

APPARITION DES AS ET PERMUTATIONS MAGIQUES

Le magicien fait apparaître de manière incroyable les quatre as et ceux-ci classés dans un certain ordre changeant de place à deux reprises. Autant vous avertir tout de suite, cette routine n'est pas à la portée d'un débutant, des techniques nouvelles et inédites y sont employées qu'il faut absolument maîtriser pour aborder cette routine d'as sereinement.

1 - Arrangement des cartes : $A♥(01) A♣(02) A♥(03) A♦(04) A♠(05) A♦(06) →$. Il faut donc un duplicata de l'as de cœur et un autre de l'as de carreau. Ces sept cartes sont sur le jeu. Au moment où j'ai fait les photos descriptives j'avais le joker en n52.



2 - Photo 1, commencez par faire une *double coupe* pour transférer les deux premiers as en dessous du paquet, $A♥(01) A♦(02) A♠(03) A♦(04) → \text{Joker}(50) A♥(51) A♣(52)$. Note. Vous pouvez partir de ce pré-arrangement si vous le souhaitez. Pourquoi je démarre avec les as sur le jeu ? Souvent avant de faire cette routine je fais une série d'effets qui demandent des arrangements particuliers de mon jeu. La double-coupe est une technique rapide pour transférer une à plusieurs cartes du dessus en dessous ou vice versa.

3 - Première technique originale de cette routine d'as, exécuter un *3as2-Top* afin de montrer $A♠$ et $A♥$. Grâce à cette subtile double levée + levée simple vous amenez la double carte ($A♥ // A♠$) en « *pattes d'araignée* ». Les photos 2 et 3 exposent la technique. Ces trois cartes comme deux sont donc en main gauche.

Magie des Cartes



4 - La main droite, libre de ses mouvements, enclenche une seconde technique innovante, un *3as2-Top/Down* et aussitôt la main gauche transfère l'as de cœur en main droite, plus précisément la main gauche le glisse très partiellement sous le jeu pour y être coincé. La photo 4 montre explicitement le *3as2-Top/Down* et le transfert effectué de **A♥**. Cette étape est importante et délicate car il faut veiller à la bonne superposition des cartes levées en *2as1*.



5 - Le champs est dégagé ! La main gauche saisit les trois as comme deux, issus du *3as2-Down*, et les plaque sur le jeu dans un premier temps afin que le pouce droit puisse les maintenir en l'état. C'est la photo 5.

6 - La main gauche va pivoter dans un second temps et agripper la double carte dont la face est **A♣, A♥** // **A♣**, afin de l'ajouter avec un décalé à sa première prise qui est **A♦** // **A♥**. Vous devriez avoir un positionnement proche de ce que la photo 6 montre. Il faut quelques tentatives afin que la main gauche réceptionne convenablement les deux levées doubles.



7 - C'est la main droite qui pivote à son tour afin que la main gauche puisse saisir **A♦** entre le bout du pouce et de l'index comme sur la photo 7. À ce stade la main gauche tient trois as dont deux levées doubles.

8 - La main droite pivote à nouveau pour présenter sa paume et la main gauche complète sa prise en y ajoutant le quatrième as, **A♥**. Photo 8. Tous ces mouvements ont permis de faire apparaître les quatre as tout en ayant en cachette deux cartes doubles, **A♦ // A♥** et **A♥ // A♣**.

Avertissement. Ne croyez pas y arriver du premier coup, assimilez consciencieusement les actions pas-à-pas et vous verrez que de faire apparaître les quatre as en dissimulant deux autres cartes est un joli ballet que vos mains effectueront. J'aime énormément la suite logique des actions conduites, faire un *3as2-Top* et enchaîner avec un *3as2-Top/Down*.

9 - Récapitulatif ! La main gauche tient les quatre as dans un semblant d'étalement, chaque as noir est doublé d'un rouge. « *Notez que j'ai les deux as noirs suivis des rouges, que l'as de pique est la première et l'as de cœur la dernière des quatre...* » Il est important que le public qui vous entoure et vous regarde faire sache comment vos as sont disposés, c'est important pour la suite car il n'est pas au bout des surprises.

10 - La prochaine manipulation consiste à mettre les as face cachée sur le jeu. La main gauche se charge de la besogne. Le magicien que vous êtes vient de faire apparaître les as et ces apparitions paraîtront encore plus incroyables si vous avez faussement mélangé le jeu en amont de l'effet ou si vous donnez l'impression que le tour est impromptu. L'ordre des cartes est le suivant : **A♦(01) A♠(02) A♥(03) A♣(04) A♦(5) A♥(06) → Joker**.

Maintenant ! cet arrangement secret va permettre de jouer avec ces as, les prochaines manipulations vont s'articuler autour d'une levée double et de levées simples par basculement afin de faire permuter les as.

Magie des Cartes



11 - Faites une levée double classique pour exposer A♠. Cette levée doit se faire de manière à pouvoir tenir ces deux cartes par ses petites tranches, la photo 9 montre effectivement que les deux as sont exposés comme un seul, A♠, elles sont tenues par la main gauche entre pouce et majeur sur les petites tranches. « *Vous souvenez-vous de l'ordre des cartes ?* » vous pouvez demander.

12- La main gauche va se servir de sa carte pour retourner les suivantes, A♥ ensuite A♣ et enfin A♦ afin de les ajouter au premier as dans une présentation de petit étalement dans les mains. Mais voilà quelque chose de peu orthodoxe vient de se réaliser. Comme par magie l'as de cœur qui était le dernier as est maintenant en second derrière l'as de pique. Cette permutation est la première surprise. Les as alternent alors qu'il étaient séparés. Faites remarquer l'ordre des cartes, « *Comme vous le voyez l'as de carreau est mon dernier as, le pique en tête de gondole et l'as de trèfle entre les rouges* ».

13 - Remettez pêle-mêle votre petit paquet des 5as4 face vers le bas sur le jeu.



14 - Faites « chanter » votre jeu en effectuant une mini craquement des cartes ou ne faites rien si vous n'êtes pas inspiré et annoncez : « *Parfois il y a du rififi chez les as...* » Joignant

Magie des Cartes

le geste à la parole, retournez la première carte du jeu, vos spectateurs scrutateurs vont rester stupéfaits, l'as de carreau est remonté sur le jeu, photo 11. Poursuivez les retournements dans le rythme qu'il vous plaira pour asseoir définitivement vos gens en montrant que l'as de pique est en second, l'as de cœur quant à lui est passé en troisième et celui qui ferme la marche est le trèfle, photo 12. Ce que la photo ne montre pas c'est que les deux premières cartes du paquet sont deux as rouges, carreau et cœur. Bref ! Une deuxième fois de manière incompréhensible et stupéfiante vos quatre as permutent.

Autant vous avouer que pour avoir fait ma routine de nombreuses reprises à chaque fois le choc est total. C'est une routine de cartes visuelle et qui peut se faire assis à une table ou debout derrière une table ou un guéridon. En magie de salon et en petit comité cette routine d'as est excellente à présenter.