

LE TOURNOIEMENT ENCHANTÉ

Une application du *Twirl cut* de *Nate Leipzig*, page 170, *The Leipzig Book by Lewis Ganson*, publié par *Suprême Magic Company, Bideford, England*, 1980. Une carte est librement choisie et perdue. Le magicien montre la carte du dessus et celle du dessous. Il effectue la *coupe Twirl* de *Nate Leipzig* et fait chuter le paquet supérieur sur l'inférieur ce qui fait surgir comme un petit diable sorti de sa boîte la carte choisie se présentant à l'envers.

1 – Supposons que le jeu se présente comme suit, $8\heartsuit(01) 8\clubsuit(02) \rightarrow$. Faites prendre une carte dans le jeu, la $Q\clubsuit$ (dans notre exemple). Faites un mélange hindou¹ (ou toute autre méthode) pour contrôler cette $Q\clubsuit$ en n01 tout en conservant $8\heartsuit(02) 8\clubsuit(03) \rightarrow$.



2 – Faites une levée double pour montrer $8\heartsuit(Q\clubsuit // 8\heartsuit)$ puis passer $Q\clubsuit(01)$ en dernière du jeu en laissant croire qu'il s'agit du $8\heartsuit$. Photos 1 et 2. $8\heartsuit(01) 8\clubsuit(02) \rightarrow Q\clubsuit(52)$.

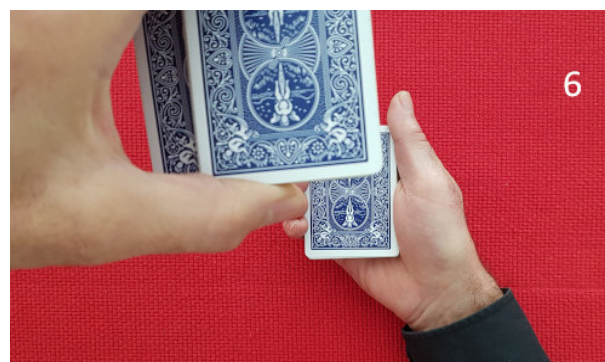


¹ Le *mélange Hindou* est un mélange de dépôts successifs de petits paquets qui permet de véritablement mélanger les cartes ou bien plus subtilement de contrôler les premières cartes comme les dernières, il permet aussi de forcer une à plusieurs cartes de manière indétectable, sans oublier que pour prendre connaissance d'une carte à l'œil il est pratique. Le mélange hindou est décrit dans de nombreux ouvrages dont *La magie des cartes* (ibidem page 175).

Magie des Cartes

3 – Refaites une levée double, un *2as1* de 8♣ (8♦ // 8♣), photo 3, et remettez vos deux cartes comme une sur le jeu face en bas. Vous venez de montrer au public le 8♦(01) ainsi que le 8♣(02), ces deux cartes sont supposées ouvrir et fermer le jeu. Et pour le moment pas de trace de la Q♣, la carte choisie.

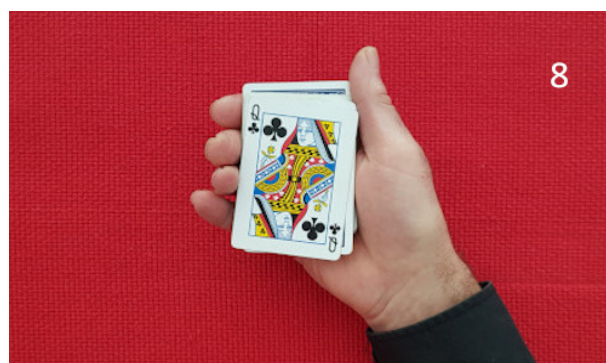
4 – Maintenant vous allez sous couvert de la main gauche décaler la Q♣(52) vers la gauche. Comment ? Le jeu étant tenu en main droite, l'auriculaire breake la Q♣(52) comme sur la photo 4. Ensuite la main gauche, paume en bas vient se placer par dessus le jeu, positionnée de telle façon qu'elle peut tenir par ses petites tranches le jeu, d'un côté c'est le pouce et sur l'autre le majeur. Ainsi sous couvert le bout du petit doigt pousse un peu la Q♣ vers la gauche ce qui met la carte en biais, l'action est facilitée du fait que la Q♣ est breakée. Dans la foulée l'auriculaire de la main gauche tire à son tour la Q♣ vers la gauche afin de la mettre en parallèle par rapport au jeu. Au final, la carte choisie se retrouve incognito décalée, photo 5. Remarque. Au moment de la mise en décalé de la carte choisie Q♣(52) il n'est pas superflu de tenir compte d'un éventuel angle mort qui laisserait apercevoir votre discrète manœuvre.



5 – Comme le jeu est maîtrisé par la main gauche, la main droite peut maintenant procéder à la coupe du paquet. Son index se positionne au coin droit intérieur du jeu et fait pivoter une portion supérieure du jeu comme la photo 5 l'illustre. Cette portion supérieure de cartes, arrivée en fin de course tombe tout naturellement dans la paume de la main. Cette coupe élégante s'apparente au *Twirl Cut* de *Nate Leipzig*.

6 – Il n'y a plus qu'à élever la main gauche et abaisser la main droite et ensuite laisser chuter le paquet de la main gauche sur celui de la main droite comme sur les photos 6 et 7. Cette façon de faire est quasiment similaire à celle employée dans le tour *Assembled Aces* où il est question du *retournement de la première carte du jeu au lancé dans la main*.

Magie des Cartes



7 – Et pour parachever cette acrobatie les doigts de la main droite retournent la carte saillante, comme par hasard c'est la Dame de Trèfle (Q♣), photo 8.

L'effet est surprenant, impromptu et peut se faire avec un jeu emprunté.