

CACHE-CACHE DE REINES

Le magicien montre que la dernière carte de son jeu est la reine de pique. Il l'insère face cachée dans le mitan du jeu face en bas et illico presto il montre en retournant les cartes que la dame de pique a laissé sa place à la dame de cœur. Quant à la reine noire qu'est-elle devenue ? Elle est retrouvée à l'envers dans le paquet des cartes, entourée des jokers. Ce très bel effet est une application de ma *levée double du dessous* dans sa version 8. Il met aussi en lumière deux techniques que j'utilise fréquemment dans mes routines de cartes : - *La carte glissée du dessous* - *Le retournement de la dernière carte du jeu*.

Montage du jeu : Joker(01) → Joker(52) Q♥(53) Q♠(54). En fait il faut placer un joker dessus, un joker dessous et les deux dames (Q♥ et Q♠) en dernier. Si vous n'avez pas deux jokers sous la main remplacez les par deux rois noirs.

1 – Il n'est pas idiot pour démarrer le tour de faussement mélanger les cartes. Un faux mélange donne le sentiment que le tour va être improvisé, il faut cependant toujours garder en tête qu'en cartomagie comme ailleurs tout est affaire de bons dosages. Ensuite faites une levée double du dessous (dans sa version 8) afin de montrer la dame de pique. « *Voici mesdames et messieurs la reine qui pique... Ô pardon ! La dame de pique* ». Remettez cette dame noire là où vous l'avez prise, en dernière place du paquet. À ce stade votre jeu reste dans son arrangement initial.

2 – L'étape suivante va consister à reprendre, soi-disant, la Q♠ mais en fait de lui substituer la Q♥ afin de placer cette rouge face en bas dans le milieu du jeu. *Ni vu, ni connu, je t'embrouille* comme disaient les escamoteurs du siècle des Lumières, nous allons utiliser la technique de la carte glissée du dessous, une technique bien pratique.

Ma technique de la carte glissée

Le jeu est dans la main droite et à l'auriculaire préparez une brisure de la dernière carte (Q♠) comme sur la photo 1. La main gauche vient saisir le jeu par ses petites tranches, pouce sur celle intérieure et index et majeur sur l'extérieure. Dans cette tenue des cartes par la main gauche maintenez le break de la dame noire. Comme cette main couvre une bonne moitié du jeu cela va permettre au petit doigt droit de se positionner légèrement vers la petite tranche intérieure et de déplacer la carte breakée sous couvert de la main gauche. Photo 2. Sur la photo 3 j'ai volontairement levé ma main gauche afin de vous

Magie des Cartes

montrer la dame décalée par rapport au jeu. Le pouce de la main gauche ainsi que l'index bloquent maintenant la carte décalée.



Il est dorénavant aisé pour la main droite de venir prendre la dame de cœur (n53) grâce au décalage de la dernière (Q♠), un espace suffisant pour une prise s'est dégagé en dessous. C'est ce qui se passe sur la photo 4 le pouce et l'index ont extirpé la dame rouge en la prenant sur le grand côté droit. Pour les spectateurs le magicien semble prendre la dame de pique sur le grand côté.

Cette façon d'exécuter « *la carte glissée*¹ » me paraît plus pertinente et d'une plus grande sobriété qu'une sortie vers l'avant (petit côté extérieur) lorsqu'il faut substituer une carte à une autre.

La dame de cœur est ensuite insérée dans le jeu, les photos 5 et 6 montrent l'insertion de la ♠Q dans le jeu.

¹ *La carte glissée*, chapitre IV de *la Magie des Cartes*, op. Cit. p. 59 ou encore *Card College* volume 1 by Roberto Giobbi, chapitre 8, *The Glide*. Hermetic Press, Inc Seattle, Washington, U.S.A.



3 – Nous approchons du climax ! Retournez le jeu pour montrer le changement de couleur de la reine et mettez à l'envers la dame de pique.

Double retournement ²

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.

² Double Return.

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 paître entre deux jokers...

jeu afin de faire croire une seconde plus tard que le 4♠ est remonté sur le jeu. Un classique !