

## ROUGE OU NOIRE ? LES CARTES DU MAGICIEN OBÉISSENT

Voici un effet peu ordinaire et qui peut devenir vite agaçant. À la demande le magicien fait apparaître une carte rouge ou bien une noire (ou vice versa) et sans se tromper comme si les choix du spectateur avaient été anticipés. Cet effet intermède repose sur deux choses : - Les douze premières cartes du jeu doivent être classées en alternant les rouges avec autant de noires. - Et sur le plan des manipulations savoir maîtriser ma *levée double du dessous à pivotement vers les doigts (version 1)*. Cette technique est amplement décrite.

1 – Prenons l'exemple d'un jeu arrangé en alternant quelques rouges avec des noires : **A♦(01) 2♣(02) 7♦(03) J♣(04) 9♦(05) 3♣(06) → JOKER(53)**. Il doit être tenu en main droite dans la position de démarrage d'une *levée double du dessous à pivotement vers les doigts (version 1)*, en n'oubliant pas de le mettre face visible ; c'est comme ceci qu'il devra être présenté au participant. Il ne vous a pas échappé que c'est le joker, carte neutre qui est la dernière, donc celle qui est visible par le participant.

2 - Le magicien pose la question : « *Rouge ou Noire ?* » Une première réponse est fournie : « *Rouge !* » alors le magicien effectue tout simplement une levée de la première carte rouge, **A♦** dans notre exemple, cette levée simple doit se faire comme une levée double à pivotement vers les doigts (photo 1). Cette carte est prise par le pouce et le majeur de la main gauche qui la montre puis la dépose sur le joker (photo 2).

« *Vous avez de la chance ! ma première carte est une rouge... Elle est obéissante. Et la suivante pour vous, est-elle rouge ou bien noire ?* » Le participant : « *Rouge* ».

Effectuez cette fois une levée double à pivotement vers les doigts afin de montrer une carte rouge, le **7♦**, Photos 3 et 4, bien sûr le **2♣** (la carte noire) reste caché sous le **7♦**. Note importante ! Le participant doit avoir l'impression que vous ne prenez à chaque fois qu'une seule carte lors de la manipulation qui consiste à montrer apparemment la première carte du jeu.

## Magie des Cartes



3 – Le magicien regarde le spectateur dans les yeux et attend sa prochaine réponse. Celle-ci ne tarde pas : « *Noire !* » « *Très bien ! Voici une noire !* » Dans ce cas, une seule carte est à lever, photo 5, le J♣. Si le spectateur avait demandé une rouge alors vous auriez levé deux cartes comme une afin de montrer le 9♦.

4 - « *Et encore une noire !* » demande le spectateur. Faites une nouvelle levée double pour le 3♣ (photos 6 et 7). Et etc ! Ainsi selon la couleur demandée le magicien montrera son habileté à produire à chaque fois la bonne couleur. Remarque. Inutile de passer tout le jeu à cet exercice, quelques cartes suffisent.



Magie des Cartes

