

MULTI-SHIFT AVEC CINQ CARTES

Effet. Une carte perdue se retrouve entre les as. Une routine qui aborde plusieurs techniques plus ou moins ardues : - Faire prendre une carte dans un étalement de cartes - Faire apparaître les quatre as en utilisant un *2as2-Top/Down* et un *3as2-Top/Down* - Insérer le paquet *5as4* dans le jeu - Faire un *Multiple Shift* avec cinq cartes comme quatre - Mettre à l'envers les cinq cartes et étaler le jeu en ruban. Si vous maîtrisez ces techniques cette routine est pour vous.

1 - Set-up : $A♥(01) A♣(02) A♠(03) A♦(04) →$. Les as sont donc sur le jeu ou contrôlés sur le jeu.

2 - Tendez votre paquet de cartes étalées quelque peu entre vos mains, photo 1, ou faites un *running the pack in your hands*¹ ce qui ajoute une touche professionnelle et incitez une personne à retirer une carte, de préférence vers le milieu ; n'importe quelle carte peut être choisie hormis les quatre premières, les as. Pour exemplifier supposons que la carte choisie soit le SEPT DE PIQUE (7♠). Le participant en prend note et vous tendez votre jeu pour qu'il la remette dessus, $7♠(01) A♥(02) A♣(03) A♠(04) A♦(05) →$.

Faire prendre une carte dans un étalement de cartes



3 – Optionnel ! Engagez maintenant un *mélange hindou* afin de donner l'impression que vous allez perdre la carte dans le jeu, photo 2. Le *mélange hindou* est dans notre situation très adapté pour conserver en bloc les six premières cartes sur le jeu.

¹ *Mark Wilson's Complete Course in Magic* (ibidem pages 28 et 29). Technique pour étaler les cartes dans ses mains de manière dynamique.

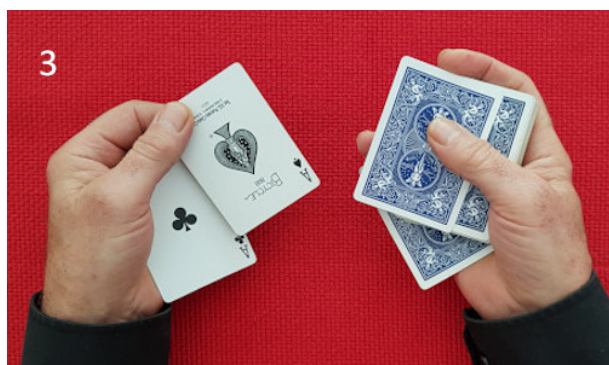
4 - Par *double ou triple coupe*, transférez les trois premières en dessous afin que votre nouvel ordonnancement des cartes soit : A♠(01) A♦(02) → 7♠(50) A♥(51) A♣(52).

Faire apparaître les quatre as

5 - Faites un *2as2-Top/Down*² qui est une technique quasi similaire à un *3as2-Top/Down*, sauf que vous ne levez qu'une carte en dessous au lieu de deux, pour montrer A♣ et A♠, photo 3.

Donc les deux premiers as, les noirs, sont tenus en main gauche, A♣ en *pattes d'araignée* et A♠ entre pouce et index, se reporter à la photo 3 pour visualiser la bonne tenue.

6 - La main droite se trouvant momentanément libre de ses mouvements, préparez un *3as2-Top/Down* comme sur la même photo 3. Ensuite, transférez A♠ en main droite, photo 4. Note. Dans l'effet « *Apparition des As et Permutations magiques* » nous avons fait cela.



7 - La main gauche s'empare du *3as2-Top/Down* et transfère tel quel sur le jeu, photo 5, tout en conservant A♣ en « *tenue pattes d'araignée* ».

8 - Ensuite, retournez les as pour les éventailler en main gauche, photos 6 à 8. Examinez les photos afin que vos manipulations s'en approchent le plus possible.

