartes

préférés car il permet d'apporter du sang neuf dans les veines de la cartomagie et ce que j'aime par dessus tout c'est qu'il est à la fois très visuel et d'une grande fluidité à exécuter. Prolongements. Voici une variante de l'effet dans laquelle le *Fooling card count* est fait deux fois. Au départ préparez vos six cartes comme ce qui suit, K♣(01) A♥(02) K♠(03) A♠(04) K♦(05) K♥(06). Premièrement, petit paquet avec les faces en l'air puis faites un *Fooling card count* dans l'intention de montrer ouvertement un as noir, l'as de pique entre quatre rois, K♣ K♠ A♠ K♦ K♥. Deuxièmement, refermez le petit paquet de cartes (6as5) et retournez-le pour que les faces soient vers le bas. Troisièmement, faites un comptage inversé pour avoir K♠(01) K♣(02) A♥(03) A♠(04) K♦(05) K♥(06). Vous avez bien recompté les cartes, « *il y en a bien cinq !* » Dernièrement refaites un comptage « *trompeur* » afin de montrer en main gauche les deux rois rouges, en main droite les deux rois noirs et climax l'as de pique s'est volatilisé à la barbe de chacun laissant sa place à l'as de cœur.

Le *comptage Trompeur* offre enfin une autre caractéristique, il permet de montrer cinq cartes à dos rouge alors qu'il y en a quatre à dos rouge dans le petit paquet et une à dos bleu. Illustration avec cinq cartes qui seront montrées comme cinq. DR/J♣(01) DR/J♠(02) DB/3♥(03) DR/J♥(04) DR/J♦(05).

Faire un comptage Trompeur en six étapes :

1 – Présenter le petit paquet face en l'air. 2 – Dégagement des deux extrêmes, J♣ et J♦ et montrer le dos des cartes de la main droite et de la gauche, ils sont rouges. 3 - Reprise par la main gauche du J♣ et la main droite prend le J♥ avec possibilité de montrer les dos rouges car le dos bleu du 3♥ est caché par le J♠. 5 – Dépôt du 3♥ sur le J♥ mais la main droite ne montre pas les trois cartes qu'elle tient, la main gauche tient maintenant les deux valets noirs et peut montrer les dos rouges. 6 – Déposer le J♠ sur le 3♥ puis le J♣ ce qui fait que la main droite tient les cinq cartes, face visible. En faisant le comptage trompeur vous avez donné l'impression que les cinq cartes sont à dos rouge.

