

UN JOKER CHANGÉ EN 7♣

L'un des premiers tours que j'ai appris et qui est resté dans ma mémoire se fait avec sept cartes que l'on alterne et en poussant le bloc des trois cartes puis celui des deux cartes on fait surgir la quatrième carte du paquet, celle du milieu. *Un joker changé en 7♣* est inspiré de ce effet. Le magicien fait prendre une carte et celle-ci (le 7♣) est perdue dans le jeu. Mais par chance le magicien en retournant les cinq premières cartes fait apparaître les dames et un joker. « *C'est de bon augure car une coutume nous raconte que le joker a le pouvoir de se transformer en n'importe qu'elle carte.* » Le magicien arrange alors ses cinq cartes comme sur la photo 14 et fait surgir la carte choisie, le 7♣.

1 – Arrangement des cartes : Joker(01) Q♦(02) Q♠(03) Q♣(04) → Q♥(52). Faites prendre ou tirer une carte (dans notre exemple le sept de trèfle) et faites remettre ce 7♣ sur le jeu et par double coupe où tout autre procédé faites passer la Q♥(52) en Q♥(01). Le nouvel arrangement sera ce qui suit, Q♥(01) 7♣(02) Joker(03) Q♦(04) Q♠(05) Q♣(06) →.



2 – Effectuez un *3as2* des trois premières cartes afin de montrer comme sur la photo 1 le joker et la dame de cœur. Poursuivez en retournant les trois autres dames en vous inspirant des photos de 3 à 5. L'ordre de vos six cartes comme cinq cartes (*6as5*) doit être celui de la photo 6, Q♠ Q♥ 7♣ // Joker Q♦ et Q♣. Vous remarquez que le jeu est conservé en main droite, il n'est pas posé sur la table.

Magie des Cartes



3 – Mettez votre petit paquet des *6as5* tourné vers le bas et enclenchez un *comptage Lotus*, photos 7 & 8. Ce comptage vous le retrouvez décrit. Dans notre cas nous le faisons avec six cartes. Et si nous retournons le paquet voici ce que les spectateurs verront. Le *Lotus Count* reclasse le petit paquet comme ceci : $Q\heartsuit Q\spadesuit Q\clubsuit Q\diamonds$ et $7\spadesuit$ // Joker. Le public voit que le joker est la carte dernière.



4 – Figures vers le bas refermez le petit paquet, égalisez le (photo 10) puis déposez le sur le jeu. Et maintenant, lentement et

Magie des Cartes

posément distribuez les cinq premières cartes en main gauche, ce qui inverse l'ordre, 7♣
Q♦ Q♣ Q♠ Q♥ comme montré sur la photo 11.

5 – Arrangez vos cartes en les alternant et de manière que la carte choisie (7♣) soit en n°3.
Les photos 12, 13 et 14 vous indiquent la marche à suivre. Quant à la photo 15 elle vous
montre les coulisses de l'arrangement, le 7♣ est en troisième place.



6 – Égalisez comme sur la photo 16 puis poussez les deux cartes (Q♣ et Q♦) de manière à
faire surgir le 7♣ comme cela s'est produit sur la photo 17. Remarque. Quelques essais

Magie des Cartes

seront indispensables afin d'évaluer la pression à exercer en poussant les deux cartes. Il n'y a plus qu'à retourner les cinq cartes pour surprendre votre monde, photo 18.