² *2as2-Top/Down*. Nous avons à plusieurs reprises employé cette technique et en particulier dans le tour « *Colour Fantasy* ».



Pour le public vous venez de les surprendre en faisant brillamment apparaître les as, ce qu'il ignore c'est que sous A♥ se cache le 7♠ (la carte choisie).

Insérer le *5as4* dans le paquet

9 - Les as viennent d'apparaître, vous allez maintenant les insérer face vers le bas à différents endroits du jeu lui aussi face en bas. Comment y parvenir ? Après plusieurs essais et pistes de réflexions j'ai opté pour une méthode qui sécurise la manipulation des as. La main gauche va déposer chaque as, tour à tour, en biais sur le plateau du jeu afin que la main droite puisse se retourner et que l'as soit repris par la main gauche et inséré facilement face en bas dans le jeu face en bas, ce qui facilite le travail avec la double carte. Concrètement, la main gauche place A♠ en biais sur le jeu tenu par la main droite tout en conservant ses autres as. La photo 9 montre A♠ en biais sur le jeu.



10 - La main droite se retourne et l'as noir est repris par la main gauche, entre pouce et index, photo 10.



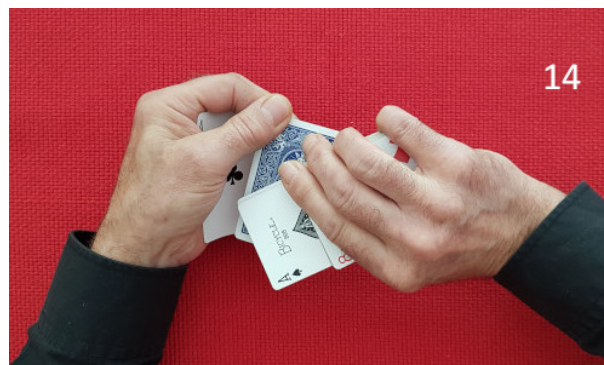
11 - La main gauche introduit ensuite A♠ dans le paquet, vers les $\frac{3}{4}$, photo 11. Note. Dans l'action d'insertion du premier as dans le jeu vous vous rendrez compte que par cette méthode les trois autres as restent stables en main gauche.

12 - Refaites cette procédure pour insérer A♦ dans le paquet, photo 12. Vous remarquez que cet as est inséré à peu près vers le milieu du jeu.

13 - Deux as viennent d'être introduits dans le jeu, en décalé vers l'extérieur, ils débordent d'une petite moitié. Maintenant c'est au tour de la double carte (7♠ // A♥) d'être manipulée comme une seule carte et ajoutée, photos 13 à 16. Elle doit être introduite entre

Magie des Cartes

les deux premiers as. Note. Quelques essais seront indispensables pour que la double carte dans les conditions de cette procédure soit manipulée comme une seule carte. Il sera peut être judicieux de conduire les actions en n'étant pas face au public mais un quart tournant.



14 - Trois as sont dans le jeu, il ne reste plus qu'à introduire le dernier même en l'insérant au-dessus des autres, à environ vingt cartes. Photo 17. Pour le public vous venez de placer les as apparus dans différents endroits du jeu.



15 - L'étape qui suit va consister à donner visuellement le sentiment que vous mélangez les cartes et qu'ainsi les as montrés vont être dispersés, Et pour y arriver de manière cartomagique je réalise un *multiple shift of the aces*³.

