

DINGO KINGS I

Avec un titre pareil vous ne serez pas étonné de voir des rois, deux rouges et deux noirs transposer de manière hallucinante. La routine que je vous propose qui peut se faire avec des rois, des as, etc, met en lumière différentes techniques de cet ouvrage comme le *comptage Ponté*, la *levée 69* ou *tête-bêche*. Le magicien montre quatre rois, il sépare les deux noirs des deux rouges, en mettant par exemple ceux de cœur et de carreau sur sa gauche et ceux de pique et de trèfle sur sa droite. Les rois transposent de manière irréprochable.



1 – Supposons qu'au départ nous ayons les quatre rois sur le jeu suivis d'un joker. C'est le seul arrangement du jeu. $K♣(01) K♥(02) K♠(03) K♦(04) Joker(05) \rightarrow$. Commencez par montrer les rois, photo 1.

2 – Retournez les rois et insérez les comme la photo 2 le propose, à savoir le premier roi est glissé entre le joker et la suivante et les trois autres rois sont en fait mis dessous. Cette action doit donner le sentiment que vous êtes en train de perdre les rois à différents endroits du paquet. À ce stade le jeu de cinquante trois cartes sera arrangé comme suit : $Joker(01) K♣(02) \rightarrow K♥(51) K♠(52) K♦(53)$. La photo 3 montre l'action d'égalisation du paquet de cartes. Facultatif mais recommandé ! Faire un faux mélange du jeu ou plusieurs faux mélanges afin de bien faire percuter que vos rois sont correctement mélangés.



Magie des Cartes

3 – La suite va consister à prendre cinq cartes comme quatre avec la particularité qu'elles vont être prises du dessus et du dessous simultanément. Pour cela, le jeu étant en main droite breakez les deux dernières cartes, **K♥(51)** [**K♠(52)** **K♦(53)**] au petit doigt. Le rôle de la main gauche va consister à tenir le jeu par ses petites tranches afin de permettre à la main droite de dégager en même temps la carte supérieure et l'inférieure, concrètement sous l'action du pouce placé en travers du paquet et du break réalisé à l'auriculaire la main droite va faire glisser vers sa droite ces trois cartes comme deux cartes, **Joker** et **K♠** // **K♦** comme les deux photos 4 et 5 l'indiquent. Analysé par le public vous êtes en train de prendre la carte du dessus et celle du dessous.



4 – Répétez cette action en ne prenant cette fois-ci que deux cartes, celle du dessus et celle du dessous. Ces deux cartes, **K♣** et **K♥** sont ajoutées aux trois autres. Photo 6. Le jeu est posé sur le tapis et si tout va pour le mieux vous devez avoir un petit paquet de cinq cartes comme quatre qui présente son dos et qui est tenu en main droite. **K♣(01)** **K♥(02)** **Joker(03)** **K♠(04)** **K♦(05)**.



Magie des Cartes

5 – Ensuite faites consciencieusement un comptage inversé, photo 7, pour remonter que vous disposez de quatre cartes dont pour l'instant on ignore l'identité. $K\spadesuit(01)$ $K\diamondsuit(02)$ Joker(03) $K\heartsuit(04)$ $K\clubsuit(05)$.

6 – À partir de maintenant vous allez exécuter un *comptage Ponté* ou *Bridge count*, photo 8, afin d'exposer vos quatre rois tout en dissimulant le joker. Vous verrez que vous devez avoir au final du *comptage Ponté* vos rois tenus comme la photo 9 le suggère.



7 – Poursuivez en mettant, tour à tour, face vers le bas, chaque roi sur le jeu dans l'ordre suivant : - D'abord celui de trèfle (tenu par la main gauche) – Ensuite celui de carreau (main droite) – Le deuxième noir, le pique (main gauche) – Et enfin le roi de cœur tenu en main droite qui est une double carte et que vous allez manipuler comme si vous n'en n'aviez qu'une seule, Joker // $K\heartsuit$. En effet, la tenue des deux cartes comme une *en pattes d'araignée* permet aux doigts d'agripper autrement les deux cartes et les poser, en dernier, sur le paquet, photo 10.

Si vous n'avez pas baissé les bras jusqu'à cette étape nous sommes en mesure de résumer, vous venez de retrouver comme par enchantement ou avec malice les rois que vous aviez perdus et vous venez de les replacer sur le jeu dans l'ordre noir – rouge – noir – rouge. Il est primordial que les gens à qui vous faites votre routine aient bien en tête ce schéma directeur. Joker(01) $K\heartsuit(02)$ $K\spadesuit(03)$ $K\diamondsuit(04)$ $K\clubsuit(05)$ →.



Magie des Cartes

8 – Après avoir égalisé le jeu reprenez le en main et faites une levée double pour montrer le roi de cœur, photo 11. Mettez le joker sur votre gauche et refaites une levée double afin de montrer le roi de pique et poser le roi de cœur sur votre droite. Un avant dernier 2^{as} pour le roi de carreau, le roi de pique est ajouté au joker et pour finir la levée double du roi de trèfle, photo 12 qui permet d'ajouter au roi de cœur le roi de carreau. Pour le public les deux rois rouges sont sur votre gauche et les deux noirs sur votre droite. Note. Si vous jugez inutile de faire successivement quatre levées doubles, que vous pensez que trop vouloir en faire peut être contre productif, je vous propose ceci, vous pouvez dire : « *Mes quatre rois comme vous venez de le voir sont alternés, rouge, noire, rouge, noire. Je vais mettre les rouges sur ma gauche et les noirs sur ma droite comme ceci car ils n'apprécient pas toujours être réunis.* » Et dans ce cas ne faire une levée double que pour le dernier roi noir, K♣.

Bref ! Sur votre gauche il y a K♠(01) Joker(02), sur votre droite K♦(01) K♥(02) et dans vos mains le jeu avec comme première carte le K♣(01).



9 – Séparez votre jeu de manière à avoir deux paquets à peu près égaux, photo 13. Glissez le paquet supérieur sous les deux cartes de votre gauche et le paquet inférieur sous les deux de votre droite, photo 14. Vos gestes doivent être lents afin de ne pas éveiller l'idée que vous traficotez. La situation des deux paquets, paquet de gauche : K♠(01) Joker(02) K♣(03) → , et paquet de droite : K♦(01) K♥(02) →.



Magie des Cartes

10 – La révélation ! Montrer que les rois sont des transfuges. Pour cela faites posément une levée 69 pour exposer le roi de pique, photo 15 et se servir des deux cartes comme une pour retourner la suivante, le roi de trèfle. Disposez ces trois cartes comme deux comme le suggère la photo 16.

Étonnement du public, les deux rois rouges qu'il pensait voir sont les noirs et enfin dans la foulée et dans un tempo accéléré retournez dans une manipulation de levée simple le roi de carreau et celui de cœur pour afficher les rois rouges, photo 17. Signalons que les manipulations de levée 69 ou simple sont manifestement identiques.

Comme sur la photo 18 vous venez de montrer que les rois sont dingos et ceci en ayant eu des gestes cohérents, justifiés et sans trahir la présence d'une cinquième carte (joker ou tout autre carte). Pour cet effet le *Bridge count* est tout indiqué, il semble être la procédure *ad hoc*. Cette routine peut être introduite après un effet qui a permis d'assembler les rois sur le jeu.

