



Magie des Cartes

Magie des Cartes

Techniques & Concepts,
Tours de Cartes



Jean-Luc Chéreau

Magicien - Cartomane

Mes Secrets de Magicien

Version : 02/04/2023 pour le site : tours.magie-prod.com



◆ Préambule ♥



Avec plus de 133 tours ce livre de 669 pages et 1415 photos ¹ est consacré entièrement à la MAGIE des CARTES, la reine des Arts. Il est l'œuvre d'un passionné, *Jean-Luc Chéreau* ², qui fête ses 50 ans de prestidigitation et qui a décidé de transmettre ses *secrets de magicien* aux générations futures.

Il s'organise en huit grands chapitres pour apprendre à devenir un maître cartomane des temps modernes.

1 – *Techniques*. Découvrez plus de 100 techniques et trucs de l'auteur pour présenter d'extraordinaires effets de cartomagie : - Les coupes et fausses coupes - Différentes manières de mélanger un jeu - Un empalmage du dessous indétectable - Plusieurs méthodes pour contrôler une carte - Des forçages diaboliques - Des levées multiples du dessus, du

milieu et du dessous, jalousement gardées secrètes - Des comptages de petits paquets innovants. Et bien plus encore car ce livre foisonne de trouvailles astuces et réflexions qui vont révolutionner votre pratique des cartes.

2 – *Une cinquantaine de tours de Cartes appliqués à mes techniques*. Ces tours de magie sont de petites pépites à présenter à vos amis, vos collègues. Si vous nourrissez le vœu de devenir un as de la magie des cartes vous allez être comblé.

3 – *Jeu ou rouges et noires alternent*. Vous allez découvrir des principes mathématiques qui vous permettront de montrer des effets de mentalisme incroyables. Huit tours dédiés.

4 – *Le classement des cartes par les index*, un concept novateur qui chamboule notre manière de classer un jeu de 52 cartes.

5 – *Tours de cartes en CPLI*. Vingt quatre tours originaux entrent dans cette thématique.

6 – *Le Si Stebbins*, un jeu en chapelet revisité.

7 – *Mon jeu mémorisé : le Rosario du cartomane moderne*. Mémoriser un jeu de cartes va devenir pour vous un jeu d'enfant. J'ai élaboré une méthode simple, pratique et efficace pour apprendre à mémoriser un jeu intelligent de 52 cartes. Le *Rosario* deviendra très vite votre compagnon de magicien mentaliste.

8 – Quarante huit tours de cartes réalisables avec ce jeu arrangé sont présentés dans ce livre afin de vous montrer tout le potentiel d'un jeu mémorisé.

¹ Les photos explicatives sont de l'auteur. Elles ont été retouchées dans le logiciel Gimp 2.10.18.

² *Jean-Luc Chéreau* est également connu sous son alias de magicien, *Jean-Luc Melkior*. Il est le créateur de plusieurs spectacles de magie pour enfants en famille et enseigne auprès des scolaires.



Avertissement

L'auteur étant un gaucher non contrarié, les explications sont dans l'univers d'un gaucher. Par le jeu du miroir un droitier normalement constitué et habile de ses deux mains fera l'effort d'adapter pour lui-même les techniques et tours de cartes dévoilés dans cet ouvrage.

À qui s'adresse ce livre ? À un large public d'amoureux des cartes.

→ Le débutant y trouvera des outils performants pour faire ses premiers pas dans la magie des cartes et un état d'esprit qui l'accompagnera tout au long et si ce débutant n'est pas un adepte de la manipulation et de l'adresse qu'il se rassure ce livre contient de nombreux tours faciles et automatiques à exécuter. Le conseil immédiat que je peux lui formuler et qui sera fréquemment répété : « *Ne soyez pas trop impatient il faut du temps pour apprendre et maîtriser les techniques de la magie des cartes.* »

→ Quant au cartomane expérimenté il pourra puiser dans ce corpus des idées nouvelles, des concepts novateurs et ajouter à son arsenal des manipulations qui jusqu'à maintenant étaient restées très confidentielles.

Recommandations. Bien que je me sois efforcé d'être le plus clair possible dans mes explications il est tout de même souhaitable d'avoir lu quelques ouvrages généraux sur la magie des cartes afin de gagner du temps. Quelques références basiques : *La Magie des Cartes de Jean Hugard et Frédéric Braué* chez Payot, 1970, les *Cours de Cartomagie Moderne* par Roberto Giobbi.

Afin de profiter au mieux du riche contenu ne soyez pas trop pressé cher lecteur, avancez pas-à-pas et sachez qu'au jardin de l'illusion, le temps est suspendu à notre geste. N'oubliez pas non plus que nos mains qui produisent des miracles sont le prolongement de notre cerveau.

Enfin, que je sois absous de mes fautes malgré une relecture pourtant minutieuse de mon manuscrit.

Jean-Luc Chéreau

À quoi sert la magie ?

Créer l'impossible

et jongler avec le rêve

♣ TABLE DES MATIÈRES ♠

Magie des Cartes.....	2
♦ Préambule ♥.....	3
Avertissement.....	4
♣ Table des matières ♠.....	5
♥ Introduction ♠.....	12
Comprendre les raccourcis utilisés par l'auteur.....	21
♥ Mes Techniques de cartes ♠.....	26
Comment sortir un jeu de sa boîte ?	27
Sortir un jeu de sa boîte sans montrer le verso des cartes	30
Le monde des coupes et fausses coupes.....	32
La double coupe (ma méthode).....	33
Ma Double coupe - Dessous vers le dessus.....	36
Fausse coupe Optico-X.....	39
Fausse coupe Vénus de Milo.....	41
Fausse coupe Fantaisie.....	44
La cavalcade de quatre paquets.....	47
La coupe steeple-chase.....	50
Évaluer son mélange.....	52
Un Mélange classificateur avec huit cartes.....	54
Un mélange classificateur avec six cartes.....	56
Le faux-mélange Chereau/Charlier.....	57
Trois techniques pour un changement.....	60
3as2-Top/Down.....	60
Tenue de cartes en Pattes d'araignée.....	62
Trio change.....	63
3as2-Top.....	66
3as2-Top bis.....	69
Un contrôle parfait !.....	72
Mon empalmage du dessous.....	74
La levée double revisitée.....	78
Levées doubles du dessus.....	80
Ma levée double Robot.....	81
Ma levée double Spin.....	84
Ma levée 69 ou Tête-Bêche.....	86
Ma levée double d'une seule main.....	89
Mes levées doubles du milieu.....	92
2as1-Center méthode n°1.....	93
2as1-Center Open-Book.....	95
La levée Open-Book dans une stratégie de carte à l'oeil.....	97
Une levée double dans un éventail.....	100
Mes sept principales levées doubles du dessous.....	103
Levée double du dessous à pivotement vers le pouce.....	104



Levées doubles du dessous à pivotement vers les doigts.....	107
Levée double du dessous (version 1).....	107
Levée double du dessous (version 2).....	108
Levée double du dessous (version 3).....	109
Levée double ventrale du dessous (version 4).....	110
Levée double du dessous à l'auriculaire (version 5).....	112
Comment passer une double carte d'une main à l'autre tout en ayant un jeu qui change aussi de main ?.....	114
Levée double du dessous (version 6).....	116
Levée double du dessous (version 7).....	119
Levée double du dessous pour les aficionados.....	120
Ma Double levée double du dessous.....	122
Comptages de petits paquets.....	125
Le comptage Twist.....	126
Déposer sur la table un 5as4 d'un comptage <i>Twist</i>	128
Le comptage Trompeur.....	130
Cinq cartes comme quatre, le 4CQ.....	135
Le comptage Lotus.....	138
Le comptage Araignée.....	141
Le comptage Diablo.....	143
Le comptage Ooptik.....	148
Le comptage Monalisa.....	152
Le comptage crabe avec six cartes.....	155
Le comptage Yin-Yang.....	158
Le comptage Yin-Yang +.....	161
Le comptage Ponté.....	165
Le comptage Parisien.....	168
Mon comptage inversé optique.....	173
Le comptage Sicilien.....	174
Le mélange d'une seule main.....	178
Un forçage sans équivoque avec les deux voisines.....	183
♥ Tours de Cartes ♠.....	186
Liste de mes tours de cartes et renvois.....	187
La dame de cœur sexy.....	189
Transposition de Six !.....	192
Trois Reines et un joker.....	199
Le ROI manquant !.....	204
Le Roi de CŒUR changé en Joker.....	206
Le Joker changé en Roi de CŒUR.....	210
Les Rois Noirs facétieux.....	214
Deux levées doubles simultanées.....	214
Dingo Kings !.....	217
RIROK-REJ.....	222
Trapped !.....	225
Les Quatre AS du Cartomane.....	231
- Forçage au dé (Theo Annemann & Clement deLion).....	234



In Jail.....	236
Un étui de carte à se fabriquer.....	236
Carte blanche à la dame de CŒUR.....	240
Mon Comptage inversé magique (MIC).....	242
Le valet de carreau du cyclope.....	246
Magic Card Pop.....	249
Ma levée double du milieu au break de l'auriculaire, n°1.....	249
Ma levée double du milieu au break de l'auriculaire, n°2.....	252
Le roi de carreau renversé entre les rois noirs.....	255
Un Joker changé en 7♣.....	258
Cache-cache de Reines.....	262
Ma technique de la carte glissée.....	262
Double retournement.....	264
Le trois de CŒUR et les reines.....	266
Un change fabuleux.....	269
Colour Fantasy.....	272
Double coupe totale.....	273
Un 5as4 avec la technique du 3as2-Top/Down.....	274
Ma coupe ventrale.....	275
Twisting the Aces.....	278
Japan Fan.....	283
Valets changés en As.....	287
Master Class avec les AS.....	289
Assembled Aces.....	296
The Slip Force – Le forçage à la carte coulée.....	296
Le retournement de la première carte du jeu.....	298
au lancé dans la main.....	298
Six cards lift revisited.....	300
Le tournoiement enchanté.....	303
Finger-Pop.....	306
Les deux cinq anadyomènes.....	308
As-2-3 et 4 c'est ambitieux !.....	311
Criss-Cross Cards.....	315
Julie 637-Love.....	318
Variante très technique de Julie 367-Love.....	324
Autre Variante très technique de Julie 367-Love.....	327
La carte perforée puis réparée.....	330
La carte trouée puis réparée (autre version).....	333
Follow me.....	338
La carte choisie est la seule à dos rouge.....	342
Le sept de cœur dans l'enveloppe.....	346
Métamorphose impériale.....	349
Apparition des As et Permutations magiques.....	352
Multi-Shift avec cinq cartes.....	357
Faire prendre une carte dans un étalement de cartes.....	357
Faire apparaître les quatre as.....	358



Insérer le 5as4 dans le paquet.....	359
Faire un Multiple Shift avec cinq cartes comme quatre.....	362
Breaker les cinq dernières cartes d'un jeu sous le couvert d'un éventail.....	363
Mettre à l'envers les cinq cartes et les révéler.....	365
Le neuf de cœur passe-muraille.....	366
La carte voyageuse !.....	370
BEE Attitude revisité.....	373
Un comptage inversé.....	374
Le voyage du QUATRE de PIQUE personnalisé.....	378
Un changement miraculeux.....	382
Le Comptage Twist bis.....	383
Passe-Passe de Valets.....	387
Rouge ou noire ? Les cartes du magicien obéissent.....	392
♥ Jeu ou Rouges et Noires alternent ♠.....	394
Le principe de Norman L. Gilbreath.....	395
Le principe de Jean-Luc Chéreau.....	395
Liste de mes tours de magie où Rouges & Noires alternent.....	398
Impossible brainstorming (remue-méninges).....	399
Prophétie et miséricorde.....	402
Perception ultra-mentale.....	405
Un étalement optique.....	408
Mon concept du 2as1-Center.....	413
Voyance bicolore.....	417
Une chance sur deux.....	419
La couleur demandée.....	422
L'empreinte du ruban.....	426
Panachage ?.....	430
♥ Le Classement des cartes par les index ♠.....	433
Première méthode de CPLI.....	435
Un classement des familles (F) en deux groupes logiques.....	436
Intéressons-nous au classement des valeurs.....	436
Mon premier Classement par les index - le CPLI-1.....	438
Seconde méthode.....	440
Troisième méthode.....	443
Quatrième méthode, GP/GI.....	445
Classer les quatre familles par leur index.....	445
Mon codage des quatre familles.....	446
Le Binary-Index-Card, cinquième méthode.....	448
Le système binaire pour classer les cartes.....	448
Codage des treize valeurs d'un jeu de cartes.....	448
Codage des familles (F).....	449
Conclusion sur le CPLI.....	451
♥ Tours de cartes en CPLI ♠.....	452
Treize à table !.....	453
L'énigme des 12 cartes.....	456
La pendule invisible.....	459



Do As I Do avec six cartes.....	462
Hors du commun !.....	464
Prendre en même temps n01 et n52.....	466
Du Lundi au Dimanche.....	468
Le mouvement <i>Dessous chic</i>	468
Quatre paquets pour deux cartes retrouvées.....	471
Un jeu à prédire en 13-14.....	475
Le 13-14 en EQ/DQ d'un jeu de 52 cartes.....	475
Technique verbale dans un choix équivoque.....	476
Deux cartes très obéissantes.....	478
Le mot de passe dévoilé.....	479
La voix de son maître.....	484
Déplacements de Cartes extra-lucide.....	486
Le médium du XXI ème siècle.....	488
Le Mental effect du magicien.....	490
Votre paquet est pair ou impair.....	492
The perfect Stop Trick en CPLI.....	493
Découverte top magique.....	496
The magi's detection.....	498
Time-Locator.....	500
Enigmatum !.....	502
Carte-Trace.....	504
Les 4 Prédications du Mentaliste.....	506
La carte déplacée du magicien.....	513
Mezza Voce.....	516
♥ Le Si Stebbins, un jeu en chapelet revisité ♠.....	519
Les secrets du jeu pré arrangé.....	520
Le jeu « système » (stacked deck) se décline en deux catégories principales.....	521
Le jeu mémorisé (Memorized deck).....	523
Jeu « Système » versus jeu mémorisé ?.....	524
Vers une nouvelle catégorie de jeu arrangé.....	526
Genèse d'une schéma d'arrangements.....	526
Les 3 règles d'un jeu « sur mesure » à portée de doigts.....	526
Les Si Stebbins Stacked Deck du 21 ème siècle.....	529
Le Stebbins Stacked Deck (version américano/anglaise).....	530
- Le Stebbins Stacked Deck (version française).....	530
Le Chéreau/Stebbins Stacked Deck - CSSD-Standard.....	531
Comment arranger un jeu en CSSD standard ?.....	532
Gymnastique mentale pour retrouver une carte avec un CSSD-Standard.....	533
Le Chéreau/Si Stebbins Stacked Deck - CSSD-PRO.....	533
Le Chéreau/Si Stebbins Stacked Deck - CSSD-SUPER PRO.....	534
Si Stebbins - Deviner la carte en dixième position.....	536
Neuf-X-neuf.....	537
Si Stebbins - Une chance divinatoire sur cinq.....	539
La décimale du nombre PI, devinée.....	544
Le SD-3-13 du roi-mage.....	548

Le SD-3-13.....	548
Deux variantes du montage SD-3-13.....	551
Vanishing eleven and placement au SD-3-13.....	552
Vous avez dit 13 !.....	554
♥ Mon Jeu mémorisé – Le Rosario ♠.....	556
Quatre règles pour mon <i>Rosario</i>	557
Le Chapelet Carto-ethnique.....	557
Mon Rosario dévoilé.....	559
Exercices pour mettre en place des raisonnements appropriés.....	560
Une Mémorisation du Rosario sans peine.....	561
Mon Rosario présenté autrement.....	561
Création d'un Rosario pour les Anglophones.....	562
Huit mélanges <i>Faro-in</i> avec le Rosario.....	563
♥ Tours avec le Rosario du magicien ♠.....	565
Ma liste des tours de cartes avec le Rosario.....	566
La carte devinée, du Mind Reading théâtralisé.....	568
Prendre connaissance d'une carte clef confidente.....	571
Coupe subtile avec un jeu mémorisé.....	573
Le petit jeu de la dernière chance.....	574
Coïncidences impossibles.....	577
La bande des quatre.....	580
Les as polyglottes.....	581
Le mystère des quatre cartes.....	582
Placement des DIX en-dessous.....	584
Un carré de Trois avec le 10 de pique.....	587
Contrôle des quatre SIX.....	588
Un carré de quatre sur plateau.....	589
Honneur aux Dames.....	590
Un carré d'as expresso.....	591
Démonstrations de tricheries au Poker.....	592
À chacun sa Paire (3 joueurs).....	592
Deux Paires en une distribution (4 joueurs).....	592
Un full (4 joueurs).....	592
Un brelan d'As et deux paires (3 joueurs).....	593
Un brelan de Huit (4 joueurs).....	593
Un flush automatique (4 joueurs).....	593
Un Carré de Sept (4 joueurs).....	593
Une quinte flush (4 joueurs).....	594
Une quinte flush en trèfle de l'as au 5 (4 joueurs).....	594
Une quinte flush royale pour tricheur (4 joueurs).....	595
Une carte prédite sans failles.....	596
Le deux de trèfle du Rosario.....	597
La carte nommée au rendez-vous du mentaliste.....	599
De 5 en 5 c'est magique.....	601
Happy Birthday mister President.....	604
Le problème des deux cartes transposées.....	606



Visual timing.....	608
Un reclassement magique.....	610
Très synchrone.....	612
Vibrateum.....	614
Le quatre de cœur est magique.....	616
La carte entre les deux jokers.....	618
Le Rosario bis.....	620
Des ondes positives.....	622
L'ami qui vous veut du bien.....	625
Transmission inconsciente de pensées.....	628
La levée double « Snap » de Larry Jennings.....	629
Le triomphe des Paires.....	633
Un temps d'avance.....	636
Une addition prédictive.....	639
Méli-mélo avec un Rosario.....	642
Qui est avec qui ?.....	645
Qui est avec qui ? (avec 8 cartes).....	650
Mental Effect XXL.....	651
Extra-Or-Dinaire !.....	657
Conclusion sur le Rosario.....	663
♥ Liste complète des tours de cartes ♠.....	665
♥ Liste complète des techniques & Concepts ♠.....	668
Clap de Fin.....	671

La Magie des Cartes



la Reine des Arts



♥ INTRODUCTION ♠

« *Ma vie est un mystère pour beaucoup de mes contemporains.* »



Dans *Les Secrets de la Prestidigitation et de la Magie*³ Jean-Eugène Robert-Houdin le père de la magie moderne introduit son ouvrage par ces quelques lignes : « *À mes futurs confrères dans l'art de la magie simulée puissent les principes que contient cet ouvrage leur être aussi profitables qu'ils m'ont été agréables à développer.* » Dans cette filiation 154 ans plus tard je suis fier d'offrir aux prestidigitateurs de mon époque un corpus de techniques, concepts et tours personnels réunis dans cet ouvrage et pour paraphraser le maître *que mes créations vous soient aussi utiles dans l'élaboration de vos tours qu'il m'ont été agréables à mettre au point.*

« *Objets inanimés, avez-vous donc une âme ?* » Alphonse de Lamartine.



Aucun objet si simple tel qu'un jeu de cartes est autant utilisé par les magiciens, il se glisse dans une poche, se décline en de nombreux tarots⁴ et son prix est modique. Ces cartons enluminés ont le pouvoir de s'animer dans des mains agiles, se prêtent à toutes sortes de manipulations, permettent des combinaisons savantes dans l'accomplissement de tours de magie merveilleux et fascinants. Nul doute que la magie des cartes est la Reine des Arts.

Dans le monde de la magie on rencontre des passionnés talentueux, amateurs et professionnels, qui sont toujours prêts à vous montrer leurs dernières trouvailles, leurs versions de classiques revisités. Ces amoureux des cartes sont souvent des puits de science, animateurs de clubs et autres associations de prestidigitateurs, on les retrouve aussi sur ce nouveau terrain d'expression qu'est le Net. Ce bouillonnement est le miracle de la magie que de fédérer autour d'une même passion.

Ce qui est remarquable avec un jeu de cartes c'est qu'il n'y a pas besoin d'une importante logistique pour faire un tour, un coin de table suffit pour époustoufler ceux qui regardent, sur scène ou dans l'intimité d'un close-up, par écran interposé en touchant des millions de gens, les possibilités sont sans limites pour faire rêver.

Faire de la magie est bon pour le moral et l'estime de soi, excellent pour entretenir sa mémoire et formidable pour élargir son cercle de relations sociales. N'est-il pas vrai qu'un tour de magie brise la glace et réchauffe l'atmosphère. Les spectateurs qui regardent le

³ Jean-Eugène Robert-Houdin, *Les secrets de la Prestidigitation et de la Magie* avec comme sous titre *Comment on devient sorcier*, chez Michel Lévy frères, éditeurs, 1868.

⁴ Il faut aller voir les collections de cartes du *musée français de la carte à jouer*, 16 Rue Auguste Gervais à Issy-les-Moulineaux.

magicien ne sont pas dupes, ils savent qu'il y a un truc, que la magie n'est que simulacres, n'empêche qu'ils restent scotchés comme des gamins jusqu'à l'épilogue du tour. Cette interactivité intéresse les chercheurs ⁵ en psychologie cognitive qui étudient pourquoi les magiciens arrivent à tromper notre vigilance ainsi que notre raisonnement en déployant des stratégies élaborées à base de détournement d'attention où le rôle du regard et de la gestuelle sont prépondérants. Et nous pourrions laisser le dernier mot à *David Devant* ⁶ : « *Il est plus drôle d'être trompé que de ne pas l'être* ».



Le Saviez-vous ? Lorsque nous mélangeons un jeu, contrôlons une carte, l'escamotons ou la transformons en une autre, les manipulations et procédés que nous employons sont bien souvent des inventions du début du vingtième siècle ; le saut de coupe et le filage d'une carte sont encore de nos jours des manipulations de choix dans l'arsenal technique du magicien fin connaisseur des cartes.



