

## TRANSMISSION INCONSCIENTE DE PENSÉES

Deux participant, *Jules* et *Lucie* pour cet effet de cartomagie.

**L**e magicien s'adresse aux futurs mariés, en effet *Jules* et *Lucie* vont se marier dans quelques mois et c'est la première fois que le magicien les rencontre afin de caler ses interventions lors de leur mariage : « *Jules je vais vous demander de prendre une carte dans mon jeu, celle que vous voulez et vous la montrerez à Lucie en faisant attention que je ne puisse pas la voir* ».

Le magicien étale son jeu et invite l'ami *Jules* à piocher une carte. *Jules* montre sa carte à *Lucie* et la repose sur le tapis.

Le magicien la remet dans le jeu (ou ce peut être le participant) et s'emploie à le mélanger afin que la carte soit perdue.

Se tournant vers *Lucie* il lui dit : « *Lucie pouvez-vous nous indiquer un nombre ou chiffre de 1 à 52* ». Et *Lucie* toute pimpante propose le nombre « *13* ».

Épilogue. Le magicien distribue lentement les cartes de son jeu, une à une, d'une main à l'autre, et quant il arrive à la treizième il ajoute : « *Ce serait vraiment une transmission inconsciente de pensée si votre carte Jules pouvait être la treizième* ». Il remet les douze premières cartes comptées sur le paquet comme si il voulait ménager le suspense et invite *Jules* ou *Lucie* à distribuer les cartes.

*Julie* les distribue et lorsqu'arrive la treizième le magicien l'arrête avant que la carte soit retournée en lui disant à peu près ceci : « *Jules et Lucie ! laissez-moi me concentrer quelques instants, je pense que vous avez choisi le 3♥. Et maintenant je vous en prie Lucie retournez cette treizième carte* ».

il s'avère qu'il s'agit bien du TROIS de CŒUR à la treizième place du jeu. Ainsi *Jules* en choisissant une carte, *Lucie* un nombre le magicien devine et retrouve la carte choisie au nombre indiqué.

### Ma stratégie pour cet effet.

Cet effet <sup>1</sup> est percutant et pour le réaliser j'ai opté pour l'emploi d'un jeu mémorisé (mon *Rosario*) même si cela n'est pas indispensable, un jeu en chapelet voire même un jeu ordinaire feraient l'affaire.

---

<sup>1</sup> « *Any Card at Any Place* » ou « *Any Card at Any Number* » (A.C.A.N) est un effet chéri des magiciens et que j'ai découvert pour la première fois dans « *L'encyclopédie des Tours de Cartes* » de *Jean Hugard*, Payot Paris, 1970, sous le titre : « *Les pensées prévues* » (pages 420 et 421).

## Magie des Cartes

1 – La première étape consiste à faire prendre une carte librement dans le jeu mémorisé, à passer le paquet supérieur à l'endroit où a été prise la carte en-dessous et par la technique de la carte à l'œil de prendre connaissance de la *carte clef* pour deviner l'identité de la carte choisie. Dans notre exemple la carte clef est le 6♥(12) ce qui indique que la carte de *Jules* est le 3♥(13). C'est comme cela avec mon *Rosario*.

2 – La seconde étape. La carte, le 3♥, est remise sur le jeu et le magicien exécute un faux mélange suivi d'une double coupe pour transférer la dernière carte (6♥) en première du jeu ce qui va amener le 3♥ en n02. Arrangement du jeu : 6♥(01) 3♥(02) 4♠(03) → 8♣(51) 2♦(52).

Notes. Il existe de nombreuses méthodes pour donner le sentiment que le magicien brasse ses cartes, le *Faux-mélange Chéreau/Charlier* peut tout à fait convenir. Il laisse le jeu dans son arrangement ce qui est parfait. Il peut être complété par une fausse coupe du style *La cavalcade de quatre paquets*. Bref ! Les outils techniques ne manquent pas.

Enfin une double coupe comme *Ma Double coupe - Dessous vers le dessus* permet de passer le 6♥(52) en n01. Toutes ces manipulations servent à renforcer l'idée d'un jeu en apparence bien mélangé.

### **La levée double « Snap » de Larry Jennings**

3 – Maintenant il est indispensable de savoir pratiquer une manipulation clef de l'effet avec mon *Rosario* ou tout autre jeu mémorisé ou en chapelet, la *levée double Snap* de *Larry Jennings*<sup>2</sup> comme si les cartes étaient comptées en les passant une à une de la main droite à la main gauche.

Au départ le jeu est en main droite le pouce droit allongé sur la grande tranche droite, l'index courbé est sur la petite tranche extérieure et les trois autres doigts sur la grande tranche gauche.



2 « Snap double lift » est décrit page 238, *The classic magic of Larry Jennings* written by Mike Maxwell, L&L Publishing, 1986.

## Magie des Cartes

4 – Les doigts exercent une pression sur le jeu afin que celui-ci prenne légèrement la forme d'un arc. Ensuite au pouce droit démarrez un effeuillage du jeu au coin droit haut pour breaker sous le 3♥(02), photo 1. Break à réaliser : 6♥(01) // 3♥(03) ][ 4♠(04).

