

TROIS REINES ET UN JOKER

Trois reines et un joker (*Three Queens and a Joker !*) est un tour de « petit paquet » qui se glisse dans la poche et qui peut se faire de manière impromptu avec un jeu emprunté. *In situ* Le magicien explique qu'il tient dans sa main trois dames et un joker. Sa prédiction ? Quel que soit la dame que nommera une personne ce sera celle qui sera absente du petit paquet des quatre cartes.

Exemplifions, « *J'ai dans ce petit paquet quatre cartes, trois reines et un joker. Voulez-vous nommer une reine ?* » Une spectatrice enthousiaste répond : « *La dame de cœur !* » Le mentaliste prouve qu'il avait prédit le choix de la personne en montrant la face de ses cartes, à savoir Q♠ Q♦ Joker et Q♣. Il manque en effet la dame de cœur ce qui prouve que le mentaliste avait vu juste.

Cette routine de cartes demande peu de moyens et permet de bluffer même les plus blasés. Certes il existe sur le thème « *une chance sur quatre* » des routines intéressantes et si j'ai bonne mémoire le magicien mentaliste *Phil Goldstein's* popularisa dans les années 90 un effet nommé *B'Wave* avec quatre rois où le roi choisi se retrouvait être le seul roi à dos différent, les trois autres cartes étant montrées blanches. Mon effet est sensiblement différent, n'utilise pas de cartes truquées, il repose sur l'emploi d'une paquet de cinq cartes dans lequel selon les réponses une carte restera toujours insoupçonnée. Ma variante a l'avantage qu'elle se réalise sans l'emploi de cartes truquées ou spéciales mais l'avantage de la médaille il faut manipuler cinq cartes comme quatre et mémoriser un peu plus de manipulations que d'habitude pour montrer à chaque fois que la dame choisie n'est pas là. Cependant à peser le pour et le contre je crois que le jeu en vaut la chandelle. D'autre part, avec un peu d'imagination et un zeste de créativité on peut remplacer les dames par des rois, une carte blanche à la place d'un joker, se servir de cartes E.S.P., adapter l'effet à un public d'enfants, etc.



Il vous faut sortir de votre jeu les dames et un joker. Q♥(01) Q♣(02) Q♠(03) JOKER(04) Q♦(05). Avec ce montage vous êtes paré pour exécuter l'effet des *Trois Reines et un joker*. Photo 1. Selon la dame nommée vous allez disposer de quatre procédures.

Procédure n°1 – Nous allons commencer par la dame de cœur, comment le magicien réussit à montrer l'absence du paquet ou plutôt le remplacement de la dame de cœur par le joker, That's the question ?

Cartes en main droite commencez par breaker à l'auriculaire les deux dernières, Q♥(01) Q♣(02) Q♠(03) || Joker(04) Q♦(05).

Ce peut être mieux de provoquer ce break de la main gauche, comme le montre la photo 2 c'est le pouce de la main gauche qui positionné sur la petite tranche intérieure effeuille les deux dernières et permet à l'auriculaire de marquer une légère brisure entre Q♠ et Joker.



Ensuite comme le paquet des cinq cartes est tenu fermement en main droite par ses grands côtés, la main gauche sous l'action du majeur va pousser vers l'intérieur la première carte, Q♥, ce qui permet à cette même main de pousser vers l'avant la seconde carte, Q♣, comme sur la photo 4. Or comme vous maintenez un break des deux dernières cartes il est possible au pouce gauche d'égaliser la dame de cœur avec la dame de pique, Q♠(03), afin de les superposer, la dame de cœur est donc ramenée à sa position de départ. Photo 4.

Le pouce et l'index de la main gauche reculent les deux dames d'un centimètre environ, photo 5, afin de les lever comme une.



Magie des Cartes

La main gauche entre pouce et index va venir pincer les deux dames comme une, cela se passe sur la petite tranche intérieure et une fois les deux cartes pincées elle se retourne et s'écarte afin de montrer la dame de pique, $Q♥ // Q♠$, c'est ce que la photo 6 révèle, vous remarquez que les deux dames sont en tenue *pattes d'araignée*. Le plus difficile étant accompli la main droite vient ajouter à la main gauche la première carte de son petit paquet, c'est la dame de trèfle, photo 7. C'est ensuite au tour du joker d'être ajouté en suivant la même procédure. Photo 8.



