

PRENDRE CONNAISSANCE D'UNE CARTE CLEF CONFIDENTE

Concernant la méthode pour prendre connaissance d'une carte clef, et, *ipso facto*, déterminer la carte prise, il existe tout un tas de procédés et astuces pour donner le maximum de garanties aux spectateurs que tout se déroule dans des conditions les plus honnêtes. Sans s'étendre, citons quelques pistes.

1 - Une boîte truquée, sur le modèle du *X-ray card case*.

Il s'agit d'un étui dans lequel on a ouvert une petite fenêtre, grosso modo de la taille d'un index de carte. Grâce à cette ouverture discrète, l'opérateur est en mesure de prendre connaissance de la dernière carte d'un jeu enfermé dans la boîte.

Remarque. Selon que la boîte est tenue en main gauche (photo 1) ou en main droite (photo 2) l'emplacement de la fenêtre sera le même car la plupart des jeux ne comportent que deux index, et, la gestuelle sera adaptative.



Sur cette question de la boîte truquée je conseille le lecteur de lire l'une des réflexions les plus abouties, celle de *Barrie Richardson*, « *Double-Sided Peek Box* », pages 54 et 56, *Act Two, Theater of the Mind*, Hermetic Press, Inc. 2005.

2 - L'utilisation d'un jeu marqué. Jeu spécial qui permet de connaître le nom de chaque carte en regardant son dos.

En vente chez les marchands de trucs. L'un des plus populaires sur le marché est le *Boris Wild's marked deck* avec un jeu Bicycle, voir sur ce sujet : *Hidden in plain Sight Boris Wild marked deck book* par *Kirk Charles*. Le jeu marqué du mentaliste *Ted Lesley* est aussi une excellente alternative. Il en existe bien d'autres, récents ou plus anciens ¹, simples ou compliqués, ainsi que des techniques pour créer son propre jeu marqué.

¹ Dans *L'Art de gagner à tous les jeux*, édition de 1863, *Robert-Houdin* consacre tout un chapitre aux « *Cartes Marquées* », principe applicable uniquement à un jeu de 32 cartes.

3 - Se servir d'une corne ² (*crimp*). Cette technique de tricheur consiste à corner légèrement le coin d'une carte.

Avec un jeu arrangé en *Rosario* voici comment procéder : - Faux-mélange du jeu et coupe complétée. - Étalement du jeu dans les mains. - Faire prendre librement une carte (par exemple, le 5♠).

- Couper à l'endroit de la carte choisie pour passer le paquet supérieur sous le jeu de manière à amener la carte qui précède le 5♠, à savoir le 2♠ en dernière du jeu. - Sans prendre connaissance de cette carte (carte à l'œil) corner secrètement le 2♠. - Couper le jeu et compléter. - Faire remettre la carte choisie (5♠) n'importe où dans le jeu et laisser la personne mélanger les cartes, elle-même. Malgré ces conditions impossibles on peut retrouver la carte choisie en recherchant dans le jeu la carte clef cornée (2♠) et en déduisant que sa suivante dans le montage initial était le 5♠. Bien que l'arrangement du jeu soit détruit dans ce tour, il produit un gros impact et laisse le public dubitatif.

Note. Dans *The Osterlind Breakthrough card system* ³ vous trouverez un effet similaire dans « *motus operandi*, » appelé « *Magician Fooler* ». C'est le genre de tours que monsieur *Osterlind* présente à ses collègues magiciens.

4 - La collaboration d'un comparse. Le tour pourrait également trouver une présentation intéressante en faisant révéler le nom de la carte par une tierce personne, présentée au public comme un sujet capable de médiumnité. Entre le praticien et cette personne comparse un code ⁴ savamment appris sur le bout des doigts aura été élaboré, un code secret permettant de transmettre le nom d'une carte. J'ai personnellement souvenir d'une routine très bien construite sur ce scénario, apparue dans la revue *Magigram*, volume 24, January 1992, « *The ultimate in ultimate telephone tests* » *Robert Cox*.

² Pour une étude complète de la « Corne » j'encourage le lecteur à consulter le chapitre 9 « *Crimps* », pages 90 et 92, *Expert Card Technique* de *Jean Hugard* et *Frederick Braue*.

³ *The Osterlind Breakthrough card system* par *Richard Osterlind*, copyright 2003.

⁴ Le lecteur intéressé par la communication secrète d'informations entre deux personnes trouvera dans *13 Steps by Corinda*, un chapitre instructif intitulé « *Two person Telepathy* ». Voir aussi le *Tarbell Course in Magic* du *Dr. Harlan Tarbell*, en 8 volumes, chez *Robbins*, 1996. La bible des magiciens américains, malheureusement et c'est très fâcheux, le *Tarbell* n'a pas encore été traduit en français, cependant une bonne nouvelle, il est à l'heure où je vous parle accessible en format PDF sur le site *Archive.org*.

Magie des Cartes

