

## TRÈS SYNCHROME

**R**etrouver une carte librement choisie par épellation peut être une bonne application pour un jeu en chapelet/mémorisé comme le *Rosario*.

Jouons ce tour avec *Sébastien*, l'heureux participant. « *Sébastien ! Prenez une carte.* »

Le magicien de ses mains prestidigitatrices invite son partenaire à sortir une carte dans un *Hand-to-Hand spread*<sup>1</sup>. Une carte est tirée par *Sébastien*, bonne pioche, le dix de cœur (10♥) devient sa carte. « *Regardez-là pour vous en souvenir.* » Cartes ayant les faces cachées le magicien les mélange puis invite *Sébastien* à remettre la sienne. Et le jeu est une fois encore mélangé. « *Sébastien, pour retrouver votre carte je vais m'accorder trois chances.* »

Le magicien retourne la première du jeu et annonce : « *L'as de trèfle (A♣) n'est probablement pas votre carte.* »

Il cherche une autre carte dans le jeu et sans la regarder, la montre à son interlocuteur tout en lui disant : « *Celle-ci aussi j'imagine que ce n'est pas la votre, n'est-ce pas ?* » Le jeu est alors refermé et brassé à nouveau.

« *Sébastien, il me reste une troisième et dernière chance à exploiter... Pensez très fort à votre carte et au fur et à mesure que je vais distribuer les cartes du jeu, faces cachées, vous allez épeler la votre, à savoir une lettre pour chaque carte distribuée et vous m'arrêterez sur la carte qui correspond à la dernière lettre de votre carte.* » Pause.

« *Si vous êtes fin prêt, nous pouvons synchroniser nos actions, moi je distribue et vous vous épelez mentalement le nom de votre carte sans oublier aucune lettre et de me dire : stop sur la dernière lettre, probablement une voyelle.* »

Le magicien pose sur la table une première carte, face cachée, celle supérieure du jeu, au même moment *Sébastien* pense à la lettre « D » de D-I-X-D-E-C-O-E-U-R. La suivante, est posée sur la première au moment où *Sébastien* pense « I » dans sa tête. Puis une troisième et cela jusqu'au moment où arrivé à la dernière lettre du nom de sa carte, un « R », *Sébastien* crie : « *stop !* » et miracle ! le magicien retourne cette carte c'est le DIX DE CŒUR.

### Point fort.

Sans jamais prendre connaissance de la carte librement choisie le magicien est capable de l'amener à une place dans le jeu de manière à la retrouver facilement par épellation.

---

<sup>1</sup> *Hand-to-hand spread*. Expression anglaise qui signifie en cartomagie un étalement des cartes entre ses mains.

## Magie des Cartes

1 - Une carte est retirée du *Rosario*, le 10♥. Passez aussitôt le paquet du dessus cette carte sous le jeu.

Ainsi la première carte devient A♣(01) car A♣ est la carte qui suit le 10♥ dans le *Rosario*. Faux-mélange du jeu et remise du 10♥ sur le jeu, et nouveau faux-mélange convainquant pour contrôler 10♥(01) A♣(02) → 6♦(52).

2 - Faire une *levée double Robot*, page Erreur : source de la référence non trouvée, pour montrer A♣, en fait 10♥//A♣. Photo 1.



Maintenir ces deux cartes en *tenue pattes d'araignée* page Erreur : source de la référence non trouvée. Voir photo 2. Grâce à cette levée double vous déduisez que la carte choisie est celle d'avant dans le *Rosario*, donc le 10♥.

3 - Vous allez ensuite compter autant de cartes pour former D-I-X-D-E-C-O-E-U-R dans votre tête, soit dix et montrer cette dixième au participant, c'est le K♣, photo 3.



4 - Ensuite, vous la remettez à sa place et en profitez pour insérer A♣ (10♥//A♣) en les retournant face vers le bas, sur le K♣, photo 4.

5 - Puis le petit paquet des dix cartes est posé dessus. Par cette technique indolore le 10♥ est positionné secrètement à sa place



## Magie des Cartes

(en n10) lorsqu'il sera épelé. Faux-mélange, épellation, tout devient *très synchrones*, photo 5.