

FINGER-POP

Une carte est librement choisie et perdue dans le jeu. Le cartomane se hasarde et retourne la première carte, c'est l'as de cœur. « *Est-ce votre carte ? Hélas non !* » Il retourne le jeu et montre la dernière carte, as de trèfle. Sans se déstabiliser car l'as de trèfle n'est pas non plus la carte choisie le cartomane pointe son index et le positionne en parallèle de la table et soudainement jette le jeu sur son doigt. Diablerie ! le neuf de trèfle, la carte choisie se retrouve la seule carte face en l'air.

1 – Supposons que la carte choisie soit le neuf de trèfle(9♣). Contrôlez cette carte sur le jeu par la méthode de votre choix tout en donnant l'impression de la perdre. Personnellement pour le contrôle d'une carte sur le jeu j'utilise fréquemment le *mélange hindou*. Exemple d'un arrangement du jeu après contrôle : 9♣(01) A♥(02) → A♣(52).



2 – Commencez par faire une levée double classique dans l'intention de montrer la première carte du jeu (photo 1). « *Je doute que votre carte soit l'as de CŒUR* » pouvez-vous dire. Remettez vos deux cartes comme une (9♣ // A♥) faces en bas sur le jeu.

3 – Retournez ensuite votre jeu face vers le haut, photo 2. « *Et l'as de trèfle ?* »

Magie des Cartes



4 – La main gauche vient alors saisir le jeu par ses petites tranches entre pouce sur l'intérieure et les deux doigts, index et majeur, sur l'extérieure, comme le montre la photo 3. Dans cette prise du jeu une petite moitié est cachée. Une fois le paquet des cartes maintenu par la main gauche les doigts droits, majeur et annulaire vont s'activer et pousser vers la gauche la dernière carte ; elle est simplement glissée. Cette carte n'est autre que la carte choisie, le 9♣. La photo 4 montre le 9♣ glissé vers la gauche sans la couverture de la main gauche. Il est recommandé de la pousser hors du jeu dans une relative moitié.



5 – Pointez votre index droit comme la photo 5 le suggère. La main droite doit carrément toucher le tapis de table, l'index pointé doit donc être parallèle à la table, à 3 ou 4 centimètres.

6 – La dernière action va consister à lever de la main gauche le jeu avec le 9♣ décalé et à le laisser choir sur l'index de manière que ce soit le jeu qui entre en contact avec l'index et non le 9♣.

Et que va-t-il se passer ? Le 9♣ va tomber à plat sur la table tout en gardant sa face en l'air tandis que le jeu dès qu'il va frapper dans sa chute l'index il va systématiquement se retourner et présenter ses faces vers le bas. L'action est rapide, quelques essais vous montreront les bons réglages pour la bascule. Photo 6. Il est possible que quelques cartes se retrouvent éparpillées mais dans l'ensemble elles restent solidaires.

Magie des Cartes

Cette fioriture est amusante à exécuter et permet de retrouver une carte choisie de manière spectaculaire.