

L'AMI QUI VOUS VEUT DU BIEN

Une carte choisie est retrouvée de manière diabolique. La technique employée est celle d'un mélange de cartes le *Topsy Turvy Cards*¹, inventé par *Sid Lorraine* en 1924. Ce curieux mélange permet de forcer la carte première d'un jeu. Nous allons donc user de cette arme avec un jeu mémorisé ou en chapelet, le *Rosario* est tout indiqué.

Avertissement ! Le récit suivant fut raconté par une personne proche des milieux d'affaires et qui souhaite conserver l'anonymat. Il y a quelques temps lors d'un déjeuner dans un petit restaurant parisien de la rive gauche, alors que je terminais mon dessert un type étrange vint à ma table et me dit à peu près ceci : « *Monsieur, permettez-moi de me présenter, je suis magicien et si je viens vous aborder pendant votre déjeuner c'est pour vous montrer un tour incroyable qui va vous intéresser au plus haut chef.* » J'avoue qu'un peu décontenancé par l'apparition soudaine de ce prestidigitateur culotté je n'ai pas eu le courage de le renvoyer, trop curieux d'en savoir davantage sur les trucs de magiciens qui me fascinent depuis ma tendre enfance.

Le tour qu'il me montra est un tour avec des cartes que je ne connaissais pas. Que fit-il ? Il a sorti de sa poche un jeu et me le montra. Aucun truc particulier attira mon attention. Je me souviens qu'il le mélangea et que je l'ai coupé. Ensuite il m'a demandé de retourner plusieurs fois de petits paquets puis de mélanger le jeu avec des cartes cachées et d'autres visibles. Ensuite, il m'a fait sortir du jeu toutes les cartes cachées et j'en ai choisi une.

Pour la première fois l'illusionniste a pris connaissance du jeu et après m'avoir demandé de me concentrer sur ma carte il l'a retrouvée sans peine. Le fait de me concentrer sur ma carte était probablement du pipeau, par contre ce que je ne comprends pas c'est que son jeu était normal. À quel moment il a triché... je l'ignore encore.

1 - Un jeu de cartes en *Rosario* mis en poche pour un effet génial.

Préambule. Il est évident que le récit de ce témoin laisse quelques zones d'ombre sur l'exactitude des actions menées par ce prestidigitateur ; chacun sait que la mémoire est sélective et que la réalité est régulièrement enjolivée. Fermons cette parenthèse et examinons de plus près ce qui a permis de retrouver la carte.

¹ *Topsy Turvy Cards. The Slop Shuffle* ou *Topsy Turvy Cards* est décrit pages 286 à 287 dans l'ouvrage *Nick Trost's Subtle card creations* volume 1 chez *H&R Magic Books*. 2008. Ce mélange donne l'impression que des cartes face en l'air sont mélangées à des cartes face en bas. Or il n'en est rien. À la fin du mélange une partie des cartes est face en l'air en bloc et l'autre face en bas. Et ce qui est intéressant dans ce *Topsy Turvy Cards* c'est qu'on peut forcer la carte supérieure du jeu à la condition d'avoir un nombre pair de retournements de petits paquets.

Magie des Cartes

2 - Sortez votre jeu *Rosario* et présentez le.

3 - Invitez le participant à couper et compléter le jeu à plusieurs reprises.

4- Ensuite, comme il est indiqué, il doit retourner un petit paquet supérieur du jeu sur le talon (le nombre approximatif des cartes retournées vous donne une jauge.)

5 - Poursuivez en retournant un autre paquet, qui doit être supérieur à la moitié du jeu, estimation là aussi par vos soins.

6- L'étape suivante consiste à lui demander de couper le jeu à peu près vers le milieu et de poser le paquet supérieur sur sa droite (par exemple)

7- Retournez ensuite face en bas ce paquet supérieur. Il est probable qu'il contienne des cartes qui ont leur face en haut suivies de cartes face en bas.

8- Entamez un mélange à la queue d'aronde des deux paquets (l'inférieur et le supérieur) sans vraiment regarder les cartes mais en veillant à laisser la dernière du paquet inférieur sous le jeu. Le mélange que vous faites sert à-priori à montrer au spectateur ce qu'il devra faire mais en réalité à vous préparer une carte-clef.

9- Retourner tout le jeu. La carte supérieure du paquet, face en l'air, par exemple, le 3♠ (carte-clef) vous indique que la première carte face en bas du paquet est le 4♥, c'est-à-dire la suivante dans le *Rosario*.

10- Faites réaliser le même mélange par le participant afin de brouiller les pistes et le convaincre que si le jeu est mélangé par lui-même vos chances de retrouver une carte iront en s'amenuisant.

11- Demandez-lui, maintenant, de distribuer les cartes en deux paquets, l'un constitué des cartes aux faces visibles, le paquet A et l'autre celles face en bas, le paquet B.

Note. Il s'avère qu'après cette séparation la dernière carte du petit paquet B des cartes cachées sera le 4♥, cette carte, nouvelle clef, va être d'un grand secours. Vous remarquerez aussi qu'elles sont toutes en *Rosario inversé*.

Magie des Cartes

12 - Faites lui choisir ensuite une carte dans le paquet B, par exemple le **K♥**. Il est possible que ce paquet soit constitué que de quelques cartes.

13 - Puis faites-lui poser cette carte sur le même petit paquet égalisé des cartes face en bas, le B, et demandez-lui de couper et compléter la coupe.

14 - Enfin, informez-le de retourner vers le bas le paquet des cartes face en haut, le paquet A, puis de le couper afin qu'il insère entre ces deux nouveaux paquets le petit paquet B au **K♥** et **4♥**, la carte clef.

15- Désormais, pour le professionnel que vous êtes, retrouver la carte est aussi amusant que de jouer à la marelle avec une jolie fille. Il vous suffit d'étaler les cartes, les faces visibles, de partir à la recherche de la carte clef, en l'occurrence, le **4♥** et la carte suivante sera celle choisie par le participant, à savoir le **K♥**.

Ce tour est un vrai casse-tête pour le participant. Il lui sera impossible de percer le secret. Certes, après ce bel effet le jeu est partiellement désorganisé, qu'importe ! ce tour peut conclure brillamment une série d'effets fondés sur le *Rosario*. Remarque. À noter qu'un jeu classé en *Si Stebbins* ou similaire ferait tout autant l'affaire.

