

## Double coupe totale

Le jeu de cartes est en tenue main droite ou si vous préférez il est calé en main droite, pouce allongé sur la grande tranche droite, index pointant vers l'avant et les trois autres doigts sur la grande tranche gauche. La main gauche vient alors partiellement couvrir le jeu en se positionnant comme suit, le pouce sur la petite tranche intérieure breake la première carte (7♣) et fait une ouverture dans le jeu à peu près vers le milieu, en préparation d'un endroit où le jeu sera coupé et concomitamment le majeur aidé de l'annulaire se placent sur la petite tranche opposée afin que dans cette prise la main gauche puisse tenir le paquet. À l'auriculaire droit breakez les deux dernières cartes, en l'occurrence J♥(53) et J♣(52) comme le schématise la photo 4 (sur cette photo j'ai dégagé le plus possible ma main gauche afin de faire un focus sur les trois breaks mais normalement la main gauche est plus couvrante).

La main gauche va maintenant déporter son paquet (supérieur) vers la gauche et dans l'action de le passer dessous (sous l'inférieur) elle va en réalité insérer discrètement les deux valets (les deux dernières cartes breakées) entre le sept de trèfle (carte breakée) et son demi paquet. La photo 5 montre l'imbrication des cartes.



Les deux mains procèdent ensuite à l'égalisation des deux paquets, le pouce gauche lève un peu le 7♣ pour marquer un break sous lui. Au moment où les deux paquets semblent égalisés la main gauche reprend son paquet (photo 6) et le passe en dessous de l'autre tenu en main droite. Le résultat de cette *double coupe double*, les deux valets sont sur le jeu et le 7♣ dessous. Ainsi il est possible d'échanger deux cartes, voire plus et de faire des combinaisons en réalisant une *double coupe totale*.

3 – Après avoir fait semblant de perdre la carte choisie (7♣ en n53) le magicien fait apparaître les valets en chargeant secrètement le sept de trèfle (carte choisie).

Magie des Cartes

