

## AS-2-3 ET 4 C'EST AMBITIEUX I

Une routine de carte ambitieuse où le quatre de trèfle adore revenir en quatrième position, tel est le thème de cette routine. Ordinairement l'esprit d'une carte ambitieuse est de montrer qu'une carte a le don de toujours remonter sur le paquet ou à l'endroit que l'on souhaite la retrouver. L'idée de cartes ambitieuses qui jouent à deux la partition est plus rare et quant à montrer qu'un QUATRE DE CARREAU est un loyal serviteur est plus rarissime, en effet quels que soient les endroits où on le positionne il a le déclic de retourner en quatrième place dans le paquet et pourtant cela semble complètement illogique. C'est le leitmotive de ce tour « *As-2-3 et 4 c'est ambitieux !* »

Arrangement préalable :  $A\heartsuit(01) 2\heartsuit(02) 2\heartsuit(03) 3\heartsuit(04) 4\heartsuit(05) \rightarrow$ . Avertissement !

Lorsqu'on introduit un duplicata dans le montage d'un paquet de cartes parce que le tour l'exige comme dans l'exemple ci-dessus où il faut deux cartes dont l'identité est  $2\heartsuit$  il faut que les cartes soient vraiment identiques, parfois une très légère nuance d'impression ou le fait que l'une des deux cartes a été davantage exposé à la lumière, permet d'observer une différence sensible ce qui peut nuire à la bonne réussite de la routine.



- Au départ le jeu est en main droite dans une tenue classique. Commencez la routine par faire un *gas2-Top* pour montrer les deux premières cartes,  $2\heartsuit$  et  $A\heartsuit$ , photo 1.

- Aidez-vous de l'as de carreau pour retourner la suivante,  $3\heartsuit$  et ajustez vos cartes comme suggéré sur la photo 2 afin de les classer sans révéler l'existence d'un second deux de carreau, photo 3. « *J'ai ici trois carreaux, un as, le deux et le trois...* »

## Magie des Cartes



- Et enfin servez-vous de votre bloc de quatre cartes montrées comme trois pour retourner la suivante le 4♦. Photo 4 où le 4♦ est ajouté aux trois autres cartes que tient la main gauche.

- « *J'ai ici une suite si on jouait au poker... Je vais vous montrer que les cartes ont leur propre caractère comme par exemple le quatre de carreau qui est très discipliné.* »

- Sans perturber l'ordre mettez votre 5as4 face vers le bas sur le jeu comme sur la photo 5.



- Distribuez une à une les quatre premières cartes du paquet en disant : « *As de carreau, deux de carreau, trois de carreau et quatre de carreau* ». Ce qui est faux car le 4♦ est la première du jeu.

- Remettez le petit paquet des quatre cartes face en bas sur le jeu et dans l'action de redistribuer ces cartes pour inverser l'ordre saisissez la première par ses petites tranches de la main gauche entre pouce et majeur (photo 7) et posez cette carte (3♦) sur la table en disant : « *Le quatre de carreau* ». Saisissez la suivante de la même façon et dites : « *Le trois de carreau* », photo 8. « *Et voici maintenant le deux de carreau* » refaites une autre fois mais en étalant un peu plus les premières cartes tenues par la main droite, photo 9 de manière à anticiper un break à l'auriculaire sous les deux premières, A♦ et 4♦.



## Magie des Cartes



- Et grâce au break formé sous le 4♦ la main gauche vient à l'identique saisir les deux premières cartes du jeu (photo 10) en les égalisant et les retourne comme une seule, photo 11 en disant avant de les montrer : « *Et enfin il me reste quelle carte ?* » Et sans même attendre les réponses vous montrez le 4♦ en ajoutant : « *Vous ne le saviez pas mais le quatre de carreau est très discipliné, il est à sa place, en quatrième* ».

Note. Il est primordial que l'action de distribution et celle de la levée double soient presque identiques.



- Remettez un instant la double carte (A♦ // 4♦) face en bas sur le jeu et reprenez l'as que vous ajoutez aux trois cartes distribuées, photo 13. Si tout va bien le classement des quatre

## Magie des Cartes

cartes est le suivant :  $A\heartsuit(01)$   $2\heartsuit(02)$   $2\heartsuit(03)$   $3\heartsuit(04)$  et pour le jeu  $4\heartsuit(01) \rightarrow$ . Quant au public il pense que l'ordre est  $4 - 3 - 2 - AS$ .



- Refaites la distribution des trois premières cartes en appuyant à chaque fois, « Quatre ! », « Trois ! », « Deux ! » et montrez qu'une fois encore (levée double) le quatre de carreau joue sa différence, il est revenu se placer en quatrième. « *Et quant à la carte suivante vous pensez peut-être qu'il s'agit de l'as, non, non, non ! C'est le quatre de carreau qui revient toujours à sa place* ». Photo 14.

- Remettez un instant ces deux cartes comme une ( $3\heartsuit // 4\heartsuit$ ) sur le jeu et reprenez la première pour l'ajouter aux trois autres carreaux. Photo 15.



- À cette étape vous avez distribué vos cartes comme suit :  $3\heartsuit(01)$   $2\heartsuit(02)$   $2\heartsuit(03)$  et  $A\heartsuit(04)$  et pour le jeu :  $4\heartsuit \rightarrow$ .

- Remettez une fois encore les quatre carreaux sur le jeu et égalisez. « *Vous êtes d'accord avec moi que les carreaux sont dans un ordre inversé, le quatre dessus et l'as en quatrième... En fait pas vraiment le quatre de carreau très obéissant s'est remis en quatrième place* ». - Et pour prouver ce miracle refaites un *3as2-Top* pour retourner le  $2\heartsuit$  et le  $3\heartsuit$ . Et sans vous arrêter retournez la troisième,  $A\heartsuit$  et marquez un léger arrêt avant de retourner la suivante et dernière, le  $4\heartsuit$ . Photo 16.

## Magie des Cartes

Autant dire que l'effet du 4♦ qui revient trois fois à sa place alors que cela semble impossible va perturber la logique de certains spectateurs.

- Remettez votre 5<sup>as</sup> face en bas sur le jeu et passez à un autre tour de cartes de votre répertoire.