Comme beaucoup de mes confrères j'aime manipuler les objets et les cartes ont ma faveur. Suis-je addict ? Très certainement mais sain d'esprit. Pour assouplir ses doigts rien de tel que de manipuler longuement un jeu de cartes, une gymnastique du quotidien qui oxygène le cerveau et qui fait corps avec l'objet. Les cartes ont une odeur particulière, nul doute que le contact fréquent des doigts avec les cartes accroît notre sensibilité tactile comme le renforcement de notre acuité visuelle. Certains magiciens sont capables rien qu'en touchant une carte dans le noir de reconnaître s'il s'agit du tarot ou bien de la face.

Comment je travaille ? J'ai pris depuis longtemps l'habitude de faire mes gammes plutôt le matin après le petit déjeuner. Je suis un lève-tôt. Je répète donc mes tours de cartes tout en griffonnant sur des carnets toutes les idées qui traversent mon esprit ; ce travail d'écriture me paraît être une bonne méthode pour stimuler la créativité, la productivité et faire de la magie des cartes un sujet d'étude sérieux et permanent pour moi-même. À mes débuts je travaillais devant le redoutable miroir qui ne pardonne rien, avec le temps j'ai appris à m'en passer et rien ne vaut l'expérimentation sur des amis ou collègues bienveillants pour s'assurer des progrès accomplis et de la validation d'un effet ou d'une manipulation en chantier.



Faire l'éloge de la lenteur s'applique merveilleusement à l'apprentissage d'un tour de cartes et plus globalement d'un tour de magie. - Il faut du temps pour acquérir une gestuelle parfaite. Ne vous y trompez pas ! certaines manipulations demandent des années d'apprentissage avant d'atteindre une parfaite maîtrise. Un ami à qui je demandais : « *Pourquoi tu ne donnes pas des cours de magie, tes tours sont excellents ?* » me répondit : « *J'aimerais bien mais je me suis rendu compte que mes techniques sont difficiles pour des débutants et je crains qu'ils se découragent.* »



⁵ *The psychology of Magic and the magic of psychology* edited by Amir Raz, Jay A. Olson and Gustav Kuhn, Published in : Frontiers in Psychology.

⁶ *David Devant Mes secrets d'illusionniste*, page 13, Payot, Paris 1938. Traduction française par R. et J. Ceillier.



Dans la langue japonaise il existe un kanji, c'est le terme « *kata* » qui a plusieurs significations. 形 - Tracer avec un pinceau une ressemblance exacte et 型 - L'idée d'une forme idéale que l'on cherche à reproduire à travers l'apprentissage d'une gestuelle codée et qui se transmet du maître à l'élève.

Apprendre un tour de carte relève peut-être de cette pensée orientale, il faut d'abord reproduire les bons gestes et cela prend du temps, se faire aider d'un professionnel est une bonne approche et accepter les critiques est une forme d'humilité. Pourquoi est-ce si important d'apprendre dès le départ les bons gestes ? C'est en faisant *bis repetita placent* que notre cerveau stocke les informations dans une mémoire procédurale à long terme qui ne nécessite que peu de rappel conscient.

Dans mon manuel vous trouverez de nombreuses techniques et effets de cartomagie que je me suis évertué à décrire le mieux possible, prenez le temps de les étudier en les adaptant à vos mains si besoin ainsi qu'à votre personnalité propre. Il n'est pas honteux d'abandonner une manipulation et de la reprendre plus tard.

Reprenant la formule du célèbre peintre italien *Raphaël*⁷ « *Comprendre c'est égaler* » je pense que lorsque nous apprenons un tour de magie il faut saisir de nombreux aspects de la pensée de l'artiste avant de pouvoir soi-même faire jeu égal. *La première description des principes de la magie des cartes fut publiée en 1769 par l'écrivain français Guyot* (sic⁸) c'est ce que nous disent *Jean Hugard* et *Frédéric Braué* dans leur ouvrage et que *Guyot* posa comme maxime qu'il n'y a pas de magie des cartes sans la maîtrise du saut de coupe. Bref ! Sans ce saut de coupe point de salut pour devenir magicien ! Cette idée domina toute la première partie du vingtième siècle jusqu'au jour où pour contrôler une ou plusieurs cartes insérées dans le mitan d'un jeu des approches nouvelles apparurent (double coupe, empalmages, etc). C'est, je crois, dans l'analyse des tenants et aboutissants d'une technique que naissent les améliorations et innovations.



Lorsque nous étudions des tours de magie nous devons nous créer des automatismes afin de libérer notre cerveau de certaines tâches et cette légèreté permet de fixer son attention sur la manière de conduire un tour ; c'est essentiel et les gens qui pratiquent le théâtre en savent quelque chose. J'en veux pour preuve un effet de mentalisme avec un jeu de cartes spéciales, ce tour se nomme : « *Extra-Or-Dinaire !* » et figure dans mon ouvrage à la page 655. J'adore cet effet car il est puissant et pour la petite histoire j'ai commencé à le présenter que lorsque mon cerveau fut capable mentalement de me dire presque instantanément quel nombre se cache dans l'enveloppe opaque car en vérité ce tour demande une bonne gymnastique mentale mais le jeu en vaut la chandelle.



Qu'allez-vous trouver dans mon livre ? Des secrets qui jusqu'à maintenant je gardais jalousement et qui le moment venu doivent s'inscrire dans la transmission du savoir. Divulguer ses secrets de magicien pose la question de savoir ce qu'ils adviendront. Si vous êtes un profane qui n'a ni le temps ni la patience d'étudier les techniques et concepts de mon livre, satisfait d'entrevoir des secrets par simple curiosité, je suis persuadé que vous aimerez encore mieux les magiciens dont l'habileté à émerveiller repose sur un savoir

⁷ Raphaël (*Raffaello Sanzio*) 06/04/1483 - 06/04/1520.

⁸ *La magie des Cartes*, op. Cit. p. 146.



complexe. Quant à ceux, amateurs et professionnels, qui veulent élargir leurs connaissances et pourquoi pas devenir des adeptes, je peux vous assurer que vous trouverez suffisamment de procédés nouveaux pour occuper votre temps. Au fond si mes secrets de cartomane se retrouvent au bout de vos doigts mon pari sera gagné.



En reprenant mes notes de 50 ans de magie j'ai donc fait une sélection des techniques, principes et concepts ainsi que des tours que j'ai mis au point et qui me paraissent intéressants à incorporer soit par leur originalité, le fait que c'est du totalement nouveau ou encore que je me suis fait plaisir sans me frustrer en offrant donc une large palette de ce que je peux faire en magie des cartes. Oui la notion de plaisir est avant tout ce qui nous motive. Je me suis tout autant efforcé de référencer du mieux possible mes sources chaque fois que je le pouvais car faire preuve d'honnêteté intellectuelle me semble une posture naturelle.



Dans une première partie sont expliquées essentiellement **mes techniques cartomagiques** : - Les mélanges et faux-mélanges - Des concepts du 3as2 où l'on prend trois cartes comme deux pour ne montrer que deux cartes - La levée multiple applicable aux premières cartes, celles du milieu, celles du dessous - Mes comptages de quelques cartes qui permettent de revisiter les tours de petits paquets - Des techniques d'empalme et de retournement de cartes ou encore des techniques de forçage... Tout en sachant que vous en trouverez également dans d'autres sections du livre quant le tour de magie exige qu'une technique soit expliquée.



Une seconde partie est consacrée aux **tours de magie qui appliquent mes techniques**. vous y trouverez suffisamment d'effets magiques pour enchanter votre auditoire et vous faire applaudir. Pour la plupart, ce sont des effets originaux aussi bien dans la manière logique de les aborder que dans leur déroulement et comme la présentation joue un rôle essentiel dans la réussite d'un tour je vous encourage à adapter votre discours à votre propre personnalité et en la matière il faut être soi-même et non une copie conforme de quelqu'un d'autre.

Qu'allez-vous trouver comme effets magiques ?

- **Une carte se transforme en une autre carte** est un thème cartomagique fréquent. Vous retrouverez cet effet magique dans « *La dame de cœur sexy* » (page 187), « *Le Roi de Cœur changé en Joker* » (page 204) où une carte choisie prend la place d'un roi de cœur. Dans l'effet « *RIROK-REJ* » (page 220) vous verrez comment un roi de cœur en sandwich entre deux rois noirs prend la place d'un joker et dans « *Carte blanche à la dame de cœur* » (page 238) une carte blanche devient une dame de cœur. Vous découvrirez des **changements de couleur** comme dans « *Colour Fantasy* » (page 270) ou encore la dame de pique qui se change en dame de cœur dans le tour « *Métamorphose impériale* » (page 347) et pour « *quatre valets changés en as* », un classique des cartes rendez-vous à la page 285.

- Un cartomane présentera inévitablement des **tours avec les as**, qu'il s'agisse de les faire apparaître, réapparaître et les réunir, « *Assembled Aces* » (page 294), « *Master Class avec*



les AS » (page 287) et « *Les Quatre AS du Cartomane* » (page 229) sont mes effets préférés dans cette rubrique. Enfin, quoi de mieux que de **faire apparaître les as et les permuer** diaboliquement comme dans « *Apparition des As et Permutations magiques* » (page 350).

- Les tours de cartes se prêtent à merveille aux **transpositions** ou **permutations** comme dans « *Transposition de Six !* » (page 190), « *Dingo Kings !* » (page 215) où deux rois rouges et deux rois noirs transposent de manière hallucinante et dans « *Cache-cache de Reines* » (page 260) la reine de cœur et celle de pique transposent mystérieusement. Sans oublier qu'entre les dames et les rois tout est possible comme dans « *Follow me* » (page 336).

- Présenter un **effet de retournement de carte** est toujours apprécié, « *Twisting The Aces* » (page 276) et « *Le tournoiement enchanté* » (page 301), sont dans cet univers.

- Dans « *Les Rois Noirs facétieux* » (page 212) vous aurez ma variante d'un classique de la cartomagie, **l'effet de deux cartes que l'on place dans le mitan du jeu et qui reviennent sur le dessus**. En général, perdre une carte dans le jeu et la faire revenir à la vitesse de l'éclair sur le jeu fait montre d'une capacité magique à contrôler une carte.

- Faire un **effet de carte ambitieuse** consiste à montrer qu'une carte (choisie ou pas) ambitionne de revenir en première place dans le jeu ou à un endroit précis. Que ce soit, « *Japan Fan* » (page 281) ou « *Les deux cinq anadyomènes* » (page 306) ou encore « *As-2-3 et 4 c'est ambitieux !* » (page 309) vous disposez de trois versions pour séduire votre public et vous régaler.

- De nombreux tours de cartes sont basés sur un **effet de carte voyageuse**. « *Trapped* » (page 223) en est une belle illustration où le deux de cœur disparaît d'un petit paquet pour se retrouver entre les reines. « *Le sept de cœur dans l'enveloppe* » (page 344) en est une autre, il rejoint dans des conditions impossibles les rois. « *La carte voyageuse !* » (page 368) est un effet proche où le huit de trèfle rejoint les deux rois noirs. Autre tour, quand le quatre de cœur est signé et perdu dans le jeu il rejoint dans la poche du magicien le cinq de cœur, c'est ce que vous apprendrez en faisant « *Le voyage du QUATRE de PIQUE personnalisé* » (page 376).

- Un **effet de pseudo passage de la matière** est possible comme dans « *Le neuf de cœur passe-muraille* » (page 364) où cette carte en sandwich entre deux rois s'évade pour traverser le jeu.

- Lorsque l'on fait des tours de magie il y a tout intérêt à diversifier les effets. Dans « *Julie 637-Love* » (page 316) vous allez faire vibrer vos gens en montrant qu'**une signature peut être téléportée** de trois manières différentes.

- La **mutilation** où dans une logique implacable la carte endommagée sera réparée de main de maître est un thème fétiche. Mon tour « *La carte perforée puis réparée* » décrit page 328 en est une belle illustration. Dans sa variante « *La carte trouée puis réparée (autre version)* » que l'on retrouve page 331 le thème de la carte mutilée puis réparée est au cœur de l'effet avec ce petit truc en plus la séquence technique avec cinq cartes montrées comme quatre (Techniques enchaînées : - *Levée 69* + *Comptage inversé* + *Comptage Trompeur* + *Comptage Twist*) permet d'échanger diaboliquement deux cartes en toutes circonstances.



- **Retrouver une carte entre les as.** Faire choisir une carte qui peut être signée, la perdre et la retrouver entre les as est une routine de cartes formidable à présenter ; « *Multi-Shift avec cinq cartes* » (page 355), l'un de mes fleurons, contient plusieurs techniques plus ou moins ardues : - Faire prendre une carte dans un étalement de cartes - Faire apparaître les quatre as en utilisant un *2as2-Top/Down* et un *3as2-Top/Down* - Insérer le paquet *5as4* dans le jeu - Faire un Multiple Shift avec cinq cartes comme quatre - Mettre à l'envers les cinq cartes et étaler le jeu en ruban.
- Mettre au programme un **effet d'épellation magique** est toujours apprécié et pour cela « *BEE Attitude revisité* » (page 371) est tout indiqué.
- Dans la thématique « **Mentalisme** » et ce qui s'y rattache comme « **la divination** », « **faire une prédiction** », etc, un effet comme « *Le valet de carreau du cyclope* » (page 244) et « *Criss-Cross Cards* » (page 313) tour dans lequel le nom de la carte choisie apparaît sur une carte, sont deux bons exemples pour montrer les pouvoirs cachés du magicien lorsqu'il s'adonne au mentalisme. Dans « *In Jail* » (page 234), un tour déconcertant, une carte nommée par un spectateur est la seule à avoir un dos rouge, toutes les autres cartes sont bleues et pompon sur le chapeau de l'artiste le tour se prête à raconter une histoire digne d'un polar.
- **Une prédiction avec quatre cartes.** Dans « *Trois Reines et un joker* » (page 197) le magicien/mentaliste prédit infailliblement la reine manquante. Etc.



Troisième partie. Qu'advient-il **quand un jeu classé en alternant les rouges et les noires est mélangé à la queue d'aronde** ? Nous savions déjà beaucoup de choses grâce en particulier aux travaux de *Norman L. Gilbreath* mais je soupçonnais qu'il restait une zone d'ombre et c'est ainsi que j'ai élaboré « *le principe de Jean-Luc* » (page 393). Brièvement ! lorsque nous mélangeons un jeu d'une certaine manière à l'américaine où rouges et noires alternent il en découle des caractéristiques très intéressantes qu'un magicien finaud exploitera. Les tours dédiés sont : *Impossible brainstorming - remueménings* (page 397) - *Prophétie et miséricorde* (page 400) - *Perception ultra-mentale* (page 403) - *Voyance bicolore* (page 415) - *Une chance sur deux* (page 417) - *La couleur demandée* (page 420) - *L'empreinte du ruban* (page 424) - *Panachage ?* (page 428), des tours inédits imaginés sur mon principe. Pour les avoir soumis, ici et là, à différents publics (néophytes et collègues magiciens) je peux vous assurer qu'ils sont de véritables « *killers* » et demandent peu de manipulations ; bref ! Si manipuler les cartes n'est pas votre tasse de thé quotidienne ces effets de mentalisme sont pour vous.



Quant une intuition est forte il faut aller jusqu'au bout de son idée car le but d'une recherche intuitive c'est finalement de trouver quelque chose. Dans cette quatrième partie vous allez faire connaissance avec mon « *classement des cartes par les Index* », **le CPLI**, que je décline en cinq versions ; probablement une avancée majeure pour arranger les cartes d'un jeu de manière ultra secrète et indétectable. J'ai conservé jalousement ce secret pendant de très longues années, vous allez désormais voir que grâce à ce classement particulier et facilement apprivoisable de nombreuses possibilités vous sont offertes pour construire des tours de cartes remarquables dès lors qu'il s'agit d'axer le discours sur de la divination, de la télépathie, bref du mentalisme cartomagique. Parmi les tours que j'ai



développé quelques uns font figure de proue, « *Treize à table !* » (page 451), « *Quatre paquets pour deux cartes retrouvées* » (page 469) ou encore « *Déplacements de Cartes extra-lucide* » (page 484) et surtout « *Les 4 Prédications du Mentalisme* » (page 504).

Dans la foulée, comme une idée en appelle d'autres dans une myriade de faisceaux, ma réflexion approfondie sur le CPLI m'a permis de repenser l'arrangement d'un jeu en chapelet comme le *Si Stebbins* et de développer d'autres arrangements tout aussi performants. Ceux qui sont déjà familiarisés avec ce type de jeux pourront rapidement présenter de nombreux effets de cartes grâce à mon « *Chéreau/Stebbins Stacked Deck - CSSD-Standard* » (page 529) et ses deux avatars, le « *CSSD-Pro* » et le « *super pro* ».



Enfin la cinquième et dernière partie dévoile les arcanes de **mon jeu mémorisé**. Un arrangement des cartes qui se construit en exploitant les propriétés du CPLI et qui permet de connaître par cœur la position de n'importe quelle carte et inversement déterminer le nom d'une carte dès lors que l'on connaît son emplacement. Si vous ne deviez faire que trois tours avec mon **Rosario** je vous suggère « *La carte devinée, du Mind Reading théâtralisé* » (page 566), « *Le petit jeu de la dernière chance* » (page 572) ou encore « *Mental Effect XXL* » (page 649), sans oublier l'effet « *Extra-Or-Dinaire !* » (page 655), des effets qui laissent une impression de mentalisme formidablement forte.



Pour pouvoir présenter avec succès les tours de magie décrits dans cet ouvrage cela va de soi qu'il faut être persévérant dans l'apprentissage et la maîtrise des techniques qui vont avec et adopter de bonnes pratiques.

- En règle générale prenez l'habitude de travailler avec du matériel propre, soigné et en bon état. Pensez aussi à votre hygiène corporelle et à prendre grand soin de vos mains, elles sont votre principal outil. Lorsque vous ferez vos tours de cartes vérifiez que vos mains ne sont pas trop sèches ni trop moites. Je me souviens qu'au *Kerala* (en Inde du sud) au mois de juillet il y fait très chaud et humide et que mes cartes collaient lamentablement ce qui n'était pas franchement une bonne idée pour réaliser de manière impeccable de parfaites manipulations. Il faut donc avoir des tours qui peuvent s'adapter aux conditions rencontrées.

- **Peut-on refaire un tour de cartes ?** Généralement le public est plus enclin à vouloir percer le secret lorsque le magicien refait le même tour et sa vigilance est plus accrue, c'est un peu le même phénomène qui se produit lorsque l'on revoit un film on s'attache la seconde fois à plus de détails. Refaire le même tour de cartes aux mêmes spectateurs n'est pas un problème à la condition toutefois d'être certain que le truc restera indécélable. Dans cette hypothèse essayer des manipulations différentes pour reproduire le même effet peut être un véritable challenge, une expérience stimulante qui fait généralement montre d'une bonne expertise.

- **Connaissez-vous la règle du P.P.S. ?** Peut-être que non. **P** comme Préparer, **P** comme Présenter et **S** comme garder le Secret, c'est ce que j'enseigne à mes élèves afin qu'ils saisissent que la magie est un art rigoureux, exigeant et complexe et que sans se discipliner rien ne va.

Commençons par le **secret**. Il n'y a pas de magie sans secrets et les magiciens sont



porteurs de nombreux secrets. La plupart d'entre-eux sont des procédés, des manipulations, des astuces et trucs qui savamment combinés égarent l'attention du public. Sommes-nous des menteurs et des charlatans ? Assurément non ! Nous ne portons préjudice à quiconque dans l'exercice de notre métier et tous nos tours de magie trouvent une explication rationnelle. Il est vrai que parfois la tentation est grande de laisser planer le doute sur nos pouvoirs cachés, nos pseudo-pouvoirs, devrais-je écrire.

Préparer. Il est primordial de se préparer minutieusement avant d'affronter le public et pour cela il n'est pas idiot de lister son matériel en bon magasinier, de le ranger avec méthode afin d'être certain de pouvoir tout retrouver. Il est rare que dans les clubs de magie on aborde la question du rangement et pourtant un cartomane doit être en mesure de classer ses tours, de se constituer une mallette, de se faire des fiches, des mémos qui ravivent la mémoire car sans une pratique régulière nous perdons forcément la bonne exécution d'un effet et cela peut être désastreux de rater son tour en public. Répéter fait parti de la préparation, les sportifs appellent cela l'échauffement, les artistes s'échauffent tout autant et c'est une manière de se rassurer, d'être serein. Si vous désirez faire un tour de mentalisme comme « *Mental Effects XXL* » (page 649) il est fortement recommandé de vérifier en amont l'arrangement de son jeu en *Rosario* et probablement de se le remettre en tête avant de le présenter avec succès.

Présenter. Être soi-même tout en s'inventant un « paraître » est la voix royale du magicien. Lorsque nous faisons nos tours sachez que nous sommes jugés sur notre capacité à divertir. Il faut, à l'évidence, insuffler des traits de sa propre personnalité dans les tours de magie que nous présentons, ne pas craindre de construire un récit auquel le public adhérera. Il faut bien penser que les gens que nous voyons pour la première fois attendent de nous que nous les fassions rêver, que nous les déconections le temps d'un spectacle ou de quelques instants des turpitudes de la vie quotidienne.



Bien sûr il y a les gestes « justes » et « précis » qui garantissent la fluidité des manipulations et à cela s'ajoute le boniment (ou le discours) qui doit être irréprochable afin de capter l'attention du public et l'entraîner dans un imaginaire particulier. D'où la nécessité de faire attention à son vocabulaire, aux mots employés car ils sont le reflet de ce que nous sommes. Le rôle du regard ? Donner le sentiment que chacun est regardé par l'artiste et doit entrer en communion avec lui – Détourner l'attention lorsqu'il s'agit d'effectuer des manipulations secrètes.