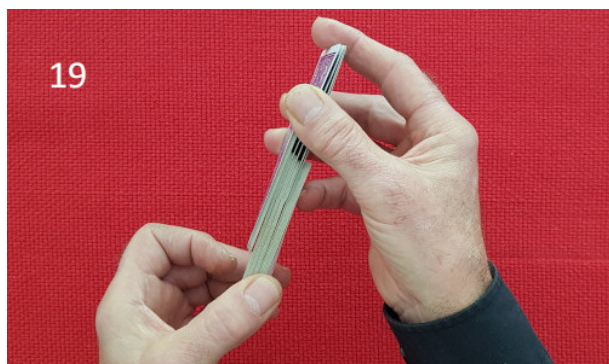
Faire un Multiple Shift avec cinq cartes comme quatre

16 - La technique du *multiple shift of the aces* (le décalage des as) que je vais faire est très inspirée de celle de monsieur *Vernon* avec ses as. Pour résumer la situation, les quatre supposés as viennent d'être mis dans le jeu comme sur la photo 18. Le jeu et ses cartes en saillie est tenu par les deux mains. Avec la main gauche, le pouce et le majeur serrent le jeu par ses longues tranches tandis que la main droite présente sa paume, le pouce et le majeur serrent tout autant le jeu à l'autre coin des longues tranches, l'index droit quant à lui fait office de butoir, il est adossé aux petites tranches supérieures des *5as4*. Qu'allez-vous faire maintenant ?

17 - La main gauche va tirer vers le bas les cartes de manière à dégager celles qui se trouvent entre les *5as4*. C'est un mouvement de translation qui permet de dégager un paquet de cartes avec la main gauche et d'abandonner à la main droite les cinq cartes qui débordaient avec quelques autres cartes au-dessus. Les photos 19 et 20 montrent l'action de faire deux paquets. Pendant que la main gauche dégage un paquet la main droite ne reste pas oisive, elle égalise les *5as4* avec les autres cartes de son nouveau paquet, cette manipulation est conduite par l'index qui va pousser les cartes comme dans une glissière.

³ *Multiple shift of the aces*. La première fois que j'ai entendu parler de la possibilité technique de contrôler les as dans un jeu c'est dans la *Prestidigitation du XX e siècle, Le tour des as de Cardini* (ibidem page 536). L'effet est de montrer les quatre as, les insérer à différents endroits du jeu éventailé et tout en égalisant les cartes et les mélangeant à les contrôler ensemble en dernières du paquet. Comme le souligne *Hilliard* en parlant de l'aisance avec laquelle *Cardini* exécute le mouvement de contrôle à la perfection : « Les as semblent se réunir dessous de leur plein gré ». Ceux qui envisagent approfondir cette technique peuvent se tourner vers quelques autres références bibliographiques - *Ed Marlo's Revolutionary Card Technique*, published by *Magic Inc.* 2003, chapitre 11, *The Multiple Shift*, page 351 avec un historique intéressant de cette technique. - *Card Control Practical Methods and Forty Original Card Experiments* by *Arthur H. Buckley*, *Dover Publication*, 1993, livre technique et instructif avec une description du *Vernon Multiple Shift* (pages 20 et 21). Monsieur *Buckley* introduit en disant : « *Here is one of the outstanding sleights of all time, truly beautiful and perfectly deceptive. Its simplicity and perfection are worthy of that master. Dai Vernon* ».

Magie des Cartes



18 - Dès que la main gauche a dégagé ses cartes la main droite laisse choir les siennes dans sa paume, les cinq dernières cartes du paquet sont A♣ A♦ 7♠ A♥ A♠. Le *multiple shift* s'est fait en toute discrétion par cette méthode.

19 - Pour brouiller les esprits je prolonge la manipulation par un *mélange hindou partiel* en laissant les as dessous. Je le trouve personnellement logique et indiqué comme enchaînement. La main gauche effectue quelques dépôts de petits paquets comme le montre les trois photos suivantes (21, 22 et 23) en laissant le montage des cinq cartes dessous.



