

UN CHANGEMENT MIRACULEUX

Si vous voulez faire croire à un miracle testez ce tour de cartes sur vos amis magiciens et vous verrez que même les plus aguerris peuvent encore s'émerveiller comme des enfants. *Un changement miraculeux* est un effet de cartomagie qui est de toute beauté, net et précis et qui s'appuie sur une subtilité du *comptage twist*. L'effet générique est qu'une carte se transforme en une autre, ce peut être une carte choisie et signée ou encore un joker qui prend des couleurs comme nous allons le voir.



1 – Joker(01) Joker(02) K♣(03) K♦(04) K♥(05) K♠(06) →. Comme vous pouvez le remarquer sur la photo 1 les deux jokers sont les mêmes à une différence toutefois, l'un est en couleur, le n01 et le n02 en noir et blanc. Vous pouvez remplacer le Joker par une carte choisie et qui aura été contrôlée en première du jeu. Commencez par faire une levée double ou un 2as1, afin de cacher le joker coloré tout en montrant un joker en noir et blanc à l'audience. Photo 2. « *Comme vous pouvez le voir j'ai ici un joker. Il paraît que le joker est magique, c'est ce que nous allons voir...* »

2 – Servez-vous de votre 2as1 pour retourner les quatre rois. C'est ce que montrent les photos 3 et 4, les cartes sont alignées au fur et à mesure, K♠(01) Joker(02) // Joker(03) K♣(04) K♦(05) K♥(06). « *J'ai ici un joker et les rois* ». Il est impératif que la double carte (les jokers) soit en seconde dans le paquet des 6as5, *en revanche*, l'ordre des rois n'est pas une affaire d'état.





3 – Débarrassez-vous du jeu en le déposant sur la table ou le tapis de cartes et égalisez votre paquet des 6as5 puis mettez-le face tournée vers le bas. Vous êtes maintenant dans la posture de faire une variante de mon comptage Twist ¹ (ou *Twist Count*) que je nomme : *Comptage Twist bis*.

Le Comptage Twist bis



4 – Tenez votre paquet des 6as5 de la main gauche entre pouce et majeur positionnés sur les petites tranches, vous observez que le paquet n'est pas tenu par ses coins comme dans le *comptage Twist* classique mais par ses tranches. La main droite dégage ensuite simultanément les deux cartes extrêmes, K♠(01) et K♥(06) comme dans le *comptage Twist* classique. La photo 5 précise cette action.

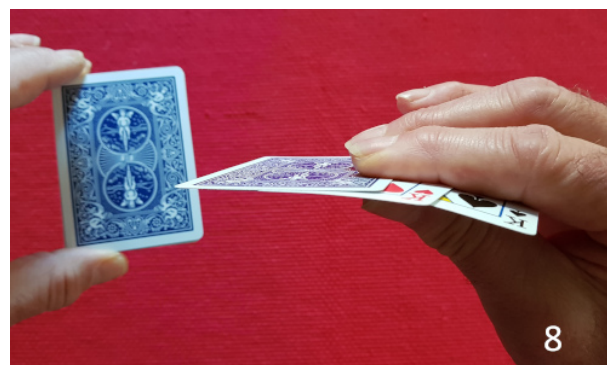
5 – La main droite passe ensuite de paume en l'air à paume vers le bas afin de montrer les deux rois, photo 6.

6 – La main gauche tout en gardant son paquet des 4as3 face vers le bas se rapproche de la main droite et vient en quelque sorte clipser sa première carte sous l'index droit, photo 7.

¹ Se reporter à la page.

Magie des Cartes

Aussitôt la main droite se verticalise montrant au public ses deux rois et le soi-disant joker noir et blanc retourné, photo 8 mais présentant son dos au public.



7 – La main gauche revient ensuite déposer sous l'index droit le **K♦** ainsi que sa double carte, Joker // **K♣**. Photo 9. Ce comptage de cartes permet d'échanger le joker en noir et blanc avec celui en couleur. Ceux qui regardent, restent persuadés qu'il s'agit du même joker. C'est la différence avec le comptage classique, la carte cachée (no2) des 6as5 prend la place de la carte en no3, en se présentant à l'envers.

8 - Une fois le *comptage Twist* effectué la main gauche saisit les quatre premières cartes de l'éventail des 6as5 par les coins bas gauches, photo 10 et vous allez effectuer un comptage inversé (série de photos de 11 à 17, étape par étape) en faisant attention de ne pas dévoiler que vous avez une double carte, joker // **K♣**, en transférant en dernier ce roi de la main gauche à la main droite, photo 16. Note. Ce comptage inversé se fait pratiquement à la verticale et permet au public de voir défiler les cartes. Joker noir et blanc(01) // **K♣**(02) **K♦**(03) Joker en couleur(04) **K♥**(05) **K♠**(06).



Magie des Cartes



Magie des Cartes

9 – « *Comme vous le voyez le joker noir et blanc est à l'envers entre les rois.* » Égalisez votre petit paquet des 6as5 et posez le sur le jeu. Dans la foulée faites une coupe ciseaux afin de noyer les 6as5 dans le milieu du jeu, photo 18.



10 – On arrive à l'épilogue. Prononcez, par exemple, une formule magique : « *Abacadabra !* » tout en faisant défiler les cartes dans vos mains (photo 19) pour en dégager le joker, un joker pas entièrement visible et entouré des rois. Et, celui-ci, dans un suspense insoutenable apparaîtra changé comme sur la photo 20.

