

HORS DU COMMUN I

Deux personnages, l'un est le magicien/mentaliste, l'autre une personne que nous appellerons *monsieur X* afin de préserver son anonymat, surtout vis-à-vis de ses anciennes connaissances et ainsi le préserver d'éventuelles poursuites judiciaires... Monsieur X et le magicien se connaissent depuis longtemps et à chaque fois qu'ils se voient *monsieur X* aime que son ami lui fasse des tours de magie. Il faut préciser que lors de cette rencontre *monsieur X* dispose de peu de temps, il est toujours entre deux avions. Le magicien décide de lui présenter son tour préféré, *Hors du commun*, un effet de cartomagie qui a les attraits d'un tour impromptu.

Entre monsieur X et le magicien vous remarquerez que le dialogue engagé est d'une grande sobriété.

« Coupez ce jeu *monsieur X* »

« Et après ! »

« *Ramassez le paquet inférieur et posez-le sur l'autre.* »

« Ensuite... »

« *Prenez connaissance de la première carte du jeu et vous posez cette carte en croix sur la boîte.* »

La carte est sur l'étui.

« *Maintenant, nous allons rendre aveugle votre carte en la plaçant entre la carte supérieure et la carte inférieure du paquet.* »

« *Remettez vous-même ces trois cartes sur le jeu, coupez puis complétez la coupe afin de laisser aucune trace.* »

« *Concentrez-vous sur votre carte afin que certaines informations me parviennent.* »

« Votre carte est le quatre de cœur. »

« *Bravo, vous êtes un bon ! Comme d'habitude on se revoit dès mon retour.* »

« Je vous remercie et vous souhaite un bon voyage. »

1 - Un jeu de cartes en EQ/DQ, en d'autres termes les cartes équilibrées et déséquilibrées doivent alterner.

DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	4♥	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ

Magie des Cartes

DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ

Dans ce tableau générique avec lequel nous sommes désormais familiarisés, les EQ et DQ sont classées en alternance, une seule carte apparaît sous sa véritable identité, le QUATRE DE CŒUR.

2 - Le jeu est montré puis coupé. Pour les besoins de notre explication supposons que le 4♥, une EQ, devienne la carte première du jeu, 4♥(01), comme le montre le tableau ci-dessous.

4♥(01)	DQ(02)	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ(50)	EQ(51)	DQ(52)

Il ne vous aura pas échappé que celles en n02 et n52 sont des DQ.

3 - Dans l'intention de rendre aveugle la carte choisie, dans notre exemple, le 4♥, posé en croix sur la boîte ¹, photo 1, le magicien propose de mettre cette carte en sandwich entre la carte supérieure et la carte inférieure.

Pourquoi pas ? A près tout, ce n'est pas plus illogique qu'un ethnologue qui visiterait un cimetière de voitures anciennes pour comprendre comment fonctionnait à cette époque le code de la route.



Bref ! Ce qui a pour effet de replacer la carte EQ entre deux DQ sans rien changer à l'arrangement des cartes, sous condition que la DQ(02) soit mise sous la carte choisie et la DQ(52) dessus.

La preuve tangible se matérialisera, le jeu restera dans son ordre de départ : DQ(52) - 4♥(01) - DQ(02) →.

¹ Dans mes tours de cartes il m'arrive assez souvent d'utiliser la boîte comme d'un petit tapis improvisé. C'est à la fois pratique et en adéquation.

4 - Si le spectateur a conscience qu'à aucun moment vous avez essayé de le rouler dans la farine en regardant l'identité des cartes et qu'il a saisi pourquoi vous agissez ainsi, il est clair que dans ce déroulé du tour il aura du mal à comprendre le truc.

En poussant plus loin l'analyse, si un petit malin qui aurait pioché quelques infos dans un *Pif-Gadget*² suspecte l'emploi d'un jeu arrangé du type *memorized deck*, cette hypothèse fondera comme neige au soleil, autant dire que le magicien peut dormir tranquille sur ses deux oreilles pendant de longues années. À moins que ! nous autres, faiseurs de miracles, déployons plus d'un truc dans notre boîte à malice.

En adéquation du but à atteindre, nous allons dégainer notre arme secrète, en prenant ensemble n01 et n51 au lieu de n01 et n52. Une technique de cartomagie qui permet de donner l'impression de prendre simultanément la première carte et la dernière carte du jeu alors qu'en fait, c'est l'avant-dernière qui est prise, donc une EQ(51).

Prendre en même temps n01 et n52.

5 - Le jeu est tenu en main droite et l'auriculaire forme une break de la dernière carte. Ensuite l'index gauche se place dans le break et le pouce sur le jeu, photo 2.

6 - Puis ces deux doigts font pression sur le jeu et parviennent à faire glisser la première carte ainsi que l'avant dernière en même temps vers l'arrière, photo 3, en créant l'illusion que les deux cartes les plus extrêmes sont retirées.



2 *Pif-Gadget* était une revue pour les enfants, sous la forme d'une bande dessinée et qui proposait à ses jeunes lecteurs des tours de magie à se fabriquer.

Magie des Cartes



Où sont mises ces deux cartes ? La photo 4 montre le magicien en train de glisser la carte supérieure, une DQ sous le 4♥. La carte avant dernière, une EQ, est mise, quant à elle, sur le 4♥ afin de le mettre en sandwich. Photo 5.

7 - Pour revenir à nos moutons, simultanément, la première du paquet, la DQ(02) est retirée ainsi que EQ(51) que l'on pense être la dernière (DQ(52)). Aussitôt, la première est mise sous la carte choisie et la dernière (hum !) dessus. Photo 4, mise de n01, une DQ, sous 4♥. Important! Votre victime doit bien réaliser ce que vous êtes en train de faire à ce moment là. Inutile de l'embrouiller. Cette tricherie permet de modifier, à l'insu, l'ordre des cartes, comme ceci : EQ(51) - 4♥(01) - DQ(02) → . Photo 5, mise de n51, une EQ, sur le 4♥.

8 - Le trio de cartes est remis sur le jeu qui est aussitôt coupé.

Dès que vous le pouvez prenez connaissance des cartes, jeu étalé en ruban ou en éventail, photo 6, recherchez quatre cartes en série DQ – DQ – EQ – EQ pour en conclure, dans la dramaturgie de votre choix, que la dernière de la bande des quatre est la carte choisie ou bien que la deuxième EQ des quatre cartes repérées est la carte choisie.

Notes finales. Si vous devez poursuivre par un tour qui exploite le montage des EQ/DQ alternées, il ne faudra pas oublier de reclasser les quelques cartes en désordre.

L'effet peut être refait. Je peux vous assurer qu'il trouble beaucoup de spectateurs. Faites le test vous-même.

Avant de conclure je vous propose une variante, celle qui consiste à faire ce tour en ayant les yeux bandés, l'emploi d'un bandeau pour vous masquer la vue est une



Magie des Cartes

initiative à tenter. Nul doute que l'effet produit grimpera d'un échelon dans le registre du stupéfiant. Une autre idée est de se servir d'un pendule pour rechercher la carte dans l'étalement du jeu.