

## LE TROIS DE CŒUR ET LES REINES

**E**ffet. Les reines du jeu sont sorties et déposées sur le tapis. Une carte est librement choisie dans le paquet que tend le magicien, supposons que le TROIS de CŒUR soit cette sélection. Ce 3♥ est momentanément mise en sandwich entre les dames avant d'être enterrée dans le jeu. Quant aux reines elles sont enfermées dans l'étui du jeu. Dans une dramaturgie savamment orchestrée par le magicien le 3♥ s'évade du paquet pour se retrouver dans la boîte, chouchouté et câliné par deux dames.

1 – Petit arrangement entre amies : Q♥(01) Q♦(02) Q♣(03) JOKER(04) Q♠(05) →.

2 – Commencer par exposer les reines rouges, Q♥ et Q♦ qui sont les deux premières cartes comme si vous alliez effectuer un *3as2-Top*. Rappel. Cette technique, le *3as2-Top* au concept innovant consiste à lever normalement les trois premières cartes comme deux afin de cacher celle en no2 tout en sachant que les gestes sont similaires. Donc les deux dames rouges sont retournées comme sur la photo 1 et posées sur le tapis ou sur une surface identique.



3 – Et c'est ensuite au tour des dames noires d'être retournées et montrées en effectuant un *3as2*, Joker // Q♠ et Q♣. Ces trois cartes comme deux sont à l'identique posées sur le tapis.

## Magie des Cartes



4 – Faites choisir une carte dans le jeu, pour notre propos c'est le TROIS de CŒUR(3♥) qui est celle-ci. Une fois mémorisé insérez le 3♥ entre les deux dames rouges, photo 3.

Remarque. Le fait que les deux dames noires soient posées sur le tapis de manière presque loyale le joker caché sous la Q♠ n'attire pas les regards. Remarque. J'ai constaté que trois cartes posées sur la table comme deux est une manipulation qui ne semble pas suspicieuse pour des observateurs pinailleurs.



5 – Égalisez les trois cartes rouges et ajoutez-les aux deux dames noires (photo 4) en les glissant dessous puis ramassez l'ensemble, à savoir six cartes prises comme cinq, Q♦ 3♥ Q♥ JOKER Q♠ et Q♣. Poursuivez ! sans temps mort faites un *twist count*. L'architecture du petit paquet présenté comme cinq cartes sera à ce stade : JOKER // Q♠ Q♥ 3♥ Q♦ Q♣. La photo 5 montre clairement ce qui se passe après le *comptage Twist*, le TROIS de CŒUR(3♥) apparaît entre les dames.

6 – Réorganisez vos cartes comme sur la photo 6 sans montrer que vous avez une sixième carte, un joker. Nouvel arrangement de vos six cartes comme cinq : Q♥ JOKER // Q♠ 3♥ Q♣ Q♦.

## Magie des Cartes



7 – Maintenant, mettez vos *bas* presque verticalement vers vous et refaites un *twist count* pour obtenir ce que la photo 7 montre au magicien, le joker en sandwich entre les reines. Pour le public qui ne voit que le dos des cartes il y a toujours cinq cartes, le 3♥ est désormais sous la Q♣.

8 – Inclinez vos cartes vers le tapis et sortez le soi-disant 3♥ (photo 8) pour le poser sur le jeu et faites couper ce jeu en coupe complète pour l'enterrer. Le public voit aussi que vous tenez dans votre main droite quatre cartes éventailées, les reines.

9 – Passez les dames noires sur les rouges de manière à mettre le 3♥ entre les reines rouges et noires, Q♥ Q♦ 3♥ Q♣ Q♠. Dans la foulée enfermez ces cinq cartes comme quatre dans l'étui. Le tour est sur le point de s'achever. Le TROIS de CŒUR a été remis dans le jeu et les dames dans l'étui. Mais le magicien des cartes sait mettre en scène et comme par enchantement le 3♥, la carte choisie librement, disparaît du jeu pour se loger dans l'étui en compagnie des dames. Merveilleux n'est-ce pas ?

Note. Sur la photo 9 c'est moi-même qui montre la réapparition du 3♥ mais lorsque je fais ce tour *in situ* je laisse le spectateur responsable de sa carte retirer lui-même les dames de l'étui et découvrir ébahi que le TROIS de CŒUR a voyagé.