Je crois qu'un bon magicien des cartes doit se construire un programme de tours en veillant à mettre en avant une diversité d'effets. Généralement les manipulations doivent rester sobres et non ostentatoires, c'est encore plus vrai si vous voulez mener des expériences de mentalisme avec les cartes, je pense à « *Impossible brainstorming (remueméninges)* » et « *Perception ultra-mentale* » (page 397). Personnellement, je passe mon temps à tester sur des proches et confrères mes nouveautés afin de les évaluer sur au moins deux critères : - Comment le tour que je présente est vécu ? - Quels sont les points critiques ?



En tant que Magicien notre intention
n'est pas de duper les gens comme un charlatan le ferait
mais de les divertir.



COMPRENDRE LES RACCOURCIS UTILISÉS PAR L'AUTEUR

Le vocabulaire du magicien des cartes est particulièrement technique et l'utilisation du clavier d'un ordinateur introduit des raccourcis utiles.



- Raccourcis pour nommer une carte et montrer sa position dans le jeu.

Pour désigner le nom d'une carte à jouer on peut écrire son nom ou son index et parfois les deux. Exemple, as de cœur = $A♥$, ce raccourci symbolise l'index visuel de la carte et parfois vous trouverez les deux alignés, as de cœur ($A♥$).

Le raccourci $A♥(07)$ signifie que l'as de cœur est en septième place dans le jeu. Autre exemple, Si en abrégé on souhaite écrire que le roi de trèfle est la vingt septième carte dans le jeu on écrira son raccourci, $K♣(27)$. Vous trouverez aussi de temps en temps cette forme, $A♥$ est en n07, qui indique que la septième carte est l'as de cœur.

Si l'on veut dire que le trois de pique est la cinquième du paquet A on utilisera ce raccourci, $3♠(05 \text{ de } A)$.

Si on veut préciser que dans un jeu de 52 cartes le quatre de cœur est la première carte et le trois de pique la dernière on écrira : $4♥(01) \rightarrow 3♠(52)$. Autre exemple, si on rencontre $4♥(01) \rightarrow 3♠(32)$ il faut interpréter que le quatre de cœur est la première carte d'un paquet de trente deux dont la dernière est le trois de pique. La flèche (\rightarrow) indique qu'entre ces deux cartes il y a un certain nombre de cartes que l'on peut évaluer. Et que dites-vous de ce raccourci : $6♦(01) A♣(02) \rightarrow Q♦(51) 3♦(52)$? Réponse : Le six de carreau est la première carte, l'as de trèfle la seconde et les deux dernières sont la dame de carreau et le trois de carreau d'un jeu de cinquante deux cartes. Et dans ce dernier exemple cocasse : $\rightarrow A♣(50) \rightarrow$. l'as de trèfle est l'antépénultième du paquet.

- Quelques raccourcis utiles pour nommer certaines cartes.

DB = carte à dos bleu, DR = carte à dos rouge, FB = carte à face bleue et FR = carte à face rouge, FBL = carte à face blanche et DBL = carte à dos blanc.

- DB/(index de la carte) veut dire qu'il s'agit d'une carte ayant son dos bleu. DB/ $A♠$ ou (DB/ $A♠$) signifie qu'il s'agit de l'as de pique à dos bleu et si nous avons écrit : DR/ $A♠$ ou (DR/ $A♠$) nous aurions parlé de l'as de pique qui a un dos rouge. Vous observez qu'une barre oblique ou slash permet de marquer une séparation.

Si vous rencontrez : cartes DR/FBL il faudra considérer que vous avez plusieurs cartes blanches à dos rouge et successives.

- Une carte blanche des deux cotés s'écrira en abrégé : DBL/FBL et une carte blanche à dos rouge s'écrira DR/FBL. Et pour la particularité du joker on le désignera tel quel dans les

abréviations, DR/Joker ou (DR/Joker) ce qui précise que le joker a un dos rouge.

- Raccourcis pour préciser qu'un paquet comporte une séquence de cartes de la même couleur.

Rouges (01 – 26) et Noires (27 – 52) ou bien (01 Rouges 26) →. se traduit par : On a le paquet des vingt six cartes rouges sur celui des noires. Dans cet autre exemple : 8♣(01) Noires 7♠(26) →. nous avons les vingt six noires dont la première est le huit de trèfle et le sept de pique la dernière.

- Raccourci pour préciser qu'une à plusieurs cartes sont à l'envers dans le jeu.

Pour indiquer qu'une carte est à l'envers dans le jeu elle sera soulignée. Cette ligne : A♠(01) A♥ DR/Joker A♣ A♦(52) →. revient à préciser qu'il y a dans le jeu deux cartes à l'envers, la dernière qui est l'as de carreau et le joker qui en plus a un tarot rouge. Dans cet autre ligne : J♠(01) J♣(02) Joker(03) J♦(04) J♥(05) nous avons les quatre valets face vers le bas et un joker entre eux qui est face en l'air. Cette ligne : J♠ J♣ Joker J♦ J♥ voulant aussi dire la même chose.

Si nous avons voulu préciser que le montage d'un paquet de cartes est face en l'air nous aurions écrit :

(FACE) J♥(01) J♦(02) Joker(03) J♣(04) J♠(05). Le mot FACE entre des parenthèses veut dire que les cartes sont présentées face en l'air. Notre exemple montre que l'arrangement des cartes est la même chose que dans l'exemple précédent. Donc lorsque (FACE) n'est pas placé devant c'est que les cartes d'un paquet sont présentées avec les faces en bas.

- Raccourcis pour exprimer une levée double, triple, etc.

Les deux barres obliques // signifient que deux cartes sont levées ou prises comme une seule. D'ordinaire elles sont placées entre deux index de cartes ou bien encore entre des parenthèses, (//). Pour une levée triple on met trois barres obliques qui se suivent, idem pour une levée multiple de quatre cartes, ////.

Exemples. A♠ // A♥ ou bien A♠ // A♥(02) signifie qu'il faut faire la levée double des deux premières cartes, l'as de piquet et l'as de cœur pour montrer la face de l'as de cœur et le dos de l'as de pique. Dans la phrase : « Tenez A♠ // A♥ en tenue pattes d'araignée » il faut faire une levée double et ces deux cartes comme une sont en *tenue pattes d'araignée* (se reporter à la description de cette technique à la page 62). Autre phrase : « Présentez vos cartes, A♥ (Q♣ // A♣) A♠ A♦, en les éventailant pour montrer les as » indique aussi que sous l'as de trèfle se cache la dame de trèfle.

- Raccourcis pour mélanger un jeu en faisant un Faro.

Faire un Faro consiste à diviser un paquet de cartes en deux et à les imbriquer de manière à les alterner. 4♥(01) → 10♥(26) Faro A♠(27) → 3♠(52) signifie que le jeu de cinquante deux cartes est coupé entre la vingt sixième carte et la vingt septième afin d'imbriquer les

vingt six cartes du paquet supérieur dans les vingt six cartes du paquet inférieur. Il peut être question de Faro-In ou Faro-Out, $4♥(01) \rightarrow 10♥(26)$ Faro In $A♠(27) \rightarrow 3♠(52)$.

- Raccourcis pour une coupe complète.

Couper un jeu de cartes ou le faire couper en complétant la coupe consiste à couper à un endroit du jeu et passer le paquet inférieur sur l'inférieur. Pour cette technique j'utilise le raccourci *Complete-Cut*. Dans cet exemple, $2♣ \rightarrow 9♠(26)$ *Complete-Cut* \rightarrow . il faut couper le jeu après la vingt sixième carte et passer ce paquet en paquet inférieur, $\rightarrow 2♣(27) \rightarrow 9♠(52)$ lors d'une coupe complète. Autre exemple : $2♣(01)$ *complete-cut* $9♠(52)$ précise l'identité de deux cartes, la première et la dernière et que le jeu doit être coupé en complétant la coupe.

- Raccourci pour montrer que l'on a deux paquets séparés.

J'utilise aussi un séparateur |. Dans l'exemple : $A♥(01) \rightarrow K♥(13) | 8♠ \rightarrow Q♣(52)$ nous avons deux paquets sur la table dont l'un est de treize cartes et l'autre de trente neuf et que nous connaissons la première et la dernière de chaque paquet, on peut aussi supputer que le paquet de treize cartes est constitué des cœurs de l'as au roi.

- Préciser l'endroit d'un break.

Le raccourci][sert à préciser l'endroit d'un break ou d'une brisure. Dans l'exemple : $A♥ A♠ A♠ A♦][\rightarrow$. il faut breaker sous les quatre as, dans cet autre exemple : $A♥ A♠ A♠ A♦(04) \rightarrow][Q♥(51) Q♦(52) \rightarrow$. Il faut faire un break des deux dernières cartes, ce sont les dames rouges et nous savons que les quatre premières cartes sont les as.



- Des Entrants dans le vocabulaire du cartomane.

Pour exprimer l'idée que plusieurs cartes sont manipulées comme si on voulait en montrer qu'un certain nombre (généralement inférieur) j'ai inventé un raccourci générique sous la forme : **X as Y** ou encore plus usité de ma part : **XasY** où **X** désigne par un chiffre le nombre de cartes à manipuler, **as** est la traduction anglaise de « comme » (en français) et **Y** précise par un chiffre le nombre de cartes à montrer au public. Ce raccourci s'écrit par commodité en italique.

En quoi consiste le concept des **3as2** ? Concept qui me paraît si important lorsqu'on réfléchit à la levée multiple. Il s'agit pour l'opérateur de montrer deux cartes à l'auditoire tout en dissimulant une troisième sous l'une des deux. Pour résumer le **3as2** équivaut à faire dans la même séquence manipulatoire une levée double et une levée simple de concert. Waouh ! C'est le concept. Pour éclairer vos falots de marins égarés, en explorant le concept du **3as2** j'ai mis au point plusieurs méthodes qui sont décrites dans cet ouvrage :



→ Où l'on prend en même temps les trois premières cartes comme deux, c'est le « **3as2-Top** », page 66, qui peut s'écrire également mais plus rarement « *1-top and 2as1-top* ».

→ Le « **3as2-Center** » qui se décline en plusieurs méthodes.

→ Un « **3as2-Top/Down** » page 60, signifie que l'on prend simultanément la première carte du dessus et deux cartes comme une en dessous, il peut s'écrire aussi « *1-top and 2as1-Down* ».

Par ailleurs et toujours dans le même esprit :

- Faire un « **2as1** » c'est faire une levée double, en effet une levée double consiste à montrer deux cartes comme une seule.

- Faire un « **2as1-Center** » c'est faire une levée double du milieu. Vous trouverez plusieurs méthodes pour y parvenir comme : *2as1-Center* méthode n°1, page 93 et *2as1-Center Open-Book*, page 95 ou encore *Une levée double dans un éventail*, page 100.

- Faire un « **2as1-Down** » consiste à faire une levée double du dessous. J'ai développé plusieurs méthodes basées sur un pivotement des deux cartes vers le pouce (page 104) ou vers les doigts (page 107) ou encore à l'auriculaire (page 112), etc.

- Faire un « **5as4** » c'est montrer qu'un paquet de cinq cartes ne contient que quatre cartes, ce raccourci apparaît surtout dans les comptages de petits paquets (*Twist, Lotus, Araignée, Diablo, Ooptik*, etc.).

- Un « **2as2-Top/Down** » réside à prendre simultanément la première carte du jeu ainsi que la dernière. Techniquement c'est la même chose qu'un « **3as2-Top/Down** » (page 60).

- Qu'est-ce qu'un « **4CQ** » ? C'est cumuler cinq cartes comme Quatre ou encore « Combine 5 as 4 ». Se reporter à la page 134.

- Qu'est-ce qu'un « **MIC** » ? Une technique pour montrer quatre cartes comme trois (*4as3*), d'inverser leur ordre pour les compter et de substituer celle en troisième position par celle en deuxième position. Se reporter à la page 240.

- Qu'est-ce qu'un « **CPLI** » ? Un classement par les index, ce concept est expliqué page 433. Il se décline quatre autres fois pour classer les cartes d'un jeu de cinquante deux de manière diabolique.

- Qu'est-ce qu'un « **GP** » et un « **GI** » ? Un groupe de cartes paires et un groupe de cartes impaires.

- Qu'est-ce qu'une « **EQ** » et une « **DQ** » ? Une **EQ** est une carte dite « équilibrée » dans mon classement des cartes par les index et une **DQ** est une carte déséquilibrée. Voir le chapitre consacré au CPLI (page 433).

- Qu'est-ce qu'un « **CSSD-Standard** », un « **CSSD-PRO** » et un « **CSSD-SUPER PRO** » ? Des jeux en chapelet élaborés sur deux principes, le chapelet « *Si Stebbins* » et le « **CPLI** ».

- Qu'est-ce qu'un « **Rosario** » ? C'est le nom que j'ai donné à mon jeu mémorisé de nouvelle génération.



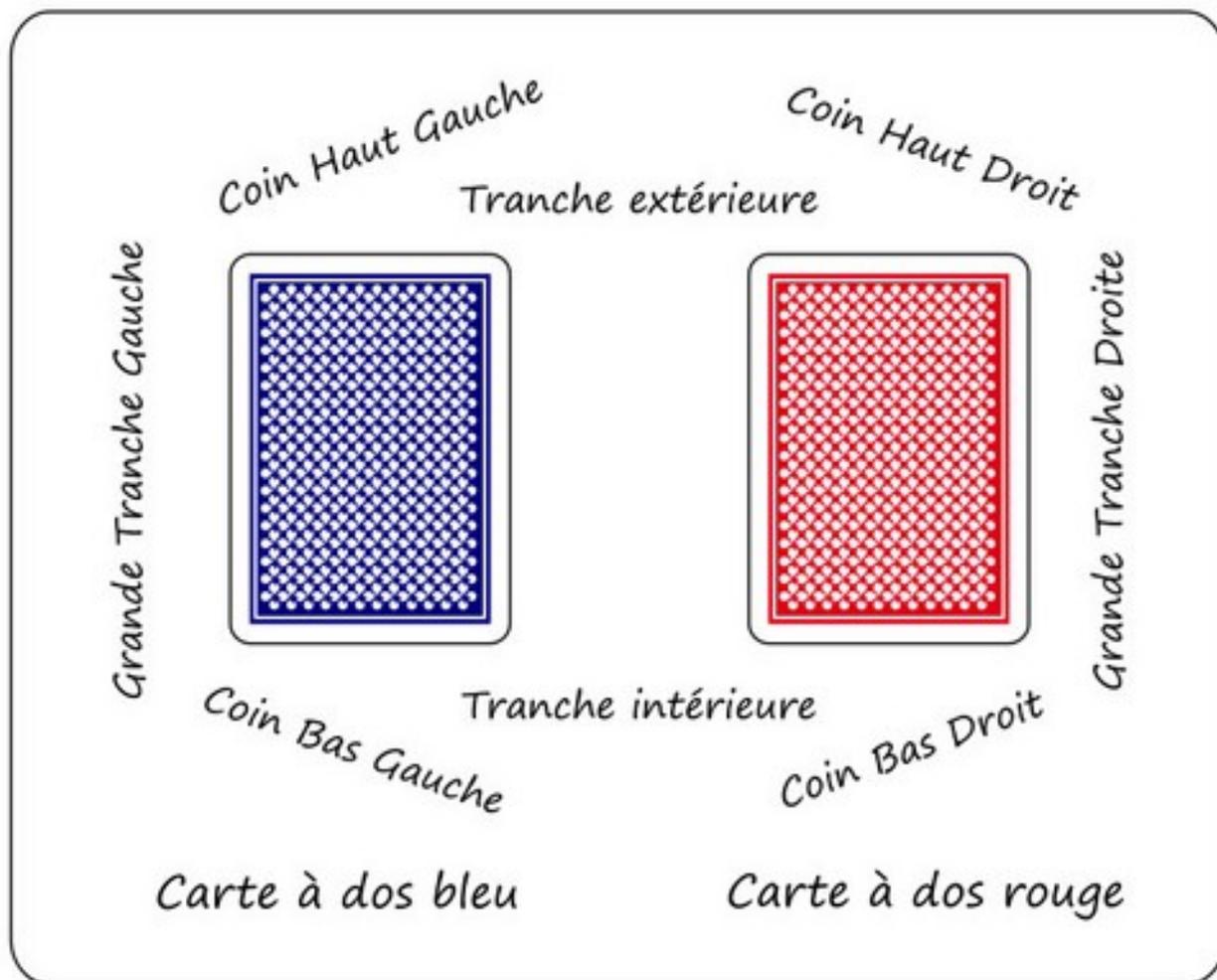
Magie des Cartes



Par ailleurs, afin que certains tours de magie soient plus vivants à décrire j'ai souvent opté pour des dialogues entre le magicien et un participant voire avec deux.



♥ MES TECHNIQUES DE CARTES ♠





COMMENT SORTIR UN JEU DE SA BOITE ? ⁹

Une question peu évoquée ¹⁰ et pourtant la manière dont un magicien sort un jeu de cartes de son étui en dit long sur sa personnalité et ses habitudes de vie.

J'ai imaginé une méthode pour sortir un jeu de sa boîte qui est basée sur trois critères principaux : - Que ce soit élégant – Que l'attention soit à son zénith au moment où le jeu est sorti de sa boîte - Que le jeu soit montré recto et verso. La méthode que je vous soumetts est le fruit rouge pulpeux de cette réflexion.

1 – Au commencement la boîte contenant le jeu est tenu par ses grands côtés par le pouce droit et son colistier, le majeur sur la tranche opposée. Le pouce de la main gauche ouvre ensuite la languette de la boîte et le jeu est sorti d'un tiers de sa boîte, c'est l'action menée par le pouce et l'index de cette main, photo 1.



⁹ Method to take out a deck from it box.

¹⁰ *Removing the Deck from the Card Case*, Introduction to Card Magic by Roberto Giobbi, Copyright 2012 by Magic Communication Roberto Giobbi



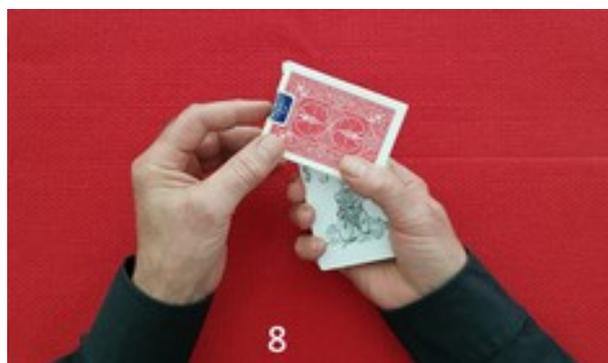
2 – La main droite est alors en mesure de changer son positionnement, elle va venir tenir le jeu par ses grandes tranches comme le montrent les photos 2 et 3. Vous observez que le pouce et le majeur s'emploient à tenir le paquet de cartes.

3 – Maintenant, la main droite se retourne, elle montre par conséquent l'autre côté du jeu et de la boîte. Sur la photo 4 le gros point de pique et la marque *Bicycle*¹¹ sont montrés ainsi que la dernière carte du jeu, ici, le joker. Donc ! Après avoir montré un côté vous vous évertuez à montrer l'autre.



4 – Sans discontinuer, la main gauche retire la boîte et le joker apparaît dans sa totalité. La main droite en profite pour faire un petit réajustement du jeu dans sa main qui consiste à le laisser choir dans sa paume comme l'illustre la photo 5.

5 – La main gauche qui tient l'étui entre pouce et index au niveau de l'angle inférieur gauche va rester statique, la main droite, quant à elle, va se retourner une nouvelle fois, donc présenter son dos et un bout de tarot du jeu en prime, dans l'action de venir tenir la boîte. Pour cela son pouce va se glisser sous l'étui au niveau de l'angle droit inférieur et mécaniquement le jeu est plaqué contre la boîte. Dès la prise de contrôle de la boîte la main droite se retourne une fois encore. Les deux photos, 6 et 7, montrent clairement le procédé de retournement.



¹¹ *Bicycle* est une marque déposée par *The United States Playing Card Company*, la plus utilisée par les magiciens.

6 – La main gauche libre est en capacité de refermer (ou pas) la languette comme montré sur la photo 8 et de poser la boîte sur le tapis si c'est l'intention de l'opérateur.

En conclusion. Depuis que j'ai développé cette méthode pour sortir un jeu de cartes de sa boîte je l'ai très vite adoptée. Vous serez d'accord pour reconnaître que les actions sont stylées. J'ai remarqué dans ma pratique que le regard des gens est sur mes mains à ce moment là et c'est souvent ce que je recherche lorsque je sors un jeu de sa boîte, focaliser l'attention sur le jeu.



SORTIR UN JEU DE SA BOITE SANS MONTRER LE VERSO DES CARTES ¹²

Après avoir essayé différentes manières de sortir un jeu de sa boîte sans jamais montrer la face au cours de l'enlèvement des cartes de leur étui j'ai opté pour une méthode simple qui donne le sentiment d'une gestuelle sobre et raisonnée de la part du prestidigitateur, n'est-ce pas au fond le but recherché ?

1 – Au départ, la boîte (et son jeu) est tenue par ses grands côtés par le pouce d'une part et d'autre part par l'index et le majeur, photo 1. Remarque. La boîte doit présenter son côté languette.



2 – La main gauche sous l'impulsion du pouce va ouvrir la boîte en dégageant la languette vers l'arrière puis sortir partiellement le jeu de sa boîte comme illustré sur la photo 2.

3 – La main gauche va maintenant changer son mode de prise du paquet de cartes, pour cela elle lâche un instant le jeu afin de le saisir différemment, par ses grandes tranches comme c'est le cas sur la photo 3.



¹²How to take a deck of cards out of its box without showing the back?



4 – Le jeu peut ainsi être sorti de sa boîte en toute sécurité c'est-à-dire en bloc. La main gauche se chargeant de le déposer sur le tapis là où vous le désirez. Photo 4. Puis elle revient refermer la boîte (si dans la stratégie du tour que vous allez faire cela est prévu), photo 5 et s'ensuit que dans cette tenue à deux mains de la boîte - soit la main gauche prend l'initiative de la mettre sur le tapis (photo 6) ou dans la poche gauche (une alternative) – soit c'est la main droite (photo 7) qui se charge de placer l'étui de cartes sur le tapis ou dans la poche droite, etc.



