

COLOUR FANTASY

Une routine de cartes inclassable avec des changements de couleur à la clef. Le magicien sort un jeu rouge de sa boîte, fait défiler les cartes d'une main à l'autre pour montrer qu'il a dans son jeu une carte à l'envers et que cette carte à dos rouge est une carte blanche qui a le pouvoir de devenir magique. Il poursuit en invitant quelqu'un à lui désigner une carte dans le ruban du jeu. « *Le sept de trèfle, parfait ! Ce sera votre carte* ». Cette carte (7♣) est aussitôt mélangée aux autres cartes et dans la foulée le magicien fait apparaître les valets et insère la carte blanche entre les valets noirs et rouges. Après ce lever de rideau s'ensuit des changements de couleur.

- Hocus Pocus ! La carte blanche se métamorphose en sept de trèfle, or ce sept qui était une carte à dos rouge a maintenant un dos bleu, en prime tout le jeu devient aussi bleu et la carte blanche réapparaît à l'envers dans le jeu en ayant conservé son tarot rouge comme les valets.

Cette routine inédite s'appuie sur : - Ma technique de sortie d'un jeu de cartes de son étui – Une double coupe pour échanger une carte contre deux – Une technique imparable pour charger une cinquième carte dans un paquet de quatre cartes - Une coupe d'une seule main en s'aidant de son ventre pour faire passer un paquet supérieur sous l'inférieur – Un *Twist Count* pour changer la carte blanche en sept de trèfle.

Pour mener à bien « *Colour Fantasy* » il faut un jeu de cartes à dos bleu dont on aura retiré les valets + un carré de valets à dos rouge + deux cartes blanches à dos rouge + un étui de cartes à dos rouge. Les cartes blanches peuvent être commandées par Internet, vous en trouverez aussi chez les marchands de magie.

Le montage préparatoire. J♥(01) J♣(02) J♠(03) J♦(04) DR/FB(05) → DR/FB(vers le milieu du paquet et à l'envers) →. Le jeu est enfermé dans son étui rouge.

1 – Commencez par sortir le jeu de son étui en utilisant préférentiellement ma méthode, photo 1. Mettez l'étui à l'écart puis faites défiler les cartes, visiblement entre vos mains, photo 2, à la recherche de la carte blanche à l'envers. Montrez qu'il s'agit d'une carte blanche magique sans dévoiler que le jeu a un tarot bleu. Mettez cette carte blanche soi-disant magique sur le tapis.

Étalez à nouveau les trente à quarante premières cartes, les faces en l'air, dans vos mains, en invitant une personne à vous désigner visuellement une carte dans le ruban. Dans notre exemple c'est le sept de trèfle. Passez cette carte sur le jeu, photo 3 puis égalisez le paquet tenu en main droite.



2 – Dans la seconde étape il va être question d'employer une *double coupe totale*¹ pour transposer le 7♣ avec les deux derniers valets (J♥ et J♣). En clair, cartes à visage découvert après exécution d'une *double coupe* l'ordonnancement devra être : J♣(01) J♥(02) → DR/FBL(50) J♦(51) J♣(52) 7♣(53).

Petits rappels. La *double coupe* permet de déplacer une ou plusieurs cartes du dessus

au dessous du jeu en donnant le sentiment que le jeu est coupé. Il existe aussi une méthode de double coupe pour faire l'inverse, transférer une à plusieurs cartes du dessous au-dessus du jeu (*The reverse Double undercut*) cette double coupe inversée est créditée au magicien *Bob Haskell*. Je relève que la plupart du temps les cartomanes simplifient en disant : « *Qu'ils font une double coupe* » quant ils utilisent l'une ou l'autre méthode. Donc l'idée que je propose est de faire une *double coupe totale* pour échanger la carte supérieure avec les deux dernières du jeu.

Double coupe totale

Le jeu de cartes est en tenue main droite ou si vous préférez il est calé en main droite, pouce allongé sur la grande tranche droite, index pointant vers l'avant et les trois autres doigts sur la grande tranche gauche. La main gauche vient alors partiellement couvrir le

¹ *Double coupe totale*. L'expression est de moi pour indiquer que dans l'action d'une double coupe une ou plusieurs cartes du dessus vont passer en dessous et simultanément une à plusieurs cartes du dessous vont être transférées sur le dessus.

Magie des Cartes

jeu en se positionnant comme suit, le pouce sur la petite tranche intérieure breake la première carte (7♣) et fait une ouverture dans le jeu à peu près vers le milieu, en préparation d'un endroit où le jeu sera coupé et concomitamment le majeur aidé de l'annulaire se placent sur la petite tranche opposée afin que dans cette prise la main gauche puisse tenir le paquet. À l'auriculaire droit breakez les deux dernières cartes, en l'occurrence J♥(53) et J♣(52) comme le schématise la photo 4 (sur cette photo j'ai dégagé le plus possible ma main gauche afin de faire un focus sur les trois breaks mais normalement la main gauche est plus couvrante).

