

LE COMPTAGE CRABE AVEC SIX CARTES ¹

Le but de ce comptage consiste à ne pas montrer la quatrième carte d'un petit paquet de six cartes comme cinq. Il est construit dans l'esprit d'un *Trio change* et je l'utilise souvent en amont d'un *comptage Trompeur* car ces deux comptages fonctionnent bien en complicité. Visuel il permet au magicien de manipuler ses cartes avec un maximum de sûreté.



Pour vous décrire mon *comptage Crabe* j'ai organisé un petit paquet de six cartes comme sur la photo 1. J♠(01) J♣(02) 5♥(04) JOKER(04) J♥(05) J♦(06). L'objectif va être de montrer un joker entre les valets tout en cachant du début à la fin le cinq de cœur. Ce 5♥ peut être une carte qu'un spectateur a choisi et que le magicien contrôle en no3.



¹ Crab count with six cards

Magie des Cartes

1 – En ayant les cartes tenues par la main gauche à ses angles opposés, la main droite dégage ensemble la première et la dernière (la sixième) comme sur la photo 2. Note. Cette action est le tronc commun de la plupart des mes comptages élaborés sur le principe des cartes tenues par leurs coins. Mais ici avec une différence, dès le dégagement du **J♦(01)** et **J♠(06)** l'index vient prendre la place du pouce pour tenir ces deux valets. C'est ce que montre la photo 3 où l'index qui était dessous vient à côté du pouce ce qui va permettre à ce dernier de retrouver un espace de liberté. Les deux cartes vont donc être tenues par l'index au-dessus et le majeur en dessous.

2 – Vous êtes désormais en situation de pouvoir faire un *Trio change*. Cette technique permet de montrer un sandwich de trois cartes tout en cachant une quatrième ; le mieux est de vous reporter au chapitre qui lui est consacré. Une nouvelle fois tout en conservant le valet de carreau ainsi que celui de pique entre index et majeur le pouce et l'index sortent les deux valets (cœur et trèfle) du bloc des quatre comme trois. Ces actions sont illustrées sur les photos 4, 5 et 6. Normalement dans la manière de manipuler les cartes dans le *Trio change* il y a peu de risques de laisser entrevoir que sous le joker se cache le cinq de cœur.



3 – Si vous avez étudié le principe du *trio change* vous verrez qu'il n'est pas plus difficile de le pratiquer avec deux cartes supplémentaires tenues entre l'index et le majeur, voire même tenir le jeu en main droite et faire un *Crab Count* est tout à fait possible. Maintenant amenez la double carte en main gauche afin de la mettre en position *pattes d'araignée*. Regardez les photos de 7 à 9 pour suivre les étapes.

Magie des Cartes



4 – La main gauche chargée de ses cartes vient ensuite ajouter le valet de pique à celui de trèfle, ce qui fait qu'un court instant vous vous retrouvez dans la situation où la main gauche tient entre pouce et index les deux valets noirs et en *tenue pattes d'araignée la double carte*, 5♥ // JOKER tandis que de son côté la main droite tient les valets rouges entre son pouce et son index car celui-ci s'est repositionné dessous durant la manœuvre. Sans marquer de pose la main gauche peut transférer aisément sa double carte en main droite en l'ajoutant aux valets rouges. C'est la photo 10.

5 – Il n'y a plus qu'à ajouter les valets noirs et l'objectif est atteint, avoir montré un petit paquet de cinq cartes composé d'un joker entre les valets.

Pourquoi le *comptage Crabe* est une bonne entrée en matière pour procéder à un changement de carte ? Après avoir montré un joker en sandwich entre les valets grâce à ce comptage il suffit d'exécuter, cartes dos en l'air, un *Fooling card count* pour montrer un « miracle » la transformation du joker en cinq de cœur, carte qui peut avoir été une carte librement choisie et contrôlée.