5 – Vous venez de sortir les cartes de leur boîte de manière naturelle et sobre sans avoir montré durant cette technique de sortie du jeu la face du paquet.

LE MONDE DES COUPES ET FAUSSES COUPES

« Lorsque l'on joue aux cartes, il est de règle constante, de couper le jeu après son mélange. Il est impossible de fixer à qu'elle époque dans le passé naquit cette coutume mais il est facile de se rendre compte que cette coupe était une preuve de bonne foi. » Jean Hugard et Frédéric Braué¹³

Les coupes et fausses coupes sont des techniques très utilisées par les manipulateurs. En déployant notre pensée comme un anneau de *Moebius* on découvre avec bonheur qu'elles : - Servent à conserver un jeu entier dans son arrangement du départ ou prédéfini par l'opérateur, - À déplacer une à plusieurs cartes du dessus en dessous et vice versa, on parle alors d'une double coupe, voire d'une triple coupe, - Sont plus ou moins sobres dans leur visuel et s'apparentent à des fioritures ou des démonstrations de jonglerie parfois.

Livre conseillé : *Card Innovation* par André Robert aux éditions Cardini Club, 1980.



¹³ La magie des cartes de Jean Hugard et Frédéric Braué, traduit de l'anglais par Pierre Lanoë, chez Payot, 1970, référence de la citation : page 129.

LA DOUBLE COUPE (MA MÉTHODE)

La *double coupe*¹⁴ est une technique bien pratique que de nombreux cartomanes utilisent pour passer une ou plusieurs cartes du dessus en dessous et vice versa. Celle que je pratique permet d'amener rapidement et secrètement la première carte (ou plusieurs cartes) en dernière du paquet.

1 – Pour l'occasion arrangez votre jeu de la sorte : 3♠(01) 26 rouges dont A♦(02) et 25 noires dont 5♣(52). Nous allons dans l'esprit d'une double coupe transférer le 3♠(01) de sa position de première carte du paquet à la position de dernière carte ainsi dans notre exemple les cartes rouges se retrouveront en bloc sur les vingt six noires. Au départ le jeu doit être dans la paume de la main droite, le pouce sur la grande tranche droite et médium annulaire et petit doigt sur la grande tranche gauche. La main gauche paume vers le bas vient saisir le jeu par ses petites tranches et au pouce gauche breaké la première carte, le 3♠ (3♠(01)][A♦(02)) et dans la foulée pratiquez toujours au pouce gauche une ouverture du jeu vers le milieu. Cette double action c'est ce que montre la photo 1.

2 – La main gauche s'écarte avec sa moitié de jeu dont la première est breakée afin de permettre à la main droite de pratiquer au pouce droit une ouverture vers le milieu de son demi paquet et de faire passer par la technique de la coupe *Charlier*¹⁵ son paquet inférieur sur le supérieur. Pour y arriver le pouce droit dès qu'il a pratiqué par effeuillage une ouverture au coin haut droit de son demi paquet il l'élève suffisamment afin de permettre à l'index, libre de ses mouvements, d'élever, à son tour, son demi paquet (l'inférieur). Photos 2 et 3. Dès cette coupe menée par la main droite seule, la main gauche en profite pour insérer son paquet au 3♠ breaké entre les deux paquets tout en maintenant le break (photos 4 et 5).

14 La *double coupe*, *the Double undercut* ou *double cut* en anglais, serait une création de L.L. Ireland mais c'est surtout Dai Vernon qui la popularisa lorsqu'il présenta sa routine « *Cutting the Aces.* » Ces informations proviennent de l'ouvrage *Nick Trost's Subtle Card Creations* volume 1, *H&R Magic Books*, page 264. Marc Delahousse dans son « *Secrets à la carte* » ouvre son ouvrage consacré aux perfectionnements et variantes des passes de base par la technique de la double coupe, page 2 à 4. Aux éditions *Techniques du Spectacle*, Strasbourg, 1977.

15 La coupe *Charlier*, du nom de son inventeur, est une manipulation élégante et très visuelle permettant de faire une coupe complétée du jeu en se servant d'une seule main. La Coupe *Charlier* est décrite dans *La magie des cartes*, op. Cit. p. 163.



4 - Des deux mains égalisez les cartes (photo 6) afin que le jeu forme un bloc compact tout en conservant, et c'est important, le break au pouce gauche. Le paquet inférieur vient d'être passé sur le 3♠ breaké de manière convaincante.

5 – Il n'y a plus qu'à repasser le paquet supérieur (→ 3♠) sous l'autre (photo 7) et ainsi de cette manière la première carte se retrouve en dernière du jeu. Dans notre exemple toutes les cartes rouges sont sur les noires.



Magie des Cartes



Cette coupe assimilée à une double coupe permet donc à chaque fois que cela est souhaitable de déplacer une à plusieurs cartes (cela dépend du nombre de cartes breakées) de $n01$ à $n52$. Elle laisse aussi le jeu dans son arrangement.

Il y a fort longtemps que je la pratique, je suis prêt à parier qu'elle trouvera sa place dans vos tours de magie.





MA DOUBLE COUPE - DESSOUS VERS LE DESSUS

Transférer la dernière carte du jeu (n52) en première position (n01) peut se faire de différentes manières. La stratégie de la double coupe est efficace pour y parvenir, à cet égard, j'ai développé une méthode que je suis heureux de vous dévoiler.

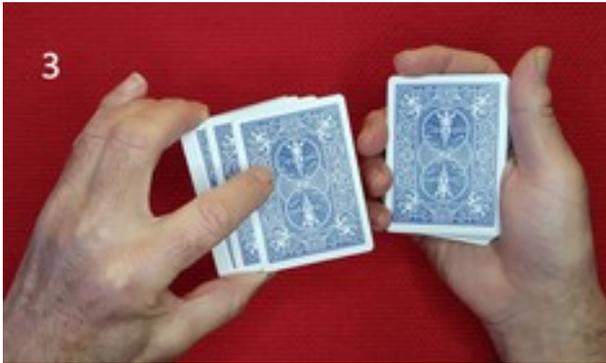
1 – Supposons pour les commodités d'explications que la dernière carte du jeu soit la dame de cœur (Q♥) et que nous voulions la déplacer en n01.

2 – Le jeu doit au départ être tenu en main droite, pouce et les autres doigts sur les longues tranches. Commencez par breaker Q♥(52) au petit doigt puis le pouce de la main gauche vient se placer sur la tranche intérieure du jeu tout en conservant le break tandis que le majeur se place diamétralement sur la petite tranche extérieure comme la photo 1 le suggère. Pourquoi faire intervenir le majeur préférablement à l'index ? Tout simplement parce qu'il est le plus long doigt, la prise du jeu sera plus ergonomique et sécurisée.



3 - Ensuite la main droite peut lâcher le jeu et se positionner de telle manière que son pouce droit en diagonale du jeu, touchant la longue tranche gauche, aidé des autres doigts placés dessous, soit en mesure d'étaler les cartes dans les mains comme le montre la photo 2. Au fur et à mesure que les cartes s'égrènent dans un mouvement qui va de la gauche vers la droite l'index gauche par sa position trouve son efficacité en servant de guide lors du déploiement des cartes.

Par ce moyen coupez le jeu en laissant environ un tiers du paquet en main gauche en conservant au pouce gauche le break de Q♥ et concédez deux tiers à la main droite.



4 - Puis venez tapoter le paquet de la main gauche contre les doigts recourbés de la main droite afin d'égaliser au mieux, photo 3.

5 – La main gauche vient ensuite déposer son paquet à la dame de cœur breakée sur celui de la main droite et le bout de l'auriculaire droit en profite sous couvert de la main droite pour breaker à son tour la **Q♥**, photo 4.



6 – Le jeu semble avoir bonnement subi une coupe complète. L'action va consister maintenant à couper le jeu au-dessus de la carte breakée (**Q♥**) et séparer ce paquet supérieur en deux paquets, sup.A et sup.B. Photos 5 et 6. La dame de cœur étant la première carte du paquet inférieur.

7 - Le paquet supérieur B est mis sur le supérieur A mais en décalé, un décalage qui se fait vers le magicien. Photo 7.

8 – Sans rupture de rythme la main droite fait passer le paquet avec sa **Q♥** en première carte sur le paquet supérieur B mais en le superposant au supérieur A, c'est l'aperçu de la photo 8.



9 – Comme les paquets sont provisoirement dans la paume de la main gauche son petit doigt est en mesure d'enserrer le paquet supérieur B comme sur la photo 9.

10 – Comme les deux mains sont proches l'une de l'autre, la main gauche peut passer le paquet supérieur B en dessous des deux autres paquets et aussitôt le jeu est égalisé en main droite. Photo 10. Au final le jeu revient à son arrangement du départ sauf que la dernière carte (dans notre exemple la $Q\heartsuit$) s'est déplacée de sa position n52 à la position n01.



Cette double coupe qui a l'allure d'un mélange permet de passer une à plusieurs cartes du dessous au dessus. Elle n'est pas bien difficile à mettre en œuvre et ravira les amateurs de nouveautés.



FAUSSE COUPE OPTICO-X

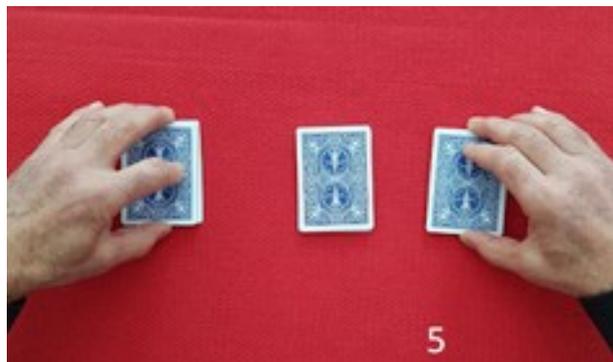
1 - Jeu arrangé ainsi, 26 rouges (01 - 26) 26 noires (27 - 52). Le jeu est en main droite, en tenue classique avec le pouce allongé sur la grande tranche droite. Le pouce droit effeuille un tiers des cartes et marque une séparation de manière que la main gauche puisse venir saisir le paquet supérieur (paquet A) et le poser sur le tapis. Photo 1.



2 - Le pouce droit effeuille à nouveau un tiers du talon et la main gauche vient s'emparer du paquet supérieur, le paquet B, (photo 2) afin de l'aligner au paquet A en prenant soin de le mettre sur sa gauche, et enfin, le paquet restant (le C) est pris lui aussi par la main gauche qui le met à la gauche du paquet B, photo 3. De la sorte vous avez coupé votre jeu en trois paquets en inversant l'ordre (C - B - A).



3 - Saisissez simultanément les deux paquets C et A comme montré sur la photo 4, détail important ! les mains doivent être croisées, la main gauche saisit le paquet A par ses petites tranches et la main droite fait de même avec le paquet C. Décroisez vos mains en fixant le public et de la sorte mettez vos paquets dans l'ordre A - B - C. C'est le résultat montré sur la photo 5.



4 – Vous n'avez plus qu'à ramasser le paquet A de la main gauche en le prenant par ses petits côtés et le poser sur le B. Mettez ensuite ces deux paquets (A sur B) sur le paquet C afin que le jeu retrouve son arrangement de départ, photo 6. Cette *coupe Optico-X* ne troublera pas les cartomanes mais auprès d'un public néophyte fera illusion.



FAUSSE COUPE VÉNUS DE MILO

La fausse coupe que je vous présente est une jolie fioriture que je pratique depuis une bonne quarantaine d'années. Il s'agit d'une coupe qui n'altère pas l'ordre des cartes. Si vous pensez qu'il est souhaitable de varier les manipulations ou simplement que vous êtes un amateur d'innovations cartomagiques alors cette fausse coupe *Vénus de Milo* est faite pour vous. Enfin, voici comment je l'introduis : « *Voici une coupe surprenante que me montra un ancien joueur de bonneteau, à la fois manchot et cul de jatte. Deux handicaps peu gênants quand on est aussi tricheur que la Vénus de Milo.* »

1 – Préparez votre jeu comme suit, les vingt six rouges sur les vingt six noires afin de pouvoir apprécier le résultat final. Le jeu est tenu en main gauche par ses petites tranches, c'est le job du pouce et du majeur. Il est préférable que le paquet soit égalisé. Ensuite, la main droite sous l'action de son index, va ouvrir une brèche au coin bas droit et faire pivoter un paquet de cartes prises vers le milieu. Sur la photo 1 vous voyez que le pivotement du paquet du milieu se fait sur l'axe du majeur gauche et qu'il est pivoté obligatoirement dans le sens anti-horaire. Ce paquet du milieu que nous allons désigner par B termine sa course en étant récupéré par la main droite, photo 2, quant à la main gauche elle tient désormais deux paquets, le supérieur que nous appelons A et l'inférieur, le C. Note. Cette fausse coupe se réalise avec seulement trois portions du jeu.





2 – L'action suivante menée par la main gauche va consister à basculer le paquet C sur le paquet B, un basculement qui va retourner le paquet C afin qu'il soit faces en l'air et décalé d'un tiers vers l'intérieur par rapport au paquet B. C'est ce qui est montré sur les deux photos, 3 et 4. Remarque, dans la pratique, c'est l'auriculaire gauche qui facilite le basculement du paquet C sur le paquet B.



3 – Troisième action clef, la main gauche dépose son paquet A en superposition du paquet B, photo 5. À ce stade, deux portions superposées du jeu (A et B) sont dos visible et le paquet C en sandwich.



4 – La main gauche retourne ensuite le jeu. Sur la photo 6 vous voyez comment le jeu est saisi par le pouce et l'index gauche et la photo 7 concrétise le retournement. Du haut vers le bas nous avons le paquet B, matérialisé sur la photo 7 par le 2♣, le paquet C intercalé mais maintenant dos visible et le paquet A en dernier, face en l'air également.

5 – Dernière action. Sans lâcher les deux portions, face en l'air, la main gauche les retournent ensemble sur le paquet C. Photo 8. Normalement au moment de procéder au retournement des deux paquets (C et A) l'action devrait s'accompagner d'un bruit d'effeuillage des cartes. Et le jeu est ainsi reconstitué (A, B et C), vous allez retrouver vos rouges sur les noirs.

Conclusion. Cette fausse coupe *Vénus de Milo* demande une bonne maîtrise. Un entraînement quotidien vous donnera de l'aisance et de la grâce, ne négligez pas ces aspects et nul doute qu'entre vos mains, cette fausse coupe fera recette sachant aussi que l'on peut introduire cette fausse coupe à n'importe quel moment d'une routine de cartes, s'en servir après avoir contrôlé une ou plusieurs cartes sur le paquet elle permet en cherchant bien de retourner une ou plusieurs cartes dans le jeu.



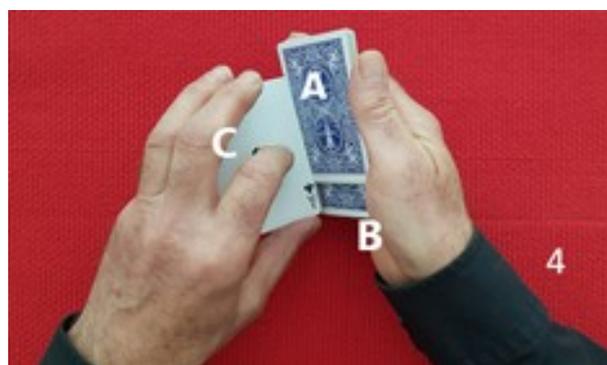
FAUSSE COUPE FANTAISIE

Une fausse coupe qui ne manque pas de charme, jugez vous même. Classez, par exemple, votre jeu en vingt six rouges suivies des noires.

1 – Au départ, tenez votre jeu en bloc par ses petites tranches entre le pouce et l'index de la main gauche, le jeu présentant son dos au public et doit être plutôt verticalisé. Dans l'intention de le couper en trois paquets pointez votre index droit et au coin intérieur droit du jeu faites pivoter un paquet du milieu (que nous appelons B) en main droite. Ce paquet B (dégagé vers le milieu du jeu) est naturellement réceptionné dans la paume de la main droite. Les deux photos, 1 et 2, montrent comment la coupe en trois paquets est effectuée. La main gauche conserve deux paquets superposés mais séparés, le supérieur (le A) et l'inférieur (le C).



2 – La main gauche avec ses deux paquets (A et B) bascule en premier le paquet A sur le B en prenant appui sur le grand côté gauche du paquet B et en le décalant vers l'avant du B comme le précise la photo 3.



3 – La main gauche poursuit en basculant à son tour le second paquet, le paquet C mais en l'alignant au paquet B. Tout est exposé sur les deux photos, 4 et 5. Remarque. Dans cette



manière de couper et déposer les paquets le rendu visuel est dynamique et le public ressent généralement que vous vous amusez bien avec vos cartes.



4 – À ce stade, du haut vers le bas, vous avez mis le paquet C sur le paquet A qui lui est décalé vers l'avant et en dessous le paquet C au même niveau que le paquet A, paquets dans la paume de la main droite. La main gauche vient maintenant reprendre possession des deux paquets C et B en se positionnant sur leurs petites tranches et quant à la main droite elle retient le paquet A en plaçant son pouce sur le dessus à l'angle droit extérieur. Photo 6.

5 – Les deux mains se séparent suffisamment afin que la main droite puisse dégager son paquet A (entre le C et le B) et aussitôt se rapprochent afin que la main gauche puisse superposer ses deux paquets, C et B, sur le paquet A comme sur la photo 7. L'annulaire gauche en profitant pour se placer tout de go sur la petite tranche extérieure du paquet A. Ce qui fait que les trois paquets, C – B et A, sont tenus pratiquement uniquement par la main gauche, paquets tenus par leurs petits cotés, entre pouce et index pour le paquet C, entre pouce et majeur pour le paquet B et entre pouce et annulaire pour le paquet A.



6 – Sans temps mort, la main gauche met le paquet C dans la paume de la main droite (photo 8), l'action est relativement aisée. Dans la foulée elle met le paquet B sur le paquet C (photo 9) et enfin dépose le troisième et dernier paquet, le A, sur les deux autres (B et C), photo 10. Ces actions sont rapides et permettent de remettre le jeu dans son arrangement initial. Si vous avez pris soin de mettre en amont vos cartes en rouges puis noires, en aval le jeu sera classé à l'identique.



Magie des Cartes





LA CAVALCADE DE QUATRE PAQUETS

Une jolie fausse coupe dont je suis aussi l'initiateur et qui s'apparente à une élégante fioriture architecturée sur la *coupe Charlier*¹⁶. Un vrai régal pour les yeux et techniquement un vrai plaisir dans son exécution.

1 - Organisez votre jeu en plaçant les cartes rouges sur les noires. Au départ, le jeu est tenu égalisé en main droite entre le pouce sur la grande tranche droite et les quatre autres doigts sur la grande tranche opposée, la gauche. Le jeu doit être non pas montré sur un plan horizontal mais plutôt verticalisé. La main gauche par l'action de son pouce et majeur vient ensuite retirer à peu près la moitié du jeu en prenant le bloc de cartes vers le milieu comme le montre la photo 1. Remarque. Ce paquet (que nous appelons) B doit être conséquent car il sera lui-même divisé en deux. Par convenance nous appelons aussi paquet A et paquet D les deux autres paquets tenus par la main droite lors de la sortie du paquet B par la main gauche.



2 – La main gauche tout en tenant ses cartes entre pouce et majeur va pratiquer à l'aide de son index une ouverture, celle-ci est souhaitable vers le milieu. Photo 2. Nous allons appeler ces deux paquets tenus par la main gauche, le B et le C.



¹⁶ Petit rappel. La *Coupe Charlier* est décrite dans *La magie des cartes*, op. Cit. p. 163.



3 – Maintenant faites une *coupe Charlier* de la main droite, cette coupe va consister ici à passer le paquet D au-dessus du paquet A. Cette manipulation n'est pas compliquée. Dans un premier temps, laissez choir le paquet D sur la paume de la main droite puis dans un second temps l'index se place en-dessous du paquet D et grâce à son extrémité placée le long du grand bord gauche du paquet B il peut lever le paquet sans à-coups afin de le passer au-dessus du paquet A, photo 3.



4 – La main gauche qui était momentanément inactive après avoir divisé son paquet en deux, B et C, vient s'engouffrer entre les deux paquets de la main droite, D et A afin de se superposer au paquet A comme le montre la photo 4 et ce paquet est aussitôt saisi par l'annulaire d'une part et le pouce de l'autre. La main gauche tient à ce stade trois paquets séparés, B – C et A. Les photos 4 et 5 aident à voir ce qui doit être réalisé.

5 – La main gauche abandonne maintenant son paquet B à la main droite en le laissant volontairement décalé par rapport au paquet D et se retire en emportant les deux paquets, C et A, photo 6, séparés mais tenus par les grandes tranches entre pouce et majeur pour le paquet C et pouce et annulaire pour le paquet A.



6 – La main droite procède ensuite à une autre *coupe Charlier* de ses deux paquets (D et B) pour passer le paquet B au dessus du paquet D. C'est grosso modo la même manipulation que lors du passage du paquet D au dessus du paquet A. Photo 7.



7 – A nouveau la main gauche qui tient ses deux paquets, C et A, vient s'engouffrer et dépose son paquet C entre le paquet B et le paquet D (photo 8). Et pour terminer dépose son paquet A sur le tout, photo 9. Ainsi la boucle est bouclée, le jeu est reclassé.

Ce qui est sympathique et magique dans cette fausse coupe, *la cavalcade des quatre paquets*, c'est que le magicien donne le sentiment d'accomplir quelque chose d'assez acrobatique et périlleux ; en pratique, pour la présenter dès que j'en ai l'occasion je peux vous garantir qu'elle scotche les regards et les ados que je croise veulent à tout prix apprendre à la maîtriser.