5 - Dès ce break le pouce droit en serrant un peu plus les deux premières cartes comme une va les dégager un peu plus des autres comme la photo 2 le montre. L'index droit peut alors s'engager dans l'ouverture et se rapprocher du pouce, photos 3 & 4.



6 - Les doigts sur la grande tranche gauche peuvent désormais lâcher leur pression, se décrisper, un bruit de claquement (*a snap* en anglais) se fait généralement entendre. Les deux cartes comme une (6♥ // 3♥) sont tenues en étau entre le pouce et l'index. Conseil ! Le pouce doit maintenir sa pression sur les deux cartes afin qu'elles ne bougent pas.

Cette manière de faire un *2as1* est la technique inventée par monsieur *Jennings*. C'est une technique qui s'adapte à merveille à un comptage de cartes.

### **La double carte comme une carte distribuée**

7 - Après avoir amorcé une levée double « *snap* » vous allez passer cette double carte de la main droite à la main gauche comme une distribution normale.

Pour cela la main gauche vient pincer les *2as1* au coin gauche haut comme la photo 5

le suggère. Dès l'action accomplie le pouce et l'index de la main droite lâchent la pression qu'ils exercent sur la carte double ce qui permet à la main gauche de la faire glisser sur le



## Magie des Cartes

jeu, en diagonale, notez que pendant ce mouvement la main droite reste quasiment statique, le pouce droit se sera mis en diagonale du jeu pour faciliter le guidage. La photo 6 montre clairement la trajectoire que la main gauche donne à la double carte.



8 – Si le mouvement de distribution des *2as1* se fait à l'identique d'une première carte distribuée alors la suite va être du gâteau. Je ne vous cache pas que cette manipulation est le point crucial.

Vous exécutant vous distribuez sur vos deux cartes tenues comme une (6♥ // 3♥) la suivante (photos 8 et 9) en disant : « Une ! Deux ! » Et poursuivez ainsi jusqu'à la distribution de onze cartes supplémentaires en comptant à haute voix à chaque fois et de manière visuelle afin qu'il n'y ait aucun doute sur le nombre de cartes que vous distribuez, donc opérez lentement et en ayant le même rythme.

Arrangement des cartes à cette fin d'étape. En main gauche : 3♦(01) Q♦ K♠ 9♦ A♦ 10♦ Q♣ J♥ Q♥ 8♦ 4♠ 6♥ 3♥(13) et main droite : 6♦(14) → 2♦(52).



8 – Vous venez de distribuez en les comptant, treize cartes comme douze cartes, de la main droite à la main gauche et vous vous arrêtez un instant sur la treizième.

« *Ce serait vraiment une transmission inconsciente de pensée si votre carte Jules pouvait être la treizième* ». Et tout en disant cela vous montrez comme sur la photo 10 la carte

## Magie des Cartes

supposée être la treizième alors qu'en réalité c'est la quatorzième, le 6♦ mais votre aplomb garantit que vous êtes crédible sur ce coup.

9 - Les regards s'interrogent, le suspense est haletant ! Vous en profitez pour posément ajuster cette carte comme la photo 11 le précise, c'est à dire en la décalant vers vous d'un petit tiers.

Dans la foulée posez votre paquet (tenu par la main gauche) sur celui de la main droite. Égalisez le jeu comme le montre la photo 12 et posez le ainsi sur la table.



10 – Résumez vos actions en commentant : « Jules ! vous avez choisi librement une carte et quant à vous Lucie vous avez exprimé un nombre, treize. Vous êtes d'accord que vos choix sont libres. Maintenant, ce serait extraordinaire si la treizième carte de mon jeu était votre carte Jules ».

Bien sûr les deux participants ignorent que vous avez compté au début de votre distribution deux cartes comme une (en faisant une *levée double snap*) tout comme il ignore qu'en amont votre jeu est arrangé (en *Rosario*) et que vous connaissez l'identité de cette carte choisie depuis pratiquement le début et qu'enfin vous l'avez contrôlée merveilleusement en no2.



11 - Il n'y a plus qu'à conclure selon la description de l'effet et vous verrez que c'est terriblement magique. Arrivé sur la douzième carte (6♥) en ayant dit : « Douze ! » marquez un temps d'arrêt afin que tous les regards soient fixés sur la suivante et annoncez : « je pense que vous avez choisi le 3♥. Et maintenant je vous en prie Lucie retournez cette treizième carte ».

Miracle ! c'est le TROIS DE CŒUR en treizième. Décidément vous êtes aussi mentaliste.

## Magie des Cartes

Je peux vous assurer que cet effet (*any card at any place*) est extraordinaire à présenter et que les participants s'en rappelleront longtemps.

Note. Il n'est pas compliqué à la fin du tour de reclasser le jeu en *Rosario*.

Quelques références essentielles et approches récentes pour ceux et celles qui voudraient approfondir ce thème passionnant et stimulant :

- *The Aronson Approach* by Simon Aronson : « *Any Card, Then Any Number* » Pages 93 à 100.

- *Mnemonica* by Juan Tamariz : « *Any Card at Any Number* » pages 82 à 85.

- *Theater of the Mind* by Barrie Richardson : « *The Card at Any Number Problem* » pages 255 à 276.