

MAGIC CARD POP

Un effet qui va probablement déstabiliser les collègues magiciens. Une carte est prise vers le milieu du paquet, visualisée et remise au milieu. Et la carte remonte illico presto sur le jeu.

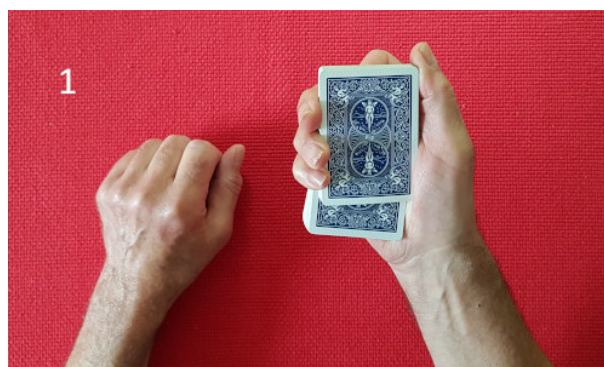
Ma levée double du milieu au break de l'auriculaire, n°1

Que diriez-vous d'apprendre une nouvelle méthode de levée double du milieu ? En partant du constat que le petit doigt permet de breaker une à plusieurs cartes je me suis demandé comment je pouvais le faire agir pour un 2as1 au milieu du jeu.

1 – Aucun arrangement du jeu. Celui-ci a pu être donné à mélanger auparavant. Ce tour de cartes s'appuie sur une levée double du milieu effectuée par un break au petit doigt. Cette technique très rarement utilisée dans cette situation donne le sentiment qu'une carte est prise alors qu'il s'agit bien d'une **levée double**.

Commencez par avoir le jeu en main droite et bien calé dans cette main. Au pouce droit effeuillez les cartes au coin droit haut jusqu'à laisser passer une petite vingtaine de cartes avant de créer à cet endroit une ouverture. Dès celle-ci réalisée en vous aidant de votre index droit poussez vers vous le paquet inférieur comme cela est montré sur la photo 1.

2 – Maintenant que vous avez deux paquets décalés, le supérieur d'une vingtaine de cartes et l'inférieur, au petit doigt droit breakez au coin gauche bas les deux dernières cartes. Ce n'est pas très difficile, il sera peut-être utile de courber quelque peu le paquet supérieur, une pression exercée conjointement par le pouce et l'index positionnés aux deux coins hauts le permettra. La photo 2 : une vue de

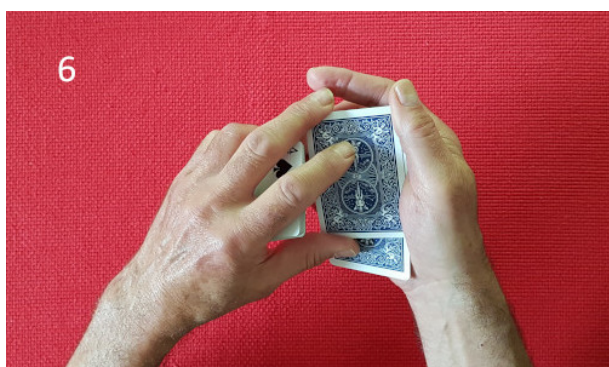


côté qui montre clairement le break réalisé par l'auriculaire droit. Remarque. Il faudra un peu d'entraînement avant de pouvoir faire un break de deux cartes du dessous sans tâtonner et petit rappel, pour réussir un tour de cartes il faut sans cesse peaufiner sa technique et répéter inlassablement afin que les manipulations soient intégrées.

Magie des Cartes



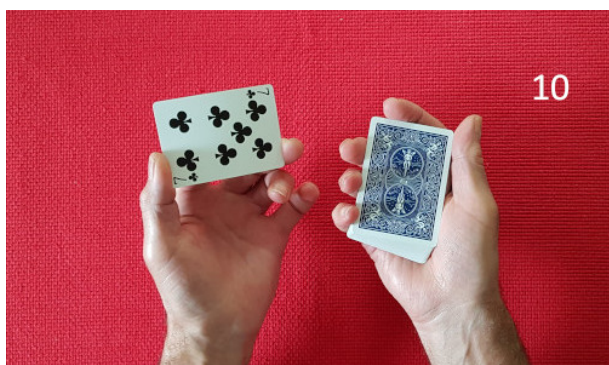
3 – Le plus difficile est désormais derrière nous. Grâce au break au petit doigt la main gauche peut maintenant s'approcher pour venir réceptionner le paquet supérieur, les deux cartes breakées, quant à elles, restent en position comme sur les trois photos suivantes, 3 ,4 et 5. Note. Il y a peu de chances que les deux cartes breakées se décalent l'une par rapport à l'autre étant donné qu'elles sont prises dans un étau et pompon sur le chapeau cette séquence d'actions menées avec le jeu semble quasi naturelle.