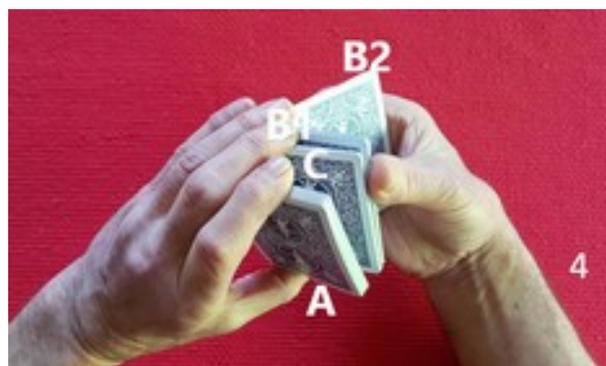
LA COUPE STEEPLE-CHASE

Une création personnelle et récente d'une fausse coupe qui s'articule autour de la coupe *Charlier* et non dénuée de charme. Classez le jeu ainsi : Rouges (01 – 26) et Noires (27 – 52).

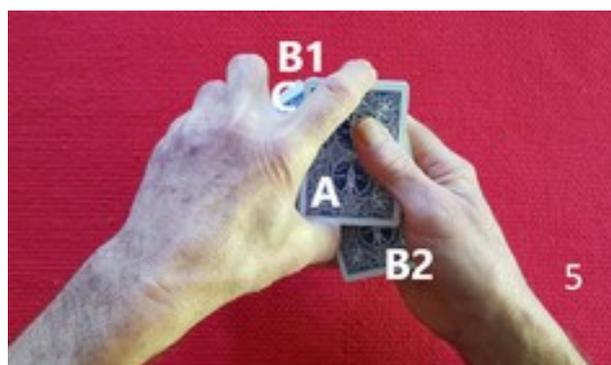
1 – Tenez le jeu égalisé par ses petites tranches entre le pouce et le médium de la main gauche. Dans l'intention de sortir un paquet de cartes du milieu du jeu l'extrémité de l'index de la main droite placé sur l'angle haut et droit du jeu fait pivoter autour du pouce gauche un bloc d'une vingtaine de cartes et aussitôt ce paquet de cartes est pris par le pouce et la base de l'index droit comme sur la photo 1. Puis finalisez sa sortie comme sur la photo 2. Observez que la main gauche maintient une séparation entre le paquet supérieur et l'inférieur et si besoin elle va tapoter sur le paquet de la main droite ses deux paquets afin de les garder égalisés.



2 – Le paquet central étant tenu comme montré sur la photo 2 le pouce droit effeuille les cartes au coin haut droit pour trouver un point de coupe vers le milieu et lève la portion supérieure comme dans l'intention de faire une coupe *Charlier*, photo 3. Pour une question de confort nous allons appeler ces quatre paquets : A – B1 – B2 et C. Le paquet A étant le supérieur et le paquet C l'inférieur du jeu, tenus par la main gauche, tandis que la main droite tient B1 (paquet supérieur) et B2 (l'inférieur). Le décor est planté vous avez quatre paquets avec lesquels la fausse coupe va se faire en donnant l'impression que l'ordre ne sera pas le même au final.



3 – La main gauche se rapproche de la main droite et vient récupérer le paquet B1 entre pouce et annulaire, ces deux doigts se plaçant sur les petites tranches du paquet B1. Ce qui fait qu'à cette étape la main gauche tient trois paquets séparés les uns des autres de quelques millimètres, A, C et B1, par leurs petites tranches. Photo 4.



4 – La main gauche vient ensuite placer son paquet supérieur, le A, au-dessus du paquet B2 de la main droite comme le montre la photo 5. Ce paquet A doit être décalé vers l'avant. Puis se retire un instant en conservant une séparation entre ces deux paquets, le C et le B1.

5 – La main gauche insère ensuite le paquet A tenu en coupe *Charlier* par la main droite, entre ses deux paquets, C et B1. Photo 6. Il n'y a plus qu'à égaliser les paquets et le jeu qui vient d'être coupé garde son arrangement. Cette coupe élégante est dynamique et captive les regards.

Que dire de plus ! Si vous breakez la carte dernière du jeu et que vous faites ma *coupe Steeple-Chase* vous pouvez transférer cette dernière carte en n01, c'est l'équivalent d'une double-coupe.



ÉVALUER SON MÉLANGE

Technique. Un cartomane mélange fréquemment ses jeux de cartes à la queue d'aronde ou dans une technique similaire consistant à faire deux paquets et les mélanger par imbrication. On fait tomber simultanément des cartes des deux paquets qui vont se chevaucher plus ou moins bien selon le niveau du praticien, sa maîtrise ou sa volonté de contrôler l'imbrication.



Comment noter la qualité d'un mélange par imbrications ?

Grâce à mon principe je vous propose une manière amusante d'évaluer un mélange des cartes à l'américaine ce qui peut être une bonne manière de s'entraîner à faire des mélanges.

- Si nous considérons qu'un mélange parfait, ce que l'on nomme : « **Faro** » consiste à imbriquer parfaitement les vingt six cartes du paquet A avec les vingt six du paquet B ce qui suppose d'être en mesure de couper le jeu en deux paquets égaux nous aurions avec un jeu classé en **ROUGES/NOIRES** un résultat de treize séquences qui répondent au principe de deux cartes noires qui ferment chaque séquence. Pour le vérifier j'ai mis mon jeu en **Rouges/Noires** et j'ai exécuté sur le champs un faro, sur les photos 2 & 3 vous pouvez voir l'instantané. Il y a bien les treize séquences, le mélange est donc d'une très grande qualité.





- Malheureusement ou heureusement lorsque nous mélangeons par imbrication les cartes une ou plusieurs cartes tomberont de part et d'autre sans que l'on sache les contrôler totalement, ce qui se constate surtout chez les débutants ou l'irrégularité des jets de cartes prête parfois à sourire.

Considérons donc que si le jeu après avoir été mélangé ne comporte aucune séquence N/N cela signifie que notre mélange est de piètre qualité, dans cette logique nous pourrions lui attribuer la note la plus basse car le mélange est très éloigné d'un mélange parfait. Je me suis donc amusé, et croyez-moi les magiciens ont du temps à consacrer aux choses les plus futiles, à mettre en place une notation, le N.J.M.A (Notation d'un Jeu Mélangé à l'Américaine) afin d'évaluer la qualité d'un mélange par imbrications.

Il suffit de multiplier **P* par 1,538461**.

P correspond au nombre de paires du type N/N rencontrées dans le jeu mélangé à l'américaine.

N.J.M.A : Ainsi, on obtient une note arrondie de 20/20 si on se trouve en présence de treize paires (deux noires consécutives), $13 \times 1,538461 = 19,999$. Une note de 15,38 sur 20 pour un mélange avec dix paires, une note de 7,69 sur 20 pour cinq paires, etc. Un mélange ne laissant apparaître qu'une seule paire serait noté 1,53 sur 20 en appliquant mon système. Bref c'est ludique à faire et stimulant pour l'intelligence. J'imagine que dans les écoles de magie cet outil servira aux apprentis.

Question : Sur la photo 4 quelle note allez-vous mettre ? Réponse : 6,15 sur 20.



UN MÉLANGE CLASSIFICATEUR AVEC HUIT CARTES

Supposons au départ huit cartes, quatre rouges et quatre noires classées en les alternant, par exemple ces huit cartes seraient : $Q♥(01) J♣ 8♥ 5♣ 2♦ 6♠ K♦ J♠(08)$.
Photo 1.



1 - Le magicien propose de compter les cartes de différentes manières et pour commencer « on peut les compter par deux. » ce qui donnera : $K♦(01) J♠ 2♦ 6♠ 8♥ 5♣ Q♥ J♠(08)$.

2 – « On peut tout aussi bien compter les cartes trois par trois... sauf pour les deux dernières. » Ce qui va réorganiser les huit cartes, $Q♥(01) J♣ 6♠ 8♥ 5♣ K♦ J♠ 2♦(08)$.
Photo 3.



3 - « On peut d'une toute autre façon compter les cartes en les distribuant en deux paquets, mais l'inconvénient c'est qu'il ne faut pas loucher. »

Et la distribution donnera pour le paquet A : $J♠(01) 5♣ 6♠ Q♥(04)$ et pour le paquet B : $2♦(01) K♦ 8♥ J♠(04)$.



4 - « Mais le plus simple est de les mélanger à la bonne franquette car on sait qu'il y en a huit. » Ramassez les quatre cartes du paquet A avec la main gauche et les quatre cartes du paquet B avec la main droite et imbriquez les cartes comme indiqué sur la photo 5. En les entremêlant de la sorte les huit cartes retrouvent un arrangement en R/N, c'est le résultat montré sur la photo 6, 2♦(01) J♠ K♦ 5♣ 8♥ 6♠ Q♥ J♣(08).

Pour conclure. Les spectateurs qui vous voient faire ce mélange classificateur n'imaginent pas que votre intention fut de conserver le montage **Rouges/Noires**. Toujours est-il que c'est rigolo à faire et un performeur doué pour raconter des anecdotes et blaguer y trouvera du plaisir. J'allais oublier ! Il est très facile de se rappeler les différentes étapes que la mémoire retiendra.





UN MÉLANGE CLASSIFICATEUR AVEC SIX CARTES

Six cartes sont mélangées à deux reprises selon une certaine manière et elles se retrouvent classées au final dans leur ordre initial.

Exemplifions avec les six premières cartes de la famille CŒUR. Arrangement initial des six cartes : A♥(01), 2♥(02), 3♥(03), 4♥(04), 5♥(05), 6♥(06).

1 - Présentez éventailées vos six cartes dos en haut et passez les deux premières (A♥(01) 2♥(02)) entre les deux dernières. Nouvel ordre : 3♥(01), 4♥(02), 5♥(03), A♥(04), 2♥(05), 6♥(06).

3 - Passez maintenant les deux premières (3♥(01) - 4♥(02)) entre les quatre autres. Nouvel ordre : 5♥(01), A♥(02), 3♥(03), 4♥(04), 2♥(05), 6♥(06).

3 - Passez les deux premières (5♥(01) - A♥(02)) entre les deux premières du paquet des quatre cartes en main droite. 3♥(01), 5♥(02) et A♥(03), 4♥(04), 2♥(05), 6♥(06).

4 - Refaire cette série de manipulations (1, 2 et 3) et au final l'ordre de vos six cartes sera le même qu'au départ : A♥(01), 2♥(02), 3♥(03), 4♥(04), 5♥(05), 6♥(06), ainsi la boucle est bouclée !





LE FAUX-MÉLANGE CHEREAU/CHARLIER

« *As the pass of this name is by far the best one of all single handes passes.* » A. Roterberc
17.

Le faux-mélange que je vous propose de découvrir et que je pratique depuis fort longtemps est une création qui s'architecture sur un faux mélange de petits paquets et une coupe d'une seule main, deux techniques anciennes que l'on doit au magicien *Charlier*. Une référence : *La magie des cartes*, op. cit. pages 128-129 pour la description du *mélange Charlier* et page 163 pour la *coupe Charlier*, ces deux techniques associées me paraissent intéressantes car optiquement le jeu semble bien mélangé.

1 – Préparez votre jeu en mettant les rouges assemblées sur les noires. Entre vos mains étalez quelque peu vos cartes et au pouce droit poussez dans un mouvement de la droite vers la gauche une quinzaine de cartes en main gauche comme le montre la photo 1.



2 – Ce petit paquet de cartes est ensuite égalisé par les doigts de la main gauche. Photo 2. Vous remarquerez sur cette photo que la première carte du jeu est symbolisée par n01.

17 *New Era Card Tricks* by A. Roterberc, *The Charlier Pass*, page 13, Messrs W. & F. Hamley. London, 1897.
« *Le saut de coupe Charlier est de loin le meilleur des sauts de coupe réalisés à une main.* »



3 – Après avoir pris des cartes sur le dessus du jeu la main droite s'emploie à pousser un autre bloc de quelques cartes en les prenant cette fois-ci du dessous, c'est l'action menée principalement par trois doigts, l'index, le majeur et l'annulaire, de déplacer ces cartes du dessous du jeu de la main droite sur le premier bloc de cartes de la main gauche, photo 3. Remarque. Il est recommandé de laisser un écart entre les deux paquets ou en d'autres termes il ne faut pas les égaliser.

4 – La main droite poursuit en passant un autre paquet pris au début de son jeu sous ceux de la main gauche. Photo 4. Une petite dizaine de cartes suffit.



5 – La main gauche qui vient de recevoir trois paquets de cartes, deux du dessus et un du dessous, les maintient en l'état (photo 5) tandis que la main droite avec le restant des cartes exécute une *coupe Charlier*¹⁸ dans l'objectif de couper son paquet d'une seule main. Pour mener à bien cette *coupe Charlier* le pouce effectue un effeuillage des cartes au coin droit haut et vers le milieu marque une séparation ou brisure puis s'engage légèrement entre les deux paquets afin de soulever le paquet supérieur (que nous appelons ps) comme le montre la photo 6. Puis l'index droit soulève le paquet inférieur (que nous appelons pi) et l'amène par dessus le supérieur. Dès cette action conduite par la main droite la main gauche insère ses trois paquets entre le paquet inférieur (pi) et le supérieur (ps) de la *coupe Charlier* réalisée par la main droite. Photo 7.

¹⁸ La *coupe Charlier*, se reporter à la note de bas de page 33.



6 - Les deux mains procèdent ensuite à l'ajustement des paquets comme cela est montré sur la photo 8, en prenant la précaution de laisser dépasser le paquet dont la première carte est la carte supérieure du jeu (n01) lors de l'arrangement initial en vingt six rouges sur les vingt six noires.

7 – La main gauche paume en bas vient saisir l'ensemble des cartes par leurs petites tranches, photo 9 tout en conservant un break (photo 10).



8 – Le mélange semble achevé, il ne reste plus qu'à faire une coupe complétée en passant le paquet pi dessous (photo 11) et le jeu revient à son arrangement du départ. N'est-ce pas merveilleux ?

Ce faux-mélange qui associe les deux créations de monsieur *Charlier*, son faux-mélange et sa coupe d'une seule main, est

très troublant, cela donne vraiment l'impression que les cartes sont mélangées par petits paquets.



TROIS TECHNIQUES POUR UN CHANGEMENT

Imaginez cet effet, trois as, ceux de pique, trèfle et cœur, sont montrés. L'as de cœur est ensuite mis ostensiblement face cachée entre les deux as noirs et se transforme en dame de cœur. L'effet est rapide, élégant et s'appuie sur trois techniques personnelles et innovantes, un « **3as2-Top/Down** », une « **tenue de cartes en Pattes d'araignée** » et un « **trio change** ». Trois techniques cartomagiques que j'ai plaisir à partager.

Technique/Déroulement. Classement du jeu : A♣(01) A♠(02) → Q♥(51) A♥(52).

3as2-Top/Down ¹⁹

1 – Ma **technique du 3as2-Top/Down** consiste à montrer en même temps l'as de trèfle et l'as de cœur tout en cachant la dame de cœur derrière l'as de cœur. Comment y parvenir ? Le jeu est tenu par la main droite, le pouce allongé sur la grande tranche droite et en vis-à-vis sur la grande tranche gauche l'auriculaire, l'annulaire et le majeur serrent le jeu contre le théнар. Le jeu ainsi tenu doit être mis en biseau compressé afin de faciliter la prise des deux dernières cartes (n51 et n52) par le pouce droit. Notez que l'index est recourbé sur la petite tranche extérieure et maintient également une pression sur les cartes afin qu'elles restent en bloc biseauté.

L'action suivante va consister à former un break au pouce droit entre n50 et n51 (photo 1) afin de pouvoir réaliser une levée double des deux dernières cartes du dessous. Notez que sur la photo 1 le jeu a été volontairement incliné afin de montrer ce qui se passe mais que cette prise des deux dernières cartes du dessous se fait normalement en présentant le jeu horizontalement ou légèrement incliné vers l'avant.

Dès que le pouce a réalisé son break il se tend suffisamment afin de faire passer le coin droit des deux cartes prises comme une entre l'index et le majeur, photo 2. Ces deux doigts allongés forment alors une sorte de pince qui serre n51 et n52, photo 3. Le pouce se positionne en diagonale sur le jeu pendant que l'annulaire vient agripper les deux cartes au coin haut gauche et aide au pivotement sur l'axe du coin bas droit des deux dernières (Q♥ et A♥), le pivotement se fait tout logiquement vers la gauche. Photo 4. Dans la foulée le pouce de cette même main pousse la première carte (A♣) de manière à superposer le coin bas gauche de cette carte du dessus avec le coin haut gauche des deux du dessous pivotées, Q♥ // A♥. C'est à ce moment que la main gauche intervient, elle vient saisir les 3 *comme deux* à l'angle de superposition des cartes, la photo 5 montre l'action conjointe du pouce et du couple index et majeur qui maintiennent en l'état les trois cartes qui sont déplacées sur le dessus, photo 6. Important, le pouce droit doit appuyer un peu plus que d'habitude afin que les trois cartes comme deux, montrées dos en l'air dans une figure imagée de chevron soient bien stabilisées.

¹⁹³ *as2-Top/Down* est une technique de levées multiples consistant à simultanément faire une levée double des deux dernières cartes (n51 // n52) et lever la première (n01).



À ce stade il n'y a plus qu'à montrer les cartes, ce qui se fait ainsi dans ma méthode, la main gauche à nouveau libre de ses mouvements va venir retourner la double carte afin de montrer qu'il s'agit de l'as de cœur. Pour cela, elle se retourne et en présentant son dos elle vient engager son pouce et son index entre les deux cartes au niveau de leur petite tranche inférieure de manière que ces deux cartes soient levées comme une et retournées comme sur la photo 7. Ces deux cartes comme une sont désormais en « **tenue pattes d'araignée** » dans la main gauche.



Tenue de cartes en Pattes d'araignée

Un mot supplétif concernant la « *tenue pattes d'araignée* » ou bien « *card in spider legs* ». Les deux cartes montrées comme une sont dans la paume de la main, légèrement engagées dans la fourche que forment le pouce et l'index de la main et conjointement l'auriculaire appuyé sur la grande tranche droite maintient une légère pression sur les deux cartes afin qu'elles soient impeccablement superposées. À noter que les autres doigts sont quasiment libres de leurs mouvements, qu'ils peuvent participer au maintien des deux cartes comme une ou faire autre chose.

C'est cela la *tenue pattes d'araignée* de une à plusieurs cartes dans une main. L'avantage c'est qu'effectivement les doigts disposent encore d'une large mobilité lorsque deux cartes comme une sont par exemple tenues ainsi.



Le plus difficile vient d'être fait, la main droite avec son as de trèfle se retourne et vient placer cette carte, face visible entre le pouce et l'index de la main gauche. Examinez la photo 8 pour apprécier le bon placement de la carte.

Pour résumer. C'est cela ma technique d'un *3as2-Top/Down*. Technique qui me permet de montrer délibérément deux cartes alors qu'une troisième est astucieusement dissimulée. En revisitant le concept de la levée double à une époque où les informations se diffusent largement je me suis rendu compte qu'en associant une levée double à une levée simple le truc était presque indécélable. À noter aussi qu'avec les mêmes manipulations on peut faire un *2as2-Top/Down*, ce qui veut dire en décodage maison que le magicien prend simultanément la carte du dessous et celle du dessus pour les montrer.





2 - Poursuivons notre routine. L'as de pique (A♠) est maintenant la première carte du jeu, il est poussé de moitié par le pouce de la main droite. La main se retourne et vient placer l'as de pique dans la pince formée par le pouce et l'index de la main gauche, en glissant l'as au-dessus de celui de trèfle comme sur la photo 9.



Ensuite s'ensuit un réajustement des cartes afin de les préparer à un *trio change*, c'est ce qui est montré sur les deux photos, 10 et 11.

3 – Le « *trio change* » de l'auteur est décrit pour la première fois à la communauté des magiciens.

Trio change

C'est quoi mon « *trio change* » ? Une manière élégante de manipuler deux cartes comme une dans un sandwich élaboré avec quatre cartes comme trois. Pour illustrer reprenons le fil de notre tour. La main gauche tient les quatre cartes montrées comme suit, dame de cœur sous as de cœur pris en sandwich entre les deux as noirs, trèfle et pique.



Tout en tenant le jeu le pouce et l'index de la main droite viennent pincer as de pique et as de cœur (Q♥ // A♥) au coin haut droit des deux cartes comme une et en conjonction avec le pouce aidé de l'index de la main gauche qui pincent en symétrie ces deux cartes rouges, photo 12, il faut donner aux cartes en trio un mouvement d'ouverture comme exposé en photo 13. De cette manière les trois cartes s'ouvrent comme les ailes d'un papillon qui par leur tenue ne laissent pas entrevoir qu'il y a quand même deux cartes au lieu d'une entre les deux noires.



Magie des Cartes



En achevant le mouvement d'ouverture des cartes où les deux cartes comme une (Q♥ // A♥) ont pivotées autour de l'axe pouce/index de la main gauche il est à observer qu'elles terminent naturellement leur course en « *tenue pattes d'araignée* ». C'est la photo 14 qui montre que l'as de cœur et sa dame sont maintenant en position *pattes d'araignée* dans la main gauche. Le mouvement d'ouverture en ailes de papillon est un mouvement agréable à l'œil ; il s'apparente à une fioriture mais en même temps il ne faut pas négliger qu'il s'agit d'un *4as3* de cartes que le magicien manipule en montrant trois as alors qu'en réalité il en dissimule une quatrième, la dame de cœur.

Une fois l'as de cœur en tenue « *card in spider legs* » la main droite rapproche l'as de pique de l'as de trèfle comme sur les photos 14 et 15 où ils forment une espèce de V et comme l'as de cœur et consœur sont libres et que l'espace est dégagé la main gauche se rapproche du jeu et dépose ses deux cartes comme une sur le jeu, d'environ un tiers. Le pouce droit vient alors s'appuyer sur ces deux cartes, photo 16.