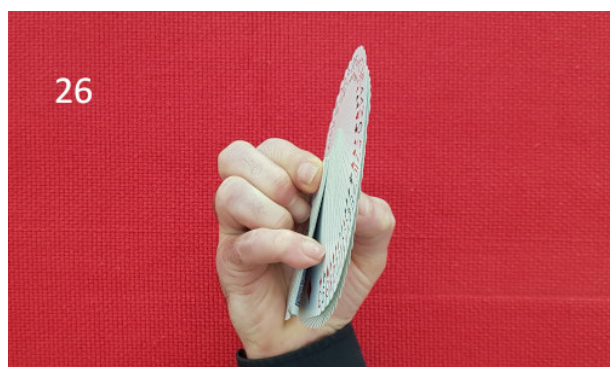
À ce stade le set-up de votre jeu devrait être :
→ A♣(48) A♦(49) 7♠(50) A♥(51) A♠(52).
Pour révéler que la carte choisie est entre les as nous allons mettre secrètement le bloc des cinq cartes à l'envers dans le jeu ce qui va renforcer l'effet et le rendre encore plus incroyable. Pour y parvenir parmi les



différentes méthodes, il y en a une que j'utilise depuis une bonne trentaine d'années, qu'hélas je n'ai pas documenté mais la voici telle que je la pratique.

Breaker les cinq dernières cartes d'un jeu sous le couvert d'un éventail

20 - Jeu en main droite faites un éventail circulaire (mouvement horaire si vous êtes gaucher) et pratiquez une ouverture au pouce gauche en l'insérant au-dessus des cinq dernières cartes, photo 24. Le pouce gauche file en dessous (photo 25) des cartes supérieures afin de permettre à l'auriculaire de la main droite de breaker les cinq cartes, photo 26.



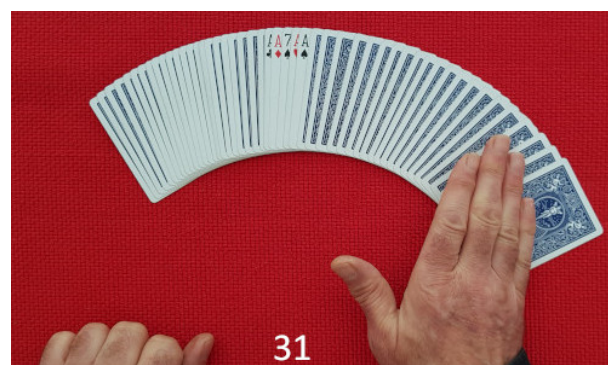
21 - Refermez l'éventail de la main gauche en couvrant le plus possible les cartes, cette fermeture se fait dans un mouvement anti-horaire, photos 27 et 28, laissant vos cinq dernières cartes breakées. Note. On pourrait breaker en ayant le jeu en bloc en main droite et compter les cinq dernières cartes au pouce gauche pour que le petit doigt droit puisse s'insérer au bon endroit mais cette méthode je la juge plus suspecte lorsque l'on a plus de

deux à trois cartes à breaker, c'est en revanche indétectable en réalisant un éventail sachant qu'en plus l'éventail apporte du raffinement au tour de cartes.



Mettre à l'envers les cinq cartes et les révéler

22 - Le paquet du sept de pique en sandwich entre les as va maintenant être mis à l'envers sous le couvert des mains. Pour y parvenir, l'auriculaire garde son break et les autres doigts (index, majeur et annulaire) se recroquevillent sous le bloc des cinq cartes. Les doigts de la main droite peuvent dans ces conditions se mettre en extension ce qui va obliger le retournement des cinq cartes sous le couvert du jeu et des mains latéralement. Photo 29. Il n'y a plus qu'à égaliser le jeu, faire une coupe ciseau ou autre à votre portée (photo 30) afin d'amener les cinq cartes à l'envers vers le milieu. Et enfin ! Procéder à un étalement du jeu pour montrer que la carte choisie, le SEPT de PIQUE est en compagnie des as. Quel luxe ! ils sont à l'envers dans le jeu et les as entourent la carte choisie, photo 31.



Magie des Cartes

23 - Cette routine bien maîtrisée est l'une des plus étoilées de la magie des cartes. Ce peut être la routine la plus élaborée que l'on puisse faire dans une vie.