

## PLACEMENT DES DIX EN-DESSOUS

Le magicien après avoir mélangé le jeu amène les dix en dessous.

1 - Déplacez le 10♦ entre le 3♦ et le 6♦, aussitôt, permutez le 6♦ et le 10♥. Le jeu doit être présenté ainsi : 3♠(01) → 10♠(52).

3♠	4♥	8♥	K♥	A♠	5♥	6♣	A♥	2♣	7♥	8♣	2♦	6♥
3♥	4♠	8♦	Q♥	J♥	Q♣	A♦	9♦	K♠	Q♦	3♦	10♦	10♥
6♦	A♠	J♦	4♣	7♠	2♠	5♠	5♣	7♦	3♣	5♦	K♣	2♥
6♠	9♣	9♠	4♦	7♣	9♥	J♣	K♦	8♠	J♠	Q♠	10♣	10♠

2 - Coupez entre 10♥(26) et 6♦(27) et mélanger en alternant parfaitement les cartes, ce qui revient à faire un *faro* des deux paquets de 26. On obtient le montage suivant :

3♠	6♦	4♥	A♣	8♥	J♦	K♥	4♣	A♠	7♠	5♥	2♠	6♣
5♠	A♥	5♣	2♣	7♦	7♥	3♣	8♣	5♦	2♦	K♣	6♥	2♥
3♥	6♠	4♠	9♣	8♦	9♠	Q♥	4♦	J♥	7♣	Q♣	9♥	A♦
J♣	9♦	K♦	K♠	8♠	Q♦	J♠	3♦	Q♠	10♦	10♣	10♥	10♠

On constate que les quatre dix se repositionnent en dernières du jeu : 10♦(49), 10♠(50), 10♥(51) et 10♠(52).

3 - Voici une autre méthode pour arriver au même résultat. Déplacez le 10♦(21) entre le 10♥(26) et A♠(27). Faire un *faro* en coupant entre 10♦(26) et A♠(27). Par double-coupe amenez le 3♠(01), soit 3♠(01) → 10♦(52). Les dix se positionnent dans cet ordre : 10♠(49), 10♥(50), 10♠(51) et 10♦(52).

4 - Échangez le 10♦(19) avec le 3♠(52) et faites par exemple un *mélange en queue d'aronde* en ayant pris soin de couper le jeu à 10♥(26) pour réunir les quatre dix sous le paquet.

Une manière de terminer peut prendre cette allure : vous retournez les quatre dix lors d'un mélange à l'américaine, en utilisant la technique décrite dans le livre de *Marc Delahousse*<sup>1</sup> pour les faire apparaître à l'envers dans le paquet.

<sup>1</sup> « Retournement de cartes dans le jeu » page 24 à 27, *Secrets à la carte*, aux éditions Hornecker.

## Magie des Cartes

Les photos de 1 à 8 sont suffisamment explicites pour comprendre comment lors d'un mélange à la queue d'aronde secrètement il est possible de retourner une à plusieurs cartes du dessous (ici les dix).

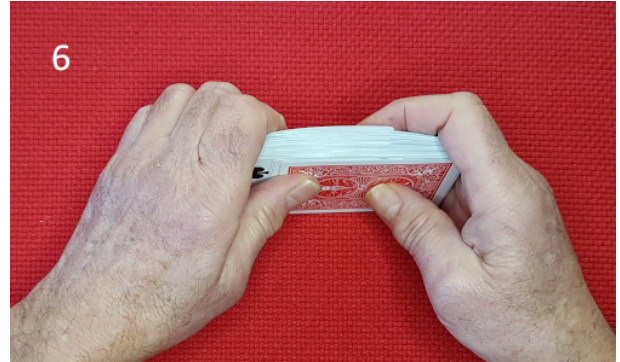
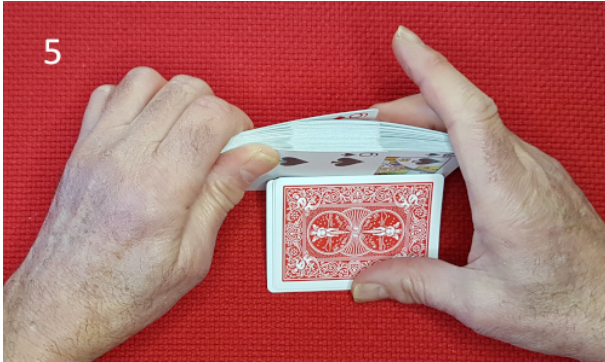


1 – Au départ le jeu est coupé et disposé en deux paquets sachant que les dix sont les dernières du paquet de la main droite. Lorsque vous amorcez le mélange par imbrication vous laissez chuter en premier ces quatre cartes, les dix (photo 1) puis une à plusieurs cartes du paquet de la main gauche et mélangez le reste des cartes aléatoirement ou normalement en laissant plus ou moins tomber les cartes dans chaque paquet pour qu'elles s'imbriquent, photo 2.

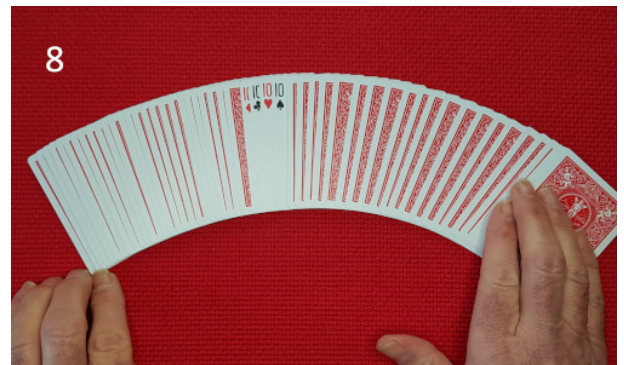
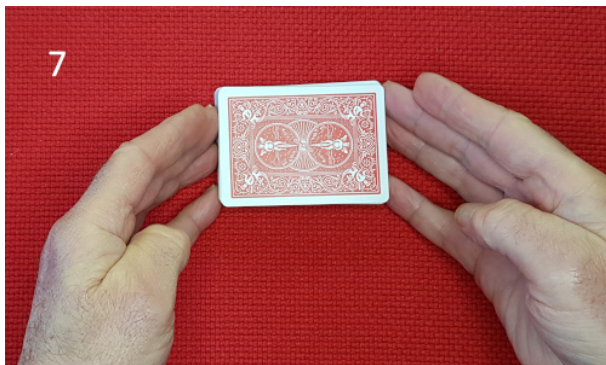


2 – Puis aligner correctement vos deux paquets et soulevez le tout à la verticale ou presque comme le montre les photos 3 et 4 en laissant sur le tapis les quatre dix.

## Magie des Cartes



3 – Sous couvert des deux mains au pouce droit ramenez les dix contre le jeu (photos 5 et 6). Ceux-ci se retrouvent à l'envers.



4 – Il n'y a plus qu'à égaliser toutes les cartes imbriquées et reposer le jeu mélangé à l'américaine sur le tapis (Photo 7).

Un étalement du jeu montrera avec brio que vous avez contrôlé les dix, ils apparaissent à l'envers, photo 8.