En s'aidant de l'as de pique comme une pelle improvisée la main gauche bascule l'as de cœur pour qu'il se retrouve face en bas sur le jeu face en bas et après égalisation des cartes du jeu aussitôt le pouce de la main droite pousse vers la gauche la première carte que l'on pense être l'as de cœur. Ensuite cette carte (dame de cœur) face cachée est glissée entre les deux as noirs comme sur la photo 17. La main gauche s'éloigne de la main droite en tenant à bout des doigts ces trois cartes (la dame de cœur entre les deux as) puis retourne sur la table son trio de cartes afin de montrer le changement *subito presto* de l'as de cœur en



Magie des Cartes



dame de cœur. Photos 18 & 19.

En conclusion. Le *trio change* est une sorte de jolie fioriture qui permet en toute sécurité de changer une carte prise en sandwich entre deux autres cartes en n'importe quelle carte choisie.





3AS2-TOP

Il y a des moments de félicité dans la vie d'un magicien. Ma réflexion sur le concept de trois cartes prises comme deux m'a permis de créer la technique du *3as2-Top/Down*, permettant de donner l'illusion d'une prise simultanée de deux cartes, celle du dessous ainsi que celle du dessus (page 60). J'ai aussi imaginé en élargissant mes questionnements la possibilité de faire même une levée double du dessus ainsi qu'une levée simple, c'est mon *3as2-Top*. Et aujourd'hui avec de l'expérience emmagasinée je suis fier de partager avec vous cette technique innovante qui va vous permettre de peaufiner de nouvelles manières de faire des tours de cartes. Dans le chapitre des **Tours de cartes**, page 184 ces deux techniques sont souvent employées pour un superbe rendu.

Qu'est-ce que mon *3as2-Top* ?

La levée de trois cartes comme deux en les prenant sur le dessus du jeu, c'est-à-dire que les trois premières cartes sont concernées pour être montrées en une levée double plus une levée simple.

1 – Arrangement pédagogique du jeu pour les explications, $K♣(01) K♥(02) K♠(03) K♦(04)$ → . Au départ le jeu est en main droite, grosso modo en *Dealing position*²⁰. La première chose va consister à breaker les trois premières cartes et maintenir à l'auriculaire droit une légère séparation entre les trois premières cartes et les suivantes, $K♣(01) K♥(02) K♠(03) \llbracket K♦(04)$ → . La main gauche vient saisir le paquet par ses petites tranches, la photo 1 vous dévoile la bonne tenue des cartes.



2 – Quand tout est prêt la main droite va amplifier sa prise du jeu en appuyant son pouce dans la zone du coin haut droit ce qui fait que le jeu est pris dans ce coin en étau entre pouce et index, de cette manière la main gauche est à même de faire pivoter la première des trois breakées, photo 2. Le mouvement de pivotement de la première carte s'effectue par le pouce et le majeur de la main gauche dans un mouvement horaire (et anti-horaire pour un droitier). La photo 2 montre la fin du pivotement du $K♣$ sur l'axe pouce et index

²⁰ Roberto Giobbi's Card College Volume 1 Fundamental Techniques Dealing Position page 15 Hermetic Press, Inc.



droits.

3 – La suite consiste à mettre les deux cartes suivantes, **K♥ & K♣**, en *tenue pattes d'araignée*, page 62, tout en laissant croire qu'il s'agit d'une seule carte. Si vous êtes déjà familier avec cette technique il s'agit de pincer entre pouce et index de la main gauche les deux rois breakés au niveau de la petite tranche intérieure et de retourner la main gauche, les deux rois, **K♥ // K♣**, sont ainsi par cette méthode mis en *tenue pattes d'araignée*. Examinez les photos 3 à 6 pour vous ajuster.



4 – Enfin la main droite se retourne afin d'ajouter à la main gauche le roi de trèfle. C'est la photo 7 et la dernière, la 8.



La philosophie d'un *3as2-Top* peut se résumer ainsi, dégager momentanément la première carte afin de montrer d'abord la suivante (levée double) et en second montrer la carte première du jeu. Une sorte d'inversion volontaire de rôles qui fait la beauté de cette technique et surtout son efficacité.

Faire une levée double des deux cartes sous la première suivi d'une levée simple de celle du dessus, un *3as2-Top*, offre aux cartomanes la possibilité d'imaginer autrement la levée double (*The double lift*), trop souvent cantonnée à la prise commune des deux premières cartes.

Avec un peu d'entraînement vous verrez que cette technique se maîtrise assez rapidement et qu'elle s'anoblit dans des effets comme les *Trois Reines et un joker*, *Le Roi de Cœur changé en Joker* ou encore *Le ROI manquant !*, etc.





3AS2-TOP BIS

Variante. Le *3as2-Top bis* se fait en effectuant d'abord une levée double de la troisième carte et la quatrième puis une simple levée de la première carte et de la deuxième. Prenons un exemple avec trois rois et un joker arrangés comme suit, $K\spadesuit(01) K\heartsuit(02)$ JOKER(03) $K\clubsuit(04)$. L'objectif est de montrer trois rois sans dévoiler la présence du joker.

1 – Au départ le petit paquet de quatre cartes comme trois est tenu en main droite et le pouce de la main gauche vient effeuiller les cartes pour que l'auriculaire droit puisse marquer une séparation entre les deux premières cartes et les deux dernières comme indiqué sur la photo 1. $K\spadesuit(01) K\heartsuit(02) \llcorner$ Joker(03) $K\clubsuit(04)$.



2 – Une fois le break formé la main gauche va déplacer la première carte, le roi de pique, en le faisant glisser de manière qu'il soit positionné comme le suggère la photo 2. La carte est montée vers l'avant, de préférence en biais et surtout sans recouvrir le coin gauche haut de la suivante *and co*. En expérimentant vous vous rendrez compte que le pouce droit est actif, il ne reste pas allongé comme dans une tenue normale d'un jeu mais au contraire se met en diagonale et fait pression sur les cartes afin que le point de pression soit par la suite un axe de pivotement.

3 – Une fois la bonne position trouvée pour la carte du dessus, $K\spadesuit$, le pouce et l'index de la main gauche pincent la seconde carte, le roi de cœur, à l'angle gauche bas et la font pivoter dans le sens horaire comme l'indique les photos 3 et 4. À noter que le fait de ne pas avoir obstrué le coin gauche haut du $K\heartsuit$, cela permet éventuellement de saisir cette carte par ses petites tranches dans l'intention de la réajuster si besoin. Précisons aussi que les deux dernières cartes, joker et roi de trèfle, resteront, au moment du pivotement, solidaires grâce au break du petit doigt droit. À la fin de ces actions les cartes supposées être au nombre de trois forment une mini tour Eiffel imagée.



4 – Cette disposition des cartes, photo 4, est désormais propice à effectuer une levée des deux dernières cartes, joker // K♣ et pour cela la main gauche va faire une mise en *tenue pattes d'araignée* de ces deux cartes saisies comme une seule. Les photos 5 et 6 montrent le processus.



5 – C'est donc en premier qu'est montré le roi de trèfle (carte quatrième dans le paquet du départ) sachant que c'est une carte double (JOKER // K♣). Il n'y a plus qu'à ajouter le roi de cœur (carte deuxième dans le paquet du départ) en retournant la main droite et en le mettant en pincement entre pouce et index, photo 7. Et pour parachever, c'est le roi de pique (carte première du paquet de départ) qui est ajusté aux deux autres. La photo 8 montre ces trois rois qui ont été retournés (par le magicien), le joker restant caché sous le roi de trèfle. C'est ainsi que se fait le 3as2-Top bis.



À l'évidence on peut disposer les quatre cartes sur le jeu et montrer que ce sont trois rois, il faudra simplement prévoir un break sous la quatrième et modifier légèrement la technique.

Pour ceux qui veulent aller plus loin je les invite à découvrir l'effet *RIROK-REJ* (page 220), une belle application de cette technique.



UN CONTRÔLE PARFAIT I

Une carte est insérée dans le milieu du jeu (photo 1) et le magicien couvre un instant de sa main gauche (photo 2) dans l'intention d'enterrer la carte et d'égaliser. Il s'avère que la carte est amenée secrètement en première du jeu.

1 – Exemplifions notre propos avec le sept de cœur (7♥).

Le jeu est tenu dans la paume de la main droite, les faces tournées vers le bas, entre le pouce sur la grande tranche droite et le trio : majeur, annulaire et auriculaire, sur la grande tranche gauche, son opposé. L'index dans cette tenue du jeu est généralement replié contre la petite tranche extérieure et a l'avantage de pouvoir se mouvoir plus aisément.



2 – Insertion du 7♥ dans le mitan du jeu. La carte choisie est reprise par le magicien qui l'insère comme le montre la photo 1 dans le paquet que tient la main droite. La main gauche vient ensuite faire écran (photo 2) et aussitôt l'index et le pouce de la main droite se mettent à agir, ils viennent d'abord saisir le 7♥ par ses deux coins extérieurs. C'est ce qui est montré sur la photo 3. Avertissement ! Les photos de 3 à 6 montrent le *modus operandi*, la main gauche a été volontairement omise afin que vous observiez ce qui se passe sous elle. Mais lorsque vous aurez à contrôler une carte tout cela devra être caché.

3 – Et toujours sous couvert de la main gauche car la paume fait écran ensuite ils déplacent la carte vers la droite. Celle-ci prise dans son étau des deux doigts (pouce avec index) coulisse jusqu'à se dégager du jeu, photo 4 et photo 5. Il est conseillé d'avoir les mains inclinées afin de faciliter la sortie de la carte. En pratique je remarque aussi qu'il est préférable de courber la carte (7♥) ce qui fait gagner du temps pour la sortir. Au cours de cette action il faut presque étendre totalement le médium droit, un peu moins l'annulaire et l'auriculaire joue un rôle important en empêchant le jeu de tomber surtout lorsqu'il est penché, il fait en quelque sorte office de butoir.

N'oubliez pas que lors de cette phase délicate qu'est la sortie de la carte par la droite la main gauche doit suivre les mouvements d'amplitude de la main droite afin de cacher le



mieux qu'elle le peut ce qui se passe sous elle. Il faut donc s'exercer devant un miroir pour évaluer les angles morts et corriger la position des mains et peut-être celui du corps lorsque vous serez en situation réelle de faire cette technique.



4 – J'utilise personnellement assez souvent ce contrôle surtout lorsque je fais du *stand-up*. J'ai mis du temps à le maîtriser car ce qui pose problème selon moi c'est comment se positionner par rapport au(x) spectateur(s) au moment de faire passer la carte sur le jeu. Je ne vous cache pas que je me suis énormément entraîné à peaufiner.





MON EMPALMAGE DU DESSOUS

Empalmer une carte signifie que le magicien mène des actions précises pour cacher subrepticement dans sa main une carte que l'on présume être dans le jeu. On parle d'empalmage du dessus lorsque la carte supérieure du jeu est empalmée et de nombreuses méthodes existent, moins courant mais tout autant performant, l'empalmage du dessous a la même visée et c'est de ma propre méthode dont il sera question.

Combien de cartomanes chevronnés font usage de l'empalmage ? Dans leur propos introductif *Jean Hugard* et *Frédéric Braué* pointent que *le manque de confiance est la raison pour laquelle l'empalmage est négligé ou mal fait par les cartomanes* (sic ²¹). *James Wesley* dans *Enchantments* observe que l'empalmage est une technique à part, qui suscite de nombreuses craintes dans son exécution, *Arturo De Ascanio* qu'il existe *une psychologie de l'empalmage* ²² et dans ses considérations théoriques pointe six phases essentielles dans la bonne exécution de l'empalmage du dessus. Analyse reprise par le didacticien des cartes *Roberto Giobbi* dans son *Card College*, volume 2 chez *Hermetic Press*. Le sujet de l'empalmage est passionnant et foisonnant, j'ajoute à ma liste non exhaustive deux autres ouvrages, *The Expert at the Card Table* ²³ *S.W. où Erdnase* y consacre quelques pages (de 83 à 94), « *The Erdnase system of palming* » et *Arthur H. Buckley* décrit dans son *Card Control* quelques méthodes intéressantes d'empalmage de cartes du dessous.

Je pratiquais peu l'empalmage, probablement à tort car cette arme bien maîtrisée est redoutable, jusqu'au jour où j'ai développé une méthode qui m'a fait renouer avec lui, depuis plus personne me fait remarquer que je cache une carte dans ma main et cerise sur le gâteau pour mettre la carte empalmée à l'envers dans le jeu l'enchaînement est parfait, sur le plan psychologique me délivre bougrement de l'angoisse d'une carte à l'empalmage, et je crois que ma méthode bouleverse les usages, la main qui empalme est celle qui tient le jeu et non celle qui vient se placer sur le jeu comme c'est le cas la plupart du temps.

1 – Arrangement du jeu : → A♥(52). L'intention du magicien est d'empalmer l'as de cœur et de le mettre à l'envers dans le jeu.

21 *La magie des cartes* de *Jean Hugard* et *Frédéric Braué*, L'empalmage (chapitre VII).

22 *The Magic of Ascanio Thz Structural Conception of Magic* par *J. Etcheverry*, *Paginas*. I.S.B.N. : 84-89749-43-4. Consulter le chapitre *The Psychology of Palming*, pages 77 à 83.

23 *The Expert at the Card Table* a été imprimé pour la première fois en 1902 chez *G.B.C. Las Vegas, USA*. À titre personnel, je possède une réimpression vendue chez *Magic Books by Post, Bristol, England* et qui date au moins de 1976 car je l'ai achetée cette année là.



2 – Avoir le jeu en main droite et tenu par ses petites tranches entre le pouce et les autres doigts de la main gauche. La main gauche cachant en grande partie le jeu la situation est propice pour provoquer à l'auriculaire droit un break de la carte à empalmer (A♥). C'est la photo 1.



3 – Sous couvert de la main gauche et du jeu la main droite se recule un peu afin que son médium puisse facilement se positionner à l'angle gauche bas de l'as, photo 2. S'ensuit un mouvement de pivotement de cette carte en ayant pour pivot le coin gauche haut de la carte contre l'annulaire de la main gauche, un pivotement qui va se faire dans le sens des aiguilles d'une montre, qui va amener l'as dans la paume de la main droite, empalmé dans un premier temps comme sur la photo 3.

Attention sur cette photo j'ai volontairement omis la main gauche et le jeu pour ne montrer que la main droite à découvert, ce qui permet de bien observer comment dans le mouvement de pivotement la carte est réceptionnée par la main droite.



4 – Puis dans un deuxième temps la carte enlevée du dessous du jeu est aussitôt empalmée comme on le ferait dans un *Back and Front*. Photo 4. C'est une technique de pincement de la carte où l'index et l'auriculaire jouent un rôle essentiel pour coincer la carte entre les doigts.

Ce que les deux dernières photos ne montrent pas c'est que cet empalme se réalise sous couvert du jeu et de la main gauche. Si vous prenez soin de regarder les deux photos suivantes, 5 et 6, où la main droite vient d'empalmer la carte du dessous, celle-ci reste



invisible sous pratiquement tous les angles.

Cette méthode dont je me sers à chaque fois que je veux empalmer une carte, ou plusieurs comme les as, me permet de montrer le dos de ma main droite en toute quiétude et d'imaginer plusieurs scénarios de déplacement de la carte empalmée : - L'emporter ailleurs (mise en poche pour l'effet de la carte au portefeuille, etc.) - Mettre la carte empalmée à l'envers dans le jeu, c'est ce que nous allons voir.



5 – La carte (A♥) vient d'être empalmée comme le montre la photo 5. Nous allons nous attacher à mettre cette carte à l'envers dans le jeu. Pour cela la main droite va pivoter pour présenter son dos et contourner le jeu tenu par les doigts de la main gauche pour venir se placer sur lui comme la photo 7 le montre. Remarque. Cette action prend une fraction de seconde. Important ! il est surtout primordial de conserver la carte secrète, la photo 8 donne une idée de l'empalmage de la carte qu'il faut adopter.



6 – La main gauche peut alors envisager de couper le paquet (photo 9) et avant de poser le paquet inférieur sur le supérieur la main droite insère sa carte empalmée, l'as de cœur, photo 10. L'action se fait sous couvert de la main droite qui au dernier moment lâche sa pression sur la carte, celle-ci n'étant plus pincée que par son coin haut droit. Il n'y a plus qu'à égaliser les cartes (photo 11) et la carte empalmée se retrouve désormais face en l'air dans un jeu face en bas.



7 – Il est tout à fait possible d'empalmer les quatre as placés en dernières cartes du jeu. Il faudra breaker les as, les empalmer puis les restituer dans le paquet face vers le haut, photos 12 et 13.



LA LEVÉE DOUBLE REVISITÉE

*Cette manipulation bien exécutée et utilisée avec modération
est l'une des armes les plus utiles et trompeuses
du cartomane moderne.
Jean Hugard & Frédéric Braué ²⁴*

Depuis de nombreuses années je me passionne pour la levée double et plus largement son concept. Afin de diversifier mes manipulations j'ai, moi-même, développé quelques méthodes personnelles que j'utilise régulièrement dans mes tours de cartes et qui vont être détaillées dans ce livre.

Quelques généralités.



Il existe deux types de levée, la levée simple et la levée multiple. Que l'on prenne deux, trois ou quatre cartes comme une c'est une levée multiple. Elle doit donner l'apparence d'une levée simple. D'emblée je tiens à préciser que je ne souhaite pas débattre sur la question : **Lorsque nous faisons une levée double celle-ci s'inscrit-elle dans une gestuelle naturelle ?** Pour la simple raison que ce concept de « geste

naturel » est une voie de garage, ce que je trouve naturel ne l'est probablement pas pour ceux qui regardent, un néophyte ne manipulera pas les cartes comme un spécialiste et sa vision des choses sera conditionnée par sa culture et ses connaissances du moment. L'ethnoculturel nous enseigne que dans le champs de l'analyse il faut tenir compte des données culturelles relatives à l'ethnicité. les gestes du prestidigitateur semblent naturels quand à force de pratique et d'entraînement il parvient à insuffler à ses « *sleights of hands* » une grande fluidité, un sentiment de gestes limpides et presque normaux.

Une *levée double* ²⁵ se décompose en trois phases successives :

- 1 – Mettre en superposition deux cartes, c'est l'isolement de deux cartes qui peut se faire par un break sous ces deux cartes.
- 2 - Dégagement de ces deux cartes comme une pour les montrer, c'est l'exposition, en général avec une action de retournement.
- 3 - Remplacement des deux cartes levées sur le jeu, le plus souvent face en bas.

À quoi sert une levée double ? En général, une *levée double* sert à soi-disant perdre une carte que l'on vient de montrer afin de la contrôler habilement sur le jeu, le magicien retourne la première carte, c'est par exemple, le 7♥, il place cette carte dans le milieu du paquet et ce 7♥ revient en première place sur le paquet. Quand l'effet est répété on peut

²⁴ *La magie de cartes*, op. Cit., page 156.

²⁵ La levée double ou LD (acronyme) consiste à montrer deux cartes comme une. En anglais, DL pour Double Lift.



dire que la levée double est la manipulation maîtresse d'une routine de carte ambitieuse. Une levée double permet aussi de faire un effet de changement (une carte se change ou se transforme en une autre). Une levée double permet tout autant de prendre connaissance d'une carte clef qui va déterminer celle que l'on cache, je pense à l'emploi d'un jeu arrangé (*a stacked deck*) qui autorise de merveilleux effets de ce type. Afin de faire un tour d'horizon de cette technique, on peut enfin s'en servir pour forcer une carte, tout comme faire disparaître une carte choisie lors d'un comptage de cartes est envisageable. En résumé, la levée multiple est une technique incontournable et beaucoup plus complexe que l'on se l'imagine ; c'est un outil de premier choix pour le prestidigitateur qui fait des tours de cartes et souhaite diversifier ses manipulations.

Dès que l'on évoque la levée double on pense systématiquement à la prise des deux premières cartes du dessus et les montrer comme si on n'en tenait qu'une seule. C'est une réduction de l'esprit de limiter la levée double à cela, il est tout à fait possible de faire une prise de deux cartes comme une dans le milieu du jeu ou carrément en dessous et de présenter de diaboliques effets cartomagiques. C'est ce que je me propose de vous faire découvrir à travers l'ensemble de mes techniques révélées.



LEVÉES DOUBLES DU DESSUS

Il existe de nombreuses méthodes pour effectuer une levée double du dessus ou LDD (acronyme). Certaines sont devenues des références chez les cartomanes dont le *Snap double lift* de *Larry Jennings*²⁶ ou encore *The Leipzig double lift*. p.29 *The leipzig book* *Lewis Ganson* chez *Suprême*. Etc.

La première source expliquant le concept de prendre deux cartes comme une se trouve à la page 141 de « *The Merry Companion* » (Delights for the Ingenious) écrit par *Richard Neve* en 1716 sous le titre « *feindre le changement de la carte du dessus par une autre.* » – *Genii Magicpedia*.

Pour les amateurs de D.V.D. il faut impérativement consulter le volume 5 de *l'Encyclopedia of Cards sleights* by *Daryl*, chez *L&L Publishing*, un panorama complet de la levée multiple et ses utilisations. Sur le web, le lecteur pourra consulter un article²⁷ consacré à la levée double et qui me semble intéressant. Il faut aussi consulter l'excellent chapitre « *Lifts* » dans « *Enchantments* » by *Wesley James*, *Hermetic Press*, pages 153-169, pour saisir la finesse d'analyse qu'il en fait. Etc.