Et enfin la dame de carreau est retournée et ajoutée comme sur la photo 9 afin que vous puissiez montrer que la DAME DE CŒUR est absente, remplacée par le joker.

Pour terminer proprement les manipulations et bien faire comprendre que vous n'avez que quatre cartes, vous allez vous permettre de les poser sur le tapis, prouvant de cette manière que vous êtes « clean ». C'est une action que j'ai pris l'habitude d'accomplir et qui renforce considérablement l'idée que je dispose que de quatre cartes.

Vous allez séparer vos deux mains, la main gauche tenant la double carte en tenue *pattes d'araignée* plus la dame de trèfle entre pouce et index et de son côté la main droite va poser en premier le joker sur le tapis, c'est la photo 10.

Magie des Cartes



Aussitôt les deux mains réajustent les trois dames comme sur la photo 11. La double carte est amenée sous la dame de carreau et la dame de trèfle est mise en dernière, photo 12. Enfin, le dernier mouvement consiste à déposer ce bloc de quatre cartes comme trois sur le tapis comme ce que montre la photo 13.



Remarque. N'ayez pas peur de terminer ainsi, il est rare que les deux cartes, $Q♥$ // $Q♠$, se décalent malencontreusement.

Procédure n°2 : C'est la dame de trèfle qui va manquer à l'appel. Dans ce cas rien de bien compliqué, breakz les deux dernières cartes, $Q♥(01)$ $Q♣(02)$ $Q♠(03)$][Joker(04)

$Q♦(05)$ au petit doigt de la main droite et exécutez un 3as2-Top de manière à montrer $Q♠$ et $Q♥$. photos 12 et 13. Note. Pour le 3as2-top se reporter au chapitre qui lui est consacré.

Magie des Cartes



Ensuite la main droite peut retourner ses deux cartes, joker et dame de carreau, photo 14. Facultatif. Disposez intentionnellement vos cartes sur le tapis comme sur la photo 15 afin de bien marquer les esprits que vous n'avez que quatre cartes, la dame de trèfle restant cachée sous la dame de pique.

Procédure n°3 : C'est au tour de l'as de carreau d'être nommé. Commencez par inverser l'ordre des cartes, faces en bas.

$Q♥(01) Q♣(02) Q♠(03) Joker(04) Q♦(05) \Rightarrow Joker(01) Q♦(02) Q♠(03) Q♣(04) Q♥(05)$.

Ensuite suivez la même procédure que pour la dame de trèfle manquante. → Un break des deux dernières, $Q♠(03) \parallel Q♣(04)$, → Un *3as2-Top* pour montrer $Q♠$ et joker, → Retourner les deux autres cartes $Q♣$ et $Q♥$ et comme cela vous triompherez, photo 16. Facultatif, étaler les cartes sur le tapis.



Magie des Cartes



Procédure n°4 : L'as de pique est nommé. Commencez par faire un comptage inversé des cinq cartes comme quatre, $Q♥(01) Q♣(02) Q♠(03) Joker(04) Q♦(05) \Rightarrow Joker(01) Q♦(02) Q♠(03) Q♣(04) Q♥(05)$. Retournez le paquet pour le mettre face en l'air et enchaîner avec un *comptage Twist*. Vous verrez que c'est magique, la dame de pique restera cachée sous celle de trèfle. Photo 17. Enfin vous pouvez là encore poser vos cartes sur le tapis, photo 18.

Pour conclure. Cet effet n'est pas très difficile sur le plan technique et constitue une bonne piqûre de rappel des techniques apprises, tenir *deux cartes comme une en pattes d'araignée* – Faire un *3as2-Top* – Faire un *comptage Twist*. Un ami magicien à qui j'ai montré mon tour m'a dit que les gestes semblent tout à fait naturels et qu'il ne s'était pas douté que j'avais cinq cartes. Effectivement les manipulations semblent tout à fait naturelles et en même temps sobres.

