

## Double retournement <sup>1</sup>

J'emploie depuis des années une technique de retournement du jeu dans l'intention de montrer soit les dos soit les faces et qui me permet même de mettre à l'envers la carte dernière du paquet, voire plusieurs cartes si la situation l'exige. Dans notre effet il va s'agir de retourner le jeu pour montrer que la Q♥ s'est substituée à la Q♠ et en profiter pour renverser la dame noire. Pour y parvenir, positionnez le jeu dans la main droite en tenue classique, avec en saillie la dame de cœur. Avant que la main gauche ne vienne saisir le jeu par son coin gauche bas l'auriculaire droit breake la dernière carte (Q♠). Vous êtes maintenant fin prêt pour mener deux actions simultanées : - Le retournement du jeu pour qu'il présente ses faces, - La mise à l'envers de la dame de pique. Les photos 7, 8 et 9 montrent le suivi de l'action qui va conduire au retournement du jeu, la main gauche retourne le paquet dans un mouvement de la gauche vers la droite tout en laissant en place la dernière carte (breakée). Ce mouvement n'est pas très difficile à exécuter, il faut simplement penser à couvrir au maximum l'avant des cartes par la main droite et évaluer le bon angle ainsi que la bonne hauteur par rapport à ceux qui vous voient faire. Il est important tout autant de ne pas faire le retournement du jeu à la va-vite. Conseil ! Répétez plusieurs fois cette technique devant un miroir ou demandez à un collègue magicien de vous dire ce qui cloche.

Note. Il est possible de mettre en même temps que le jeu change de face plusieurs cartes à l'envers, par exemple les Rois, les As, etc.



## Magie des Cartes

4 – Le public découvre ébahi que la dame de cœur a pris la place de la dame de pique, photo 9. Sortez ensuite la Q♥ de l'étalement puis passez le paquet supérieur en dessous de l'inférieur. Ainsi la Q♠ se retrouve à l'envers et en prime en sandwich entre les jokers.

Dernier mot pour expert. La dame de cœur pourrait très bien avoir été une carte choisie ou forcée et contrôlée en avant dernière du jeu. Ainsi le magicien aurait démontré que la carte choisie (Q♥) a le pouvoir de chasser l'intruse (la Q♠) et de l'envoyer pâtre entre deux jokers...