26 *The Classic Magic of Larry Jennings* by *Mike Maxwell*, *L&L Publishing*, p.238-240. Petit extrait (en français) de la méthode du *Snap double* : « Le *snap* n'utilise pas de brisure, mais un comptage au pouce au début du mouvement. Une fois que l'on a le nombre de cartes voulu, le pouce et le majeur de la main gauche courbent la carte de manière à pouvoir insérer l'index sous les deux cartes au milieu. L'index maintient une pression sur les deux cartes et on relâche les autres doigts (majeur, annulaire, auriculaire) de manière à produire un claquement audible (*snap*), on retourne ensuite les deux cartes avec la main droite comme les pages d'un livre. C'est la levée double utilisée par *Daryl* et plusieurs autres magiciens. »

27 <https://choisissezunecarte.wordpress.com/2014/02/14/techniques-de-base-leeve-double-et-retournement-double>



MA LEVÉE DOUBLE ROBOT²⁸

Petit rappel. La levée double est une technique qui permet de montrer deux cartes comme une prises généralement sur le dessus du jeu et la plupart du temps le magicien se sert de ses deux mains.

La levée double que je vous propose d'apprendre est atypique car elle se fait d'une seule main ou presque, elle est esthétique et donne au magicien l'avantage de libérer son autre main, les deux mains acquièrent une certaine indépendance ce qui peut être excellent pour mener plusieurs actions en même temps ou pour détourner l'attention. Quant à son nom, *levée double Robot* vous allez vite comprendre pourquoi en l'apprenant. Parfois dans mes notes de travail je l'écris : *2as1-Top Robot*.

1 – K♥(01) // K♠(02) →. L'intention du magicien va consister à montrer le K♠ en manipulant incognito deux cartes comme une.

Vous devez avoir au départ votre jeu face vers le bas en *mechanic's grip*. Jeu dans la paume de la main droite, le pouce allongé sur la grande tranche droite, le coin droit bas plaqué contre le thénar, l'index courbé et adossé à la petite tranche extérieure, quant aux autres doigts, majeur, annulaire et auriculaire, ils sont plaqués contre la grande tranche gauche. Dans cette tenue des cartes le jeu doit avoir l'allure non d'un parallélépipède rectangle mais d'un biseau. Photo 1.



2 – Le pouce de votre main droite va maintenant pouvoir breaker les deux premières cartes au coin haut droit. Le mouvement consiste à appuyer le bout du pouce contre le coin de manière à donner une flexion au jeu ce qui permet de faire un comptage mécanique au pouce droit des deux premières cartes, « *Une et deux !* ». La photo 2 montre l'ouverture réalisée par le pouce entre les deux premières et les autres.

Habituellement, dans une levée double classique l'autre main vient saisir les deux cartes comme une mais ici ce ne sera pas le cas, l'atypique de cette levée c'est que la main gauche n'intervient pas.

²⁸ Robot's double lift



3 – Le pouce qui vient de breaker les deux premières cartes va changer son placement, il va chapeauter l'angle droit haut. Cette action ne serait pas aisée si le majeur, annulaire et auriculaire n'exerçaient pas une pression sur la grande tranche gauche afin que ce côté du jeu soit figé ; imaginez que votre jeu soit un livre avec une reliure sur la grande tranche gauche et vous aurez tout compris. Dans ces conditions le pouce est en mesure de faire pivoter les deux premières cartes comme une seule, photos 3 et 4. Le pivotement se fait dans le sens horaire, le pivot se situant au niveau du petit doigt positionné à l'angle bas gauche. Remarque ! Ne croyez pas réussir dès la première fois, quelques essais seront utiles pour corriger les erreurs et tendre vers la perfection.



4 – Je considère que le plus dur vient d'être accompli. Il va s'agir maintenant de lever les deux cartes comme une avec pour seul appui le ventre, eh oui vous ne rêvez pas, c'est en utilisant votre ventre que vous allez pouvoir mettre ces deux cartes en *levée double Robot*. Sur la photo 7, on croirait voir un petit robot.

Comment faire pivoter les deux cartes sur le ventre ? Avertissement. Pour des raisons techniques de prises de vues, j'ai réalisé le pivotement sur mon bras mais normalement il se fait sur le ventre, c'est Kif-kif.



Nous sommes au stade photo 4 où les deux premières cartes ont été pivotées comme une par le pouce de la main droite. Maintenant, mettez le jeu en contact avec votre ventre de manière que l'angle gauche bas de vos 2as1 le touche. Ce peut être au niveau du nombril, un peu plus haut, à vous de trouver le bon endroit ventral. Et une fois en contact (la photo 5 montre sur mon bras ce qu'il faut faire mais en réalité sur le ventre) à part le pouce qui maintient un appui, les autres doigts droits se désengagent de leur tenue, en clair ils ne tiennent plus ces deux cartes, ce qui permet au majeur de se faufiler par en dessous et venir tenir ces deux cartes par leurs petites tranches communes comme le montre la photo 6. C'est apparemment acrobatique ou tarabiscoté mais pas tant que cela.

Il n'y a plus qu'à montrer le roi de pique tenu par ses petites tranches entre pouce et majeur, photo 8. En quelques secondes vous venez probablement de réaliser cahin-caha une *levée double Robot* pour la première fois de votre vie.



Ce n'est pas tout. Remise des 2as1 sur le jeu lorsque l'on fait une *levée double Robot*. C'est aisé, la main gauche vient saisir la carte double par ses petites tranches et peut la faire basculer sur le jeu afin de mettre tout le jeu face en bas. Photo 9.



MA LEVÉE DOUBLE SPIN ²⁹

Ma *levée double Robot* est une manière élégante de lever deux cartes en ne se servant que d'une main. Je lui ai trouvée une sœur, c'est ma *levée double Spin* ou *2as1-Top Spin*. Le début est identique, à savoir il faut d'abord breaker au pouce les deux premières cartes mais avec une suite différente, la paume de la main gauche va remplacer le ventre pour montrer la carte double. Dans ma *levée double Spin* les deux mains agissent donc de concert.

1 – $K\spadesuit(01) K\heartsuit(02) \rightarrow$. Supposons que le magicien souhaite montrer que la première carte de son paquet est le roi de cœur. Il va breaker au pouce droit les deux premières cartes comme dans la technique de la *levée double Robot*, la photo 1 montre le résultat.



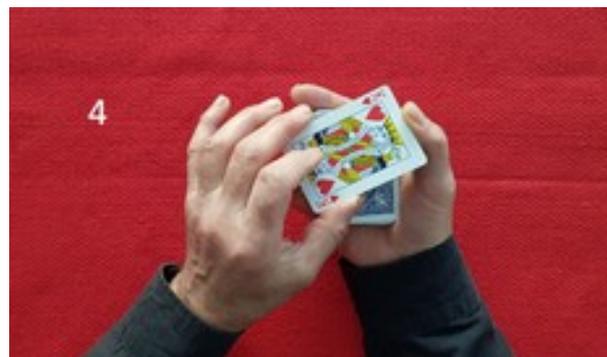
2 – Mais dans la *levée double Spin* la suite diffère. La main gauche va présenter sa paume de façon que le coin gauche bas de la carte double puisse s'appuyer au niveau de la fourche du thénar et de l'hypothenar de la main gauche comme vous le visualisez sur la photo 2. Dans cette tenue la double carte est agrippée entre ses deux coins opposés, sur l'axe du pouce droit et de la paume de la main gauche.

3 – Le pouce et l'index de la main gauche viennent ensuite pincer la double carte au coin gauche haut comme sur la photo 3 et il n'y a plus qu'à retourner la main gauche pour montrer le roi de cœur, $K\heartsuit$. Enfin, cette double carte ($K\spadesuit // K\heartsuit$) est reprise par la main droite, photo 4, qui peut la tenir par ses petites tranches ou voire même par ses grandes tranches, selon ce qui vous arrange.

²⁹ Spin's double lift.



Magie des Cartes





MA LEVÉE 69 OU TÊTE-BÊCHE

Je considère que La levée 69 ou tête-Bêche que je vais vous présenter peut s'apparenter à une levée double, le magicien montre la carte du dessus et en profite pour charger sous elle une autre carte et ces deux cartes tenues comme une sont mises *de facto* tête-bêche. Je ne revendique pas cette technique car elle existe déjà mais je la classe volontiers dans le chapitre des levées doubles car il s'agit bien de prendre deux cartes ensemble tout en faisant croire que l'on montre qu'une carte.

1 – Q♦(01) K♦(02) Q♥(03) → . Le jeu doit être tenu en main droite, face en bas, pouce allongé le long de la grande tranche droite et autres doigts sur la tranche opposée à l'exception de l'index qui est sur la petite tranche extérieure. La main gauche va retourner la première carte, Q♦, dans un mouvement de bascule et charger sous elle le K♦, pour y arriver son long doigt, le médium, va pousser vers l'intérieur la première carte du jeu mais en appuyant suffisamment afin que la seconde carte se déplace légèrement. Le but étant de faire coulisser la première carte ainsi que la seconde mais dans une moindre mesure, dans la glissière du jeu. Dès que la carte du dessus, en l'occurrence la reine de carreau, est sortie du rang le pouce et l'index de la main gauche ont la possibilité de retourner cette carte vers l'avant du jeu car sa saisie par la petite tranche intérieure est facilitée. La série de photos de 1 à 4 montre le retournement de la carte du dessus.





2 – Comme la seconde carte du paquet a été, elle aussi, décalée vers l'arrière, la main gauche va maintenant mettre son pouce sur le petit côté intérieur du **K♦** et en face ou si vous préférez sur la petite tranche extérieure elle met son majeur, comme sur la photo 5. En effet, il est préférable de mettre son majeur que son index afin d'avoir plus d'envergure pour refermer les deux cartes. C'est d'ailleurs l'action à conduire, égaliser les deux cartes de manière à n'en voir qu'une seule, photo 6.

3 – La main gauche peut bouger, deux cartes ont été levées comme une seule sans que personne ne le remarque, photo 7. La seule différence c'est qu'il n'est pas envisageable de retourner la dame dans l'intention de montrer son dos car le roi de carreau est tête-bêche, photo 8.



Cette *levée 69* ou *levée tête-bêche* rend indéniablement de nombreux services. Généralement, après une *levée 69* j'effectue une levée simple par bascule³⁰ de la carte suivante (en n03 dans le jeu et considérée en n02 par le public). Cette tricherie trouve des applications dans de nombreux effets et pour n'en citer que deux : - Une routine de carte(s) ambitieuse(s).

- De même, un effet d'apparition d'une carte à l'envers entre deux autres. Ainsi, dans notre exemple, le roi de carreau aurait été contrôlé en n02, ensuite une *levée 69* aurait permis de montrer la dame de carreau puis celle de cœur (en faisant une simple levée par bascule), ces deux cartes montrées auraient été perdues dans le jeu et le roi de carreau aurait resurgi à l'envers entre les dames rouges. Etc.

30 La levée simple par bascule consiste à s'aider de la carte que l'on tient dans sa main comme d'une pelle dont on se sert pour retourner la carte supérieure du jeu.

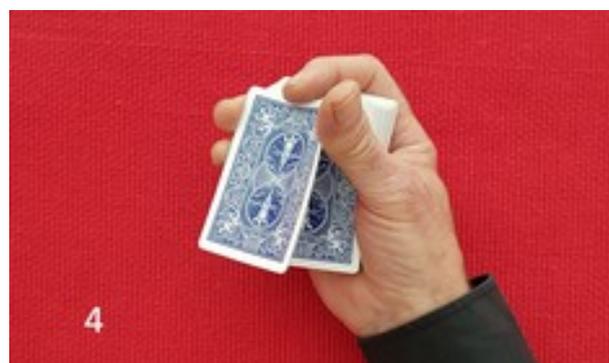


MA LEVÉE DOUBLE D'UNE SEULE MAIN ³¹

W aouh ! Lever deux cartes comme une seule en ne se servant que d'une main, la gauche ou la droite, avouons-le, ce n'est pas une manipulation facilement accessible. Pourtant, je vous invite à découvrir ma méthode car en rusant elle devient un exercice de style qui donne du plaisir.

La levée double d'une seule main est rarement utilisée, c'est un tort car avec une bonne maîtrise on ne trahit pas le fait que deux cartes sont levées ensemble, le public est plus admiratif à voir le magicien faire une levée d'une seule main qu'à analyser la tricherie possible, la prouesse de la levée double d'une seule main est perçue comme un élégant moyen de montrer la première carte du paquet, une belle fioriture en quelque sorte et qui peut devenir une arme secrète entre de bonnes mains.

1 – Arrangement des cartes : 3♣(01) 7♦(02) → . Le paquet de cartes est tenu serré en main droite comme le montre la photo 1. Trois doigts sur la longue tranche gauche et sur son opposé le pouce allongé, quant à l'index il doit être sur l'avant du jeu.



31 One handed double Lift.



2 – L'objectif du cartomane va être de montrer le sept de carreau. À partir de cette tenue du jeu, le pouce au coin haut droit dans un mode effeuillage sépare les deux premières cartes des autres, comme sur la photo 2 et remonte ces deux cartes comme une quelque peu, vous noterez l'action de l'index qui les maintient en partie plaquées contre le jeu ce qui donne une incurvation, photo 3.



3 – Suite à cette isolation des deux cartes, 3♣ // 7♦, par rapport au jeu, le médus va davantage se positionner sur le coin haut gauche des deux cartes ce qui fait qu'elles peuvent être manœuvrées uniquement par trois doigts agissants, le pouce et le médus ainsi que l'index qui fait office de butoir, quant à l'annulaire et son fréro l'auriculaire ils se plaquent contre la grande tranche gauche du jeu qui se présente comme un bloc, c'est ce qui est exposé photo 4. Et la manœuvre va donc consister à lever et retourner en s'aidant d'un support, la table ou l'abdomen la double carte afin de montrer le sept de carreau, photos 5 et 6. Sur ces photos c'est la table qui sert de support afin de montrer la carte double. Note. Dans d'autres conditions ce pourrait être l'abdomen du magicien ou encore le poignet gauche qui fait office de support.



4 – Et par ce subterfuge, on peut ainsi montrer le sept de carreau (notre exemple) sachant qu'il s'agit d'une carte double, le trois de trèfle se cachant dessous.

Les photos 7 et 8 méritent un commentaire, sur la photo 7 la main droite oriente sa double carte vers l'avant dans l'intention de la montrer à la ronde car en général on ne fait pas une

levée double pour soi-même et sur la photo 8 j'ai volontairement opté pour une vue par-dessus afin que vous puissiez bien voir comment les doigts tiennent la double carte ainsi que le jeu.

Notes. Cette manière d'opérer me paraît bonne car elle sécurise la prise des deux cartes pour les montrer et pour compléter j'ajoute que lever une carte ou plusieurs en utilisant cette méthode la gestuelle reste la même.

Il ne faut pas se raconter des bobards faire une levée double d'une seule main sans s'aider d'un appui (table, corps, etc.) est quasi impossible et peut friser le ridicule ; une chose est certaine, les spectateurs s'émerveilleront de vous voir lever la première carte (en fait deux cartes) sans vous suspecter de tricher, je l'ai constaté des centaines de fois et finalement c'est le but recherché. Personnellement, je privilégie dès que l'occasion me le permet la levée d'une seule main car je sais qu'il n'y aura pas d'accrocs et qu'elle présente un autre avantage laisser l'autre main libre pour autre chose.

5 – Dans la technique de la levée double du dessus, un *2as1-Top*, le cartomane se pose généralement trois questions : - Comment breaker les deux premières carte ? À cette question on pourrait répondre que ce peut être l'action du petit doigt ou du pouce, dans la levée double d'une seule main c'est le pouce. - Comment lever et montrer la double carte ? La technique là encore peut varier selon la manière du break mais dans la levée double d'une seule main nous avons vu que c'est le pouce et le majeur qui font cette besogne. - Enfin, comment remettre les deux cartes comme une, face en bas, sur le jeu face en bas ? En ce qui concerne une levée multiple du dessus d'une seule main, je préconise de faire le chemin inverse, c'est-à-dire qu'après avoir montré le 7♦ (dans notre illustration) on se sert à nouveau d'un appui pour pivoter la double sur son axe médium-pouce. À moins que vous optiez pour une prise en charge de cette double carte par la main gauche qui ensuite va la remettre comme il faut sur le jeu.

Et pour terminer, je vous propose un effet intitulé « *Métamorphose impériale* » (page 347) dans lequel la levée double d'une seule main est mise à l'honneur.



MES LEVÉES DOUBLES DU MILIEU ³²

Tout en gardant à l'esprit que la levée double du milieu est moins souple que celle du dessus ou encore celle du dessous car elle permet guère de choisir les cartes à lever sauf si vous utilisez une carte courte comme repère ou d'autres subterfuges.

Le magicien retire du milieu de son paquet une carte, par exemple, une dame de trèfle, il la perd bien visiblement dans le paquet et instantanément cette carte saute sur le jeu - Ou encore cette approche différente, le magicien après avoir montré une carte venant du milieu du paquet la met dans sa poche et celle-ci repasse dans le jeu. Bref les exemples ne manquent pas pour s'intéresser à la technique de la levée multiple du milieu ³³ sous toutes ses formes.

Dans le chapitre « *Un étalement optique* », page 406, j'y présente une manière de faire une levée double du milieu, mais dès à présent voici quatre nouvelles façons de lever deux cartes comme une en les prenant dans le milieu du paquet.



³² My Center Double Lift.

³³ Concernant la levée multiple du milieu ce peut être une classique prise de deux cartes comme une seule ou bien une levée de trois voire quatre cartes en provenance du milieu du jeu.



2as1-Center MÉTHODE N°1

Cette première méthode s'inspire de ma levée double du dessous version 1 (page 107). Comment est née cette levée double du milieu ? je me suis très vite rendu compte qu'avec une moitié du jeu j'arrivais au même résultat qu'avec un jeu complet, il me suffisait de décaler une moitié du paquet et ma levée double du milieu devenait effective comme si il s'agissait d'une levée du dessous.

1 - Plus concrètement, le jeu doit être en main droite, pouce sur la grande tranche droite, l'index sur la tranche avant (petite tranche extérieur) et les autres doigts sur la grande tranche gauche. Pour commencer, le pouce va effeuiller les cartes du paquet au coin haut droit et pratiquer une ouverture vers le milieu du jeu de manière que l'index puisse pousser d'un tiers la moitié inférieure vers l'intérieur (photos 1 à 2). Cette action ressemble à s'y méprendre à un début de coupe du jeu dans les mains, une coupe qui serait orchestrée par l'index agissant comme un poussoir.

Note importante ! À l'évidence, l'endroit où le jeu va être ouvert peut être désigné par un participant. Par exemple, le magicien dira : « *Je vais effeuiller les cartes et vous allez m'arrêter quant bon vous semble.* »



2 - Une fois le paquet inférieur dégagé partiellement, le pouce droit effeuille à nouveau les cartes du paquet supérieur afin de breaker les deux dernières cartes, photos 3. Ensuite, le pouce donne une impulsion afin de faire pivoter les deux cartes breakées dans le sens horaire, photo 4.

Remarque ! C'est la technique employée dans la méthode une de mes *2as1 du dessous*, à la seule différence qu'elle se fait avec un paquet réduit à sa moitié ou à peu près ; le paquet inférieur ne gêne en rien la sortie des deux cartes comme une du milieu.



3 – La suite est facile, la main gauche vient alors prendre la double carte pour la montrer au public, photos 5 à 7. La meilleure prise est celle qui consiste à prendre les deux cartes par ses petites tranches, pouce sur l'intérieur et majeur sur l'extérieur. Important ! Afin de permettre la sortie des deux cartes comme une seule il est préférable d'incliner le jeu vers l'avant et l'auriculaire de la main droite doit exercer une légère pression sur les deux paquets afin de les maintenir statiques.



Ainsi par cette technique vous venez de sortir une carte du milieu du paquet. Vous observerez que sur la photo 6 il s'agit du trois de carreau (c'est un exemple). La suite est routinière, elle consiste à déposer les deux cartes comme une, face en bas, sur le jeu égalisé, donner l'impression que le 3♦ est transféré sous le jeu ou ailleurs et comme par magie, celui-ci reviendra instantanément dessus ou bien à un emplacement choisi si la carte est escamotée (empalmée). Personnellement cette levée double du milieu est une technique que j'adore exécuter et je ne m'en prive pas. J'ai d'ailleurs développé plusieurs tours de cartes où elle joue un rôle important.

Note finale. Je m'amuse parfois à prendre trois cartes au lieu de deux comme une. Sachez qu'une levée triple du milieu ne se remarque pas ou peu, vous allez vite le découvrir. Avec cette technique on peut s'autoriser lever une, deux ou trois cartes en agissant de la même manière et à la différence de certaines autres méthodes, elle est complètement silencieuse.



2AS1-CENTER OPEN-BOOK

Cette seconde méthode pour lever deux cartes comme une lorsqu'elles sont prises dans le milieu du jeu est une variante de la méthode 1 dans son démarrage mais ensuite elle marque sa différence. Pour votre gouverne sachez que cette levée du milieu je l'ai créée il y a une bonne dizaine d'années et je l'avais d'ailleurs décrite dans mes notes personnelles, depuis lors je l'avais complètement oubliée et c'est récemment que je l'ai redécouverte en me disant que j'étais passé à côté d'une technique intéressante.

Avertissement ! Comme la plupart du temps une levée double du milieu est, toujours ou presque, aléatoire ce ne sera peut-être pas le quatre de pique que vous allez montrer comme moi je le fis en préparant les photos explicatives.

1 – Faire une *levée double Open-Book*³⁴. Vous allez breaker au pouce droit le jeu vers le milieu afin de pouvoir décaler le paquet inférieur, ensuite, là encore, au pouce droit il faut breaker les deux dernières cartes du paquet supérieur. C'est le tronc commun des deux méthodes (1 et 2). Photo 1.



2 - Mais la suite diffère, l'extrémité de l'index de la main droite va se placer sous ce paquet supérieur et par une légère pression il va courber les deux cartes breakées ce qui va les décoller de deux à trois millimètres du reste du jeu sur leur longue tranche droite, photo 2. Aussitôt, le majeur associé au pouce de la main gauche vont venir saisir les deux cartes comme une par leurs deux angles droits tout en tenant par la même occasion le jeu, photo 3. Si nous adoptons un autre point de vue didactique, vous remarquerez sur la photo 4 qu'en changeant l'angle de la prise de vue on voit nettement que la main gauche tient à la fois le jeu et les deux cartes comme une seule, qu'il existe un mini décalage entre le jeu et ces deux cartes.