Magie des Cartes

4 – La main gauche qui a réceptionné la vingtaine de cartes, le paquet supérieur, peut se retourner et venir prendre par ses petites tranches entre pouce et index/majeur la double carte afin de la retourner et la montrer à la ronde, photos 6 et 7. Sur notre illustration il s'agit du 7♣.

5 – Dans l'action qui suit la main droite se retourne et vient saisir le paquet supérieur que tient la main gauche, en le saisissant entre pouce et autres doigts au coin intérieur droit afin de le remettre sur le paquet inférieur. Photos 8 et 9.



6 – La main gauche peut dans la foulée déposer sa double carte sur le paquet, montrée comme étant le 7♣, photos 10 et 11.



7 – La suite est du velours ! Insérez le soi-disant 7♣ dans le mitan du jeu (photo 12) puis égalisez et en un éclair le 7♣ revient sur le devant, la première du jeu (photo 13).

Commentaires.

Notre auriculaire est un allié précieux, un don du ciel ! Grâce à lui breaker une ou plusieurs cartes du dessous est un jeu d'enfants et faire ce break vers le milieu du jeu après l'avoir séparé en deux paquets décalés offre l'opportunité de lever deux cartes comme une. D'ailleurs en vous reportant à l'effet « *La carte choisie est la seule à dos rouge* » vous verrez une variante intéressante. D'autre part, il y a mille et une manières de faire réapparaître la carte choisie à partir du moment où celle-ci est contrôlée en n°1.

Ma levée double du milieu au break de l'auriculaire, n°2

Que diriez-vous d'une variante de ma technique de « *levée double du milieu au petit doigt* » décrite ci-dessus.

1 - Commençons à la phase quatre, à savoir le jeu est divisé en deux paquets et le petit doigt vient de réaliser un break de deux cartes du milieu (qui sont également les deux dernières cartes du paquet supérieur. La photo 1 montre effectivement le break de deux cartes réalisé à l'auriculaire droit. L'annulaire par sa proximité s'est lui aussi engouffré dans l'ouverture comme le montre cette photo.

Magie des Cartes



2 – La main gauche qui jusqu'alors était restée inactive va venir saisir la double carte, pour cela elle positionne son pouce à l'angle gauche bas de la double carte breakée et son index recourbé se place tout naturellement sous le paquet inférieur (paquet décalé vers l'intérieur). La double carte est de la sorte pincée relativement fermement (photos 2 et 3) ce qui fait que le pouce sert d'axe autour duquel la double carte (prise vers le milieu du jeu) va être en mesure de pivoter grâce à l'action de la main droite. C'est ce qui est montré sur la photo 4. Le pivotement des deux cartes est donc provoqué par la main droite qui sert de guide.

3 – Ces deux cartes comme une sont pivotées jusqu'au moment où elles viennent buter contre la paume de la main gauche et relativement mises en quasi « *tenue pattes d'araignée* ». C'est ce qui est révélé sur la photo 5.

Remarque. Au cours du pivotement les deux cartes restent bien superposées comme une seule. C'est le bout du médius qui fait le gros du travail en agissant sur le coin opposé à celui de l'axe pouce/index (de la main gauche) dans un mouvement horaire pour un gaucher.

Magie des Cartes



4 – La suite est sans difficulté majeure, la main gauche qui tient à la fois une portion du jeu (le paquet inférieur) et la double carte comme une est en mesure de venir placer son paquet (inférieur) sur le supérieur comme on le ferait si l'objectif était de couper et compléter la coupe d'un jeu, photo 6. Alternative. On pourrait tout aussi bien remettre ce paquet inférieur tenu par la main gauche sous celui de la main droite.

5 – La double carte tenue en « *pattes d'araignée* » va maintenant être retournée afin de révéler son identité, mais pas n'importe comment au risque de dévoiler la supercherie de deux cartes prises comme une. L'index de la main droite se tend ce qui permet à la main gauche de poser sa double carte comme une sur cet index droit, photo 7. Et tout en la retournant le pouce gauche ainsi que cet index droit, positionnés sur les petites tranches, maintiennent une pression suffisante, photo 8.



6 – C'est ainsi que se réalise cette variante dans l'intention de prendre une carte vers le milieu du jeu et la montrer.

La suite à donner. Après avoir montré le 4♠ (l'exemple de la photo) il n'y a plus qu'à mettre cette double carte face en bas, puis se saisir de la première et la perdre dans le mitan du

Magie des Cartes

jeu afin de faire croire une seconde plus tard que le 4♠ est remonté sur le jeu. Un classique !