

MÉLI-MÉLO AVEC UN ROSARIO

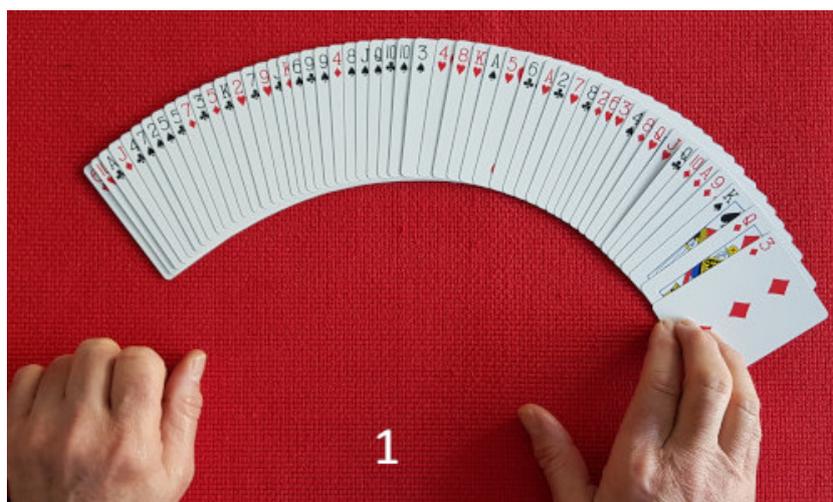
Méli-mélo n'est pas à proprement dit un mélange de cartes mais plus exactement une manière de remettre des cartes dans le bon sens en donnant le sentiment que le jeu est quelque peu brouillon au moment où le magicien remet les quelques cartes.

L'idée est d'avoir un jeu en apparence non arrangé où quelques cartes sont face en l'air dans un jeu face en bas et l'air étonné le magicien remet les cartes à l'endroit. Le Rosario ou tout autre jeu en chapelet ou mémorisé se prête à cet exercice.

Technique.

→ **Préparer le jeu.**

1 - Au départ il faut avoir un jeu en *Rosario* comme sur la photo 1, le jeu doit être étalé de la gauche vers la droite, en ruban sur le tapis, avec comme illustration ce classement du jeu : $6\heartsuit(01) A\spadesuit(02) \rightarrow Q\heartsuit(51) 3\heartsuit(52)$.



2 – Prendre quelques cartes dernières du jeu. Pour cela saisir ensemble en main droite les cinq à six dernières cartes, $10\heartsuit(47) A\heartsuit 9\heartsuit K\spadesuit Q\heartsuit 3\heartsuit(52)$ puis inverser de la main gauche l'étalement du jeu sur le tapis, ceci est important car sinon vous risquez d'avoir du souci. Remarque. Cinq à six me paraît être le bon nombre à mettre à l'envers.

3 – Mettre les quelques cartes à l'envers dans le jeu. La main gauche prend la dernière du groupe des cinq à six cartes, ici le $10\heartsuit$ et la retourne avant de l'insérer à quelques cartes de la dernière, entre par exemple le $6\heartsuit$ et le $3\heartsuit$, c'est ce que montre la photo 2. Et ainsi de suite les cartes de la main droite sont insérées à l'envers dans l'étalement du jeu. Les

Magie des Cartes

photos 3 et 4 montrent comment les six cartes ont été insérées à différents endroits. On peut très bien envisager mettre deux cartes prises ensemble à l'envers (photo 4), la dame et le trois de carreau. Une fois les cartes à l'envers il faut égaliser le jeu et l'enfermer dans son étui. La préparation est terminée, cela prend quelques secondes.



→ **Remettre les cartes à l'endroit, un jeu d'enfants.**

1 – Sortir le jeu de sa boîte et innocemment remarquer en les étalant entre ses mains que deux cartes sont à l'envers, photo 5.

Couper le jeu au-dessus des deux rouges et retourner la main droite de manière quelle puisse remettre à l'endroit les deux cartes, 3♦ et Q♦ dos en l'air sur le paquet de la main gauche, photo 6. Et une fois cette remise de cartes dans le bon sens effectuée remettre le paquet de la main gauche sur celui de la main droite, photo 7.

Cette manipulation de remise de cartes à l'endroit dans le jeu est refaite successivement avec les autres cartes à l'envers, K♠, 9♦, A♦ et 10♦. Les photos 8 à 11 montrent la remise complète des six cartes. Note. Autant dire que ce n'est pas compliqué à faire, il faut simplement remettre les quelques cartes comme les autres en donnant un certain rythme

Magie des Cartes

et en ayant en tête que vous êtes étonné et un peu confus de trouver des cartes à l'envers dans votre jeu.

Ainsi le jeu retrouve son classement usine, $10\heartsuit(01) \rightarrow Q\clubsuit(52)$.