La main gauche va maintenant déporter son paquet (supérieur) vers la gauche et dans l'action de le passer dessous (sous l'inférieur) elle va en réalité insérer discrètement les deux valets (les deux dernières cartes breakées) entre le sept de trèfle (carte breakée) et son demi paquet. La photo 5 montre l'imbrication des cartes.



Les deux mains procèdent ensuite à l'égalisation des deux paquets, le pouce gauche lève un peu le 7♣ pour marquer un break sous lui. Au moment où les deux paquets semblent égalisés la main gauche reprend son paquet (photo 6) et le passe en dessous de l'autre tenu en main droite. Le résultat de cette *double coupe double*, les deux valets sont sur le jeu et le 7♣ dessous. Ainsi il est possible d'échanger deux cartes, voire plus et de faire des combinaisons en réalisant une *double coupe totale*.



3 – Après avoir fait semblant de perdre la carte choisie (7♣ en n53) le magicien fait apparaître les valets en chargeant secrètement le sept de trèfle (carte choisie).

Un 5as4 avec la technique du 3as2-Top/Down

Magie des Cartes

L'objectif maintenant va consister à mettre la carte blanche entre les valets tout en dissimulant le sept de trèfle sous l'un d'eux.

Commencez par faire un *3as2-Top/Down* comme l'illustre la photo 7 sauf qu'il n'est pas utile de retourner les cartes car elles sont déjà en l'air. La main gauche tient les valets noirs en V et ce que le public ignore c'est que sous le valet de pique est caché le sept de trèfle. Ensuite ramassez de la main gauche la carte blanche comme sur la photo 8 afin de l'ajouter aux deux valets noirs. Le pouce et l'index de la main gauche pincent les quatre cartes comme trois par leur coins. Poursuivez avec un *2as2-Top/Down* similaire à un *3as2-Top/Down*, vous sortez par conséquent du jeu que deux cartes au lieu de trois. Ajoutez les valets rouges aux trois cartes pincées par les doigts gauches. C'est ce que montre les photos 9 et 10. Note. Les manipulations pour rassembler six cartes comme cinq de cette manière ne sont pas hyper difficiles.



4 – Résumons avant de passer à la suite. Une carte choisie, le sept de trèfle, vient d'être perdue dans le jeu, le magicien tient dans sa main gauche cinq cartes, les valets et entre eux une carte blanche. Il va maintenant couper le jeu de cartes à dos rouge (montré rouge grâce à la carte blanche duplicata) mais pas de n'importe quelle manière il va le faire d'une seule main ou presque.

Ma coupe ventrale

Il existe différentes méthodes pour couper un jeu d'une seule main, la coupe *Charlier*, la coupe ciseau, etc. Celle que je vous propose d'étudier est dans l'esprit de ma levée ventrale du dessous (méthode #4). Elle peut être très utile lorsque l'autre main est déjà occupée.

Le jeu est en main droite en *tenue Biddle*. Au pouce droit effeuillez le coin haut droit des cartes afin de marquer une ouverture vers le milieu. Dès cette ouverture opérée l'index est à même de pousser le paquet inférieur d'un tiers environ vers l'intérieur, photo 11.



La main droite empoigne le paquet supérieur, pouce en diagonale, index sur la petite tranche et autres doigts sur la grande tranche gauche et vient appuyer le coin gauche bas du paquet inférieur contre le ventre. Et maintenant vous n'avez plus qu'à donner un mouvement du poignet de la gauche vers la droite pour faire passer le paquet supérieur sous l'inférieur. Photo 12.

Cette coupe d'une seule main ou presque est rapide et sans difficultés majeures.

5 – Déposez le jeu sur l'étui, la *coupe ventrale* a permis de passer la carte blanche duplicata et à dos rouge vers le milieu du jeu de cartes à dos bleu et comme la main droite est inoccupée profitez-en pour ajuster les cinq cartes que tient la main gauche, photo 13. J♣(01) 7♣(02) J♠(03) DR/FBL(04) J♦(05) J♥(06).

Nous approchons du dénouement magique. Il n'y a plus qu'à exécuter un tonique *comptage Twist* pour montrer que – *Primo*, la carte choisie, le sept de trèfle a pris la place de la carte blanche, les photos 14 et 15 sont celles d'un *Twist Count*. – *Secundo*, que la carte blanche est retrouvée au milieu du jeu. – *Tertio*, que le sept de trèfle qui était une carte à dos rouge est désormais une carte à dos bleu. – *Quarto*, le jeu a viré du rouge au bleu en un clin d'œil. Photos 16 & 17.

Magie des Cartes