³⁴ Levée double du milieu dite : « *Open-Book* ». Ce nom pour le simple fait qu'on a l'impression d'ouvrir un livre au moment où on la réalise.



3 - Dans cette position de deux cartes tenues sur l'axe pouce et majeur de la main gauche, le bout du majeur droit va aider au retournement de ces deux cartes en même temps que les deux mains vont s'éloigner l'une de l'autre afin de permettre à la double carte de se retourner, photo 5. Gardez à l'esprit que le retournement des deux cartes du milieu montrées comme une seule s'opère comme on ouvrirait un livre à l'envers. Remarque. Dans mon exemple il s'agit du 4♠, mais chez vous, votre carte sera probablement différente à moins d'une coïncidence ; en magie, nous le savons, rien n'est impossible.



4 – La main gauche peut désormais montrer la carte en toute sécurité, la main droite en profite pour ramener son paquet (inférieur) en position classique afin de pouvoir recevoir la double carte montrée, photo 6. Astuce. Pour ramener le paquet inférieur tenu par la main droite en position classique il suffit de s'aider de son ventre où de tapoter le paquet sur la table.

5 - Achevez la levée double en retournant face en bas ces deux cartes sur le paquet inférieur de la main droite. La main gauche va pouvoir les faire basculer en se servant du paquet supérieur comme d'une pelle, photo 7. L'action finale, la main gauche place son paquet de cartes (supérieur) sous celui de la main droite (inférieur), ainsi la carte montrée (4♠) reste contrôlée en n02, en revanche le public dans son jugement pense que la première carte du jeu est celle-là. Libre à chacun d'imaginer la suite à donner.



Pour conclure. Cette technique numéro 2 de levée double du milieu (*2as1-center*) ne présente pas de grandes difficultés. Elle permet de faire une levée triple voire quadruple sans trop exposer l'épaisseur d'un paquet de plusieurs cartes. Vous le savez, le point faible d'une levée quadruple c'est l'épaisseur du petit paquet. Et là, il n'y a pas de mystère, un porteur de lunettes grossissantes et en bonne santé remarquera vite la supercherie.



Cette technique de levée double du milieu, dite « *Open-Book* » peut être employée à chaque fois que le magicien souhaite qu'une carte soit préférentiellement désignée vers le milieu du jeu. Elle peut aussi constituer la pièce maîtresse d'un subterfuge auquel je pense sur le champs, le magicien sans regarder son jeu demande à une personne de lui dire : « *stop* » à l'endroit qu'il souhaite l'arrêter et noter la carte dans sa tête. Quelques instants plus tard, le magicien nomme cette carte sans que l'on sache comment il a pu faire.

La levée *Open-Book* dans une stratégie de carte à l'oeil

La levée double *Open-Book* permet de faire choisir (à-priori librement) une carte tout en offrant au cartomane la possibilité de connaître l'identité de cette carte grâce à une redoutable subtilité.



- Au « *stop* » d'une personne commencez par faire une levée *Open-Book*, de deux cartes prises comme une vers le milieu du paquet. Cette levée double doit se faire sans regarder la levée des deux cartes qui sont montrées au participant, il suffit de tourner la tête. Sur les photos la carte qui est montrée est le 3♥ mais ce peut être n'importe quelle carte. Donc ce 3♥ est montré pour que la personne s'en souvienne, photo 1. À chaque fois que je fais une levée double *Open-Book* personne ne remarque que je viens de prendre deux cartes comme une seule.



- Pendant que la carte est regardée retirez de la main droite le paquet supérieur (en main gauche) et déposez-le sur la table. Photo 2. Cette action se fait également sans avoir besoin de regarder les cartes, techniquement cela ne pose aucun problème.



- Toujours en ayant détourné le regard, dans la foulée, la main gauche dépose sa double carte sur le paquet inférieur qui est en main droite.

- Donc la carte choisie (3♥) est en n02. Regardez votre jeu à nouveau et dans l'action de déplacer le 3♥ (carte choisie par le participant) sur le paquet (supérieur) posé sur la table, mettez en réalité celle en n01 qui est une carte quelconque, photo 3.

- Puis dans l'intention de perdre la carte choisie déposez le paquet inférieur sur le supérieur comme sur la photo 4. Il n'y a plus qu'à égaliser et le tour est pratiquement achevé, prendre discrètement connaissance de la première carte du jeu, une carte à l'œil ce qui peut être facilité en demandant à la personne de prendre les cartes et les battre. La photo 5 me montre prenant connaissance de la carte.

Pour le participant le récit de ce qu'il a fait ressemble en général à ceci : « *Le magicien m'a demandé de le stopper lorsque je l'ai souhaité, il était en train d'effeuiller les cartes, il m'a demandé de bien m'en souvenir, le TROIS DE CŒUR. Je crois qu'il l'a mise au milieu du jeu et je n'ai pas eu le sentiment qu'il a pu voir ma carte ou qu'il tripotait les cartes car il a détourné son regard... Et pourtant il m'a dit que c'était le TROIS DE CŒUR.* »





Magie des Cartes



Résumé. - Faire une *levée Open-Book* pour montrer deux cartes comme une et de manière honnête (le magicien ne cherchant pas à voir la carte) - Mettre cette double carte face en bas sur le paquet inférieur – Déplacer au pouce la première carte du paquet inférieur sur le paquet supérieur – Passer enfin le paquet inférieur sur le supérieur pour donner l'illusion que la carte choisie est perdue alors qu'en fait elle est contrôlée sur le jeu.

Toutes ces manipulations convaincantes devront se faire posément, votre public n'y verra que du feu. Avec un jeu en chapelet ou mémorisé il va de soi que vous allez rehausser l'effet produit.

UNE LEVÉE DOUBLE DANS UN ÉVENTAIL ³⁵

Technique innovante de *2as1* qui se fait dans un éventail de cartes alliant la grâce à la beauté. La levée double ? Cette technique consiste à prendre deux cartes comme une tout en sachant que la plupart du temps ce sont les deux premières du jeu qui sont concernées comme si la levée double se réduisait à cette prise de cartes, n01 // n02. Or comme je l'ai dit plus en amont il y a tout intérêt à varier ses techniques afin de se donner une sécurité supplémentaire. Je vous propose d'étudier une nouvelle manière de faire une levée double avec la particularité qu'elle se fait au milieu d'un jeu mais cette fois-ci éventailé. Voici donc la description de

Ma technique d'un *2as1* dans un jeu éventailé.

Préambule. Valable pour toutes mes techniques de cartes décrites dans cet ouvrage, les droitiers devront s'adapter à mon univers dans le regard du miroir.

1 – Éventailler un jeu de carte est la première condition donc si vous ne savez pas faire un éventail circulaire de cartes il vaut mieux passer votre chemin et revenir plus tard. Personnellement, je fais un éventail des cartes dans le sens horaire, photos 1 & 2. Note. On trouve sur la Toile de nombreux tutos et des livres qui expliquent comment faire de beaux éventails. Il est conseillé d'utiliser un jeu de bonne qualité, la marque *Bicycle* de l'entreprise *The U.S. Playing Card co.* est la plus utilisée par les magiciens, il va de soi qu'une pratique quotidienne permettra de montrer une bonne régularité des cartes éventailées. C'est une redite ! Ô pardon de rabâcher, c'est essentiel de le rappeler fréquemment.



2 – Une fois le jeu mis en éventail je pointe mon index gauche et l'insère entre deux cartes du milieu du jeu. C'est l'action que je montre sur la photo 3, la main droite tient le jeu en éventail et le bout de l'index de la main gauche s'introduit entre deux cartes.

³⁵ *2as1* from a fanned deck.



3 – Sur la photo 4 vous observez que le pouce s'engage à son tour au-dessus des deux cartes et va aller se positionner dans l'angle bas de la grande tranche opposée comme sur la photo 5.



4 – L'index et le pouce de la main gauche sont maintenant en mesure d'agripper les deux cartes ensemble et la main gauche dégage ce bloc serré de deux cartes d'un tiers environ de l'éventail, photo 6. Il ne faut pas hésiter à bien pincer les deux cartes afin de les dégager de manière qu'elles restent superposées. D'ailleurs le plus souvent je donne une légère courbure aux deux cartes en prise levée double ce qui facilite la sortie de l'éventail.





5 – Ensuite en parfaite coordination je retourne mes mains dans l'intention de montrer aux spectateurs la face des cartes. C'est ce qui se passe sur la photo 7 où je suis en train de sortir le huit de pique (8♠) du paquet éventailé. Sur la photo 8 vous constatez que le 8♠ est extrait du jeu et gardé en position de tenue dans la paume de ma main gauche. En réalité j'ai fait une levée double inhabituelle sans que personne ne le remarque.

6 – Voici maintenant une manière rapide de terminer en créant l'effet de la carte perdue dans le jeu et qui revient dessus. C'est un classique de la magie des cartes.

Je referme l'éventail → soit d'une seule main, la droite en l'occurrence, → soit je m'aide de la main gauche qui a suffisamment de disponibilité pour aider la main droite à refermer le jeu et l'égaliser, photo 9. Remarque. La tenue de cartes en paume permet aux doigts de pouvoir agir plus librement que dans d'autres méthodes.



Ensuite, je retourne le huit de pique sur le jeu (une double carte), photo 10 et introduis so-disant la carte dans le milieu du jeu, photo 11. Le huit de pique, quant à lui, reste sur le jeu.



Il ne reste plus qu'à faire agir l'esprit de la magie qui souffle sur les cartes et montrer que le 8♠ a le pouvoir de remonter sur le paquet. Un classique de tour impromptu. Note finale. Je suis toujours émerveillé de voir la surprise des spectateurs et le questionnement de mes amis magiciens lorsque j'utilise cette technique de levée double. Elle peut trouver place dans de nombreux effets, plus élaborés et selon l'imagination créatrice de chacun devenir un outil indispensable. Fin.

MES SEPT PRINCIPALES LEVÉES DOUBLES DU DESSOUS

Il faut croire que la levée double du dessous est une manipulation qui n'a jamais vraiment titillé l'esprit des cartomanes. Dans les manuels généraux on vous parlera de mille et une manière de faire une levée double axée surtout sur la prise des deux cartes du dessus mais rien ou presque ou de manière confidentielle sur les possibilités inouïes de deux cartes prises en bloc du dessous du jeu. Il est temps de faire un *aggiornamento* sur cette question car je considère que la levée double du dessous mérite d'être approfondie et plus fréquemment utilisée.

Les levées doubles du dessous que j'ai élaborées à partir des années 2000 sont probablement originales ³⁶ et vont être expliquées pour la première fois afin d'élargir le cercle des zélateurs et autres passionnés de techniques cartomagiques novatrices.

Préalable. Pour ces sept levées doubles du dessous voici l'arrangement initial de mon paquet pour suivre cartes en main les explications : → Q♠(37) K♠(38) Q♥(41) K♥(42) Q♣(43) K♣(44) J♦(45) A♦(46) J♠(47) A♠(48) J♥(49) A♥(50) J♣(51) A♣(52).

Commentaire. Le cartomane va s'employer à montrer dans les quatre premières levées doubles du dessous les as et dans les trois suivantes des rois.

³⁶ Il est très difficile de nos jours d'être certain de la paternité d'une création, en cause, la multiplication des supports de diffusions (Sites Internet, DVD, plateformes de vidéo et de streaming, etc.). Il faudrait passer des heures et des heures à visionner toutes les vidéos tout en sachant que les auteurs n'ont pas forcément le déclic de préciser au regardant si la technique est la leur ou empruntée, voire plagiée.



LEVÉE DOUBLE DU DESSOUS À PIVOTEMENT VERS LE POUCE³⁷

Cette levée double va consister à montrer l'as de trèfle en levant J♣ // A♣. Elle s'articule sur un dégagement latéral des deux cartes comme une, par le pouce.

1 - Au départ, comme vous pouvez le voir sur la photo 1 le jeu doit être fermement tenu en main droite, l'index prend position sur la petite tranche extérieure, le pouce allongé sur le grand côté droit et les trois derniers doigts sur la grande tranche gauche. Le jeu doit épouser de préférence la forme d'un biseau ce qui va faciliter un effeuillage des cartes par le pouce au coin droit haut et *de facto* la séparation des deux dernières (n51 et n52).



Dans cette tenue du jeu le pouce droit va donc effeuiller le coin haut droit et séparer du bloc des cartes les deux dernières. Cette séparation est faite au coin droit entre l'as de cœur et le valet de trèfle, → J♦(45) A♦(46) J♠(47) A♠(48) J♥(49) A♥(50) || J♣(51) A♣(52).
Photo 2.



³⁷ Bottom Double lift with swivel to the thumb.



2 - Sur la photo 2 on constate que la brisure au pouce entre A♥ et J♣ est faite. Le pouce va alors agir pour mouvoir ensemble les deux cartes dernières et les faire pivoter.

À noter que le jeu doit être à la verticale ou proche. L'index, le majeur, l'annulaire et l'auriculaire vont servir d'appui au jeu, c'est pourquoi il doit préférentiellement être tenu à la verticale ou incliné.

Le pouce va donc faire pivoter les deux dernières cartes comme une seule et cela se

passera au coin haut droit, il déplacera vers son côté les deux cartes dans un mouvement horaire, cartes qui pivotent sur l'axe du coin bas gauche où est positionné le petit doigt qui exerce une certaine pression sur ce coin du jeu afin de ne pas faire bouger le jeu. Observez la photo 3 pour vous aider à piger le mouvement à effectuer.

3 – Considérons que le plus ardu vient d'être accompli, les deux cartes comme une peuvent maintenant être dégagées latéralement. Comme vous l'observez sur la photo 4 il n'y a plus qu'à venir les saisir et cela va être le job de votre main gauche qui jusqu'à maintenant était restée inactive, elle va les saisir par leurs petites tranches sachant qu'il y a de la place pour le faire en toute sécurité et le pouce droit dans une amabilité va ensuite s'écarter pour que la main gauche puisse sortir ces 2as et montrer l'as de trèfle à la ronde comme sur la photo 5. Le fait de tenir le valet et l'as de trèfle par leurs petites tranches sécurise le camouflage du valet sous l'as surtout avec l'emploi d'un jeu neuf donc pas encore rôdé. La remise des deux cartes sur le jeu est sans soucis, la main gauche met simplement et de manière naturelle les deux cartes comme une sur le jeu. Ainsi par cette technique vous avez réalisé votre première levée double du dessous. C'est la photo 5.

Qu'elle suite pourrions-nous donner ? On pourrait montrer ensuite que A♣ peut se transformer en J♣ (photo 7) ou encore mettre le J♣ dans le milieu du jeu et faire revenir A♣ dessus. Tout est possible !

En conclusion, cette levée double du dessous n°1 a des arguments pour figurer en bonne place dans vos outils d'expert en cartomagie, une arme redoutable pour accomplir des effets d'un nouveau genre quant il s'agit de privilégier les cartes du dessous ou revisiter les classiques comme des routines avec les as ou faire un *3as2-Top/Down* (page 60).

Note. Cette manipulation demande de l'entraînement afin de breaker facilement les deux dernières du paquet comme une seule et les faire pivoter dans un mouvement fluide.

Conseil ! Ne jamais abandonner, tel est notre devise.

Travailler et retravailler la technique encore et encore
avant de l'employer en public.

Pour avoir effectué cette levée double du dessous de très nombreuses fois je peux vous assurer qu'elle passe comme une lettre à la poste. Pour être honnête, jamais personne ne me fait la remarque qu'une carte est dissimulée sous celle que je montre, que je triche en commettant une levée double. Il faut dire que cette technique de deux cartes montrées comme une, prises du dessous, est trop nouvelle pour de nombreux publics (néophytes à magiciens) et qu'elle désarçonne, tout en ajoutant un aspect primordial, la quasi totalité des angles est couvert, ce qui fait que de prendre une ou deux cartes du dessous est une gestuelle presque similaire pour l'œil scrutateur. Essayez et vous serez vite convaincu.

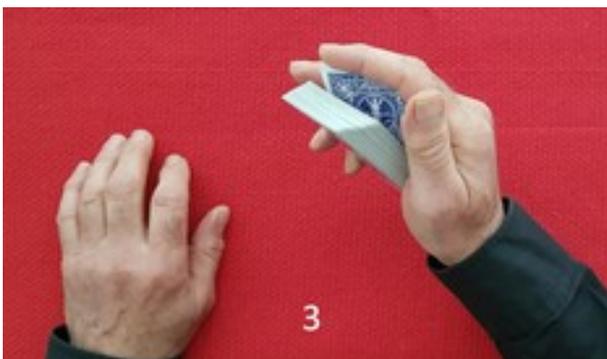


LEVÉES DOUBLES DU DESSOUS À PIVOTEMENT VERS LES DOIGTS ³⁸

Dans les levées doubles du dessous suivantes (2, 3 et 4) le pivotement des deux cartes levées comme une seule se fait vers les doigts et non vers le pouce comme dans la levée précédente. Ce qui change donc c'est la manière de saisir ces deux cartes et c'est ce que je vais vous expliquer.

Levée double du dessous (version 1)

1 - Au départ, le jeu est tenu comme dans la version précédente où le pouce droit fait le break des deux dernières cartes (photo 1) mais au lieu de dégager les deux cartes comme une vers lui il va pousser un peu plus les 2^{as} vers le bas (photo 2) afin que l'index puisse enjamber ces deux cartes photo 3.



³⁸ Bottom Double lift with swivel towards the fingers.



2 – Les deux cartes sont en phase d'être pincées par l'index au-dessus et le majeur en dessous, à leur coin haut droit, le pouce droit quant à lui se met en diagonale du jeu afin de le maintenir en l'état et dans la foulée les deux derniers doigts, annulaire et auriculaire viennent se placer au coin haut gauche, photo 4. Dans cette tenue des cartes vous êtes en mesure de faire pivoter correctement les deux dernières comme une vers les doigts.

3 – C'est quasiment le rôle de l'annulaire de se tendre afin de permettre ce pivotement. Photo 5, les deux dernières cartes ont été séparées du jeu et déployées comme une seule vers la gauche comme un aileron d'avion, ou si vous préférez le pivotement se fait du côté doigts/hypothénar, à la différence de la version précédente où le pouce avait tiré vers lui et son thénar les deux cartes du dessous.



Voilà donc le pivotement latéral des deux dernières cartes, c'est le tronc commun des trois versions qui suivent, c'est la manière de retourner les cartes qui va les différencier.

Levée double du dessous (version 2)

1 - Nous sommes à la phase de la photo 5 où il s'agit de montrer l'as de cœur. Pour cela, les doigts de la main gauche viennent saisir les deux cartes comme une, au coin droit/bas. Cette méthode consiste à engager carrément la fourche du pouce et de l'index au coin droit/bas et pincer ces deux cartes (J♥ // A♥) pour les saisir (photo 6). Ainsi, fermement tenues dans l'étau formé par ces deux doigts, elles pourront être retournées comme une seule comme le montre la photo 7. Notez que les cartes sont dans ce mouvement mises en tenue « *pattes d'araignée* », page 62.





2 – Remettre la double carte sur le jeu et montrer que l'as de cœur peut se changer en valet de cœur constitue un effet de magie rapide et surprenant. La double carte (J♥ // A♥) tenue en « *pattes d'araignée* » est amenée le long de la grande tranche gauche comme sur la photo 8 ; dans cette position on imagine aisément un livre ouvert. L'index et le majeur de la main gauche ne tiennent plus les 2as c'est le pouce droit qui a pris le relai. Servez-vous de votre main gauche comme d'une pelle pour retourner rapidement les deux cartes superposées ce qui va les mettre sur le jeu dos en l'air et aussitôt égaliser. Pour vos spectateurs la première carte (de cette levée double du dessous) est l'as de cœur. Et par magie retournez la première carte à nouveau afin de montrer le changement, photo 9. Le J♥ peut être une carte choisie et qui a été contrôlée en n51.

Levée double du dessous (version 3)

1 – Dans cette variante de mes levées doubles du dessous nous allons montrer l'as de pique. Comment ? Une fois les deux dernières cartes pivotées (photo 5) la main droite qui présente sa paume contenant le jeu se retourne afin de montrer son dos (photo 10) ce qui permet de voir la face de l'as de pique. Et la main gauche vient alors saisir les deux dernières cartes (J♠ // A♠) dans le coin gauche haut (où se situe l'index et le symbole de la carte) en les pinçant entre pouce et index, les photos 11, 12 et 13, montrent l'action pas à pas. L'as de pique et le valet camouflé sous lui sont mis, là encore, en tenue « *pattes d'araignée* ».

Ce qui différencie la prise de la double par rapport à celle d'avant (version 2) la double est prise, ici, par son coin gauche/bas face vers le haut tandis que dans l'autre la prise de la double se fait aussi par son coin gauche/bas mais face tournée vers le bas.



Levée double ventrale du dessous (version 4) ³⁹

Celle-ci est ma préférée ! Après avoir montré A♣ dans la première version, A♥ dans la version 2 et A♠ dans la 3 je vous propose de terminer en beauté avec cette dernière levée double du dessous, articulée elle aussi sur le pivotement des deux cartes comme une seule vers les doigts. Pour finir cette saga nous allons nous évertuer à montrer A♦. Je lui ai donné un nom, *levée double ventrale du dessous*. En effet, la prise des deux levées du dessous va être facilitée tout simplement en s'appuyant sur le ventre.

1 - Nous sommes au stade où les deux dernières cartes ont été pivotées vers les doigts. Maintenant, amenez votre jeu contre votre ventre et positionnez-le comme sur la photo 14, le coin haut gauche des deux cartes tenues comme une par la main droite est appuyé contre le ventre. Il n'y a plus qu'à bouger vers la gauche la main droite pour dégager davantage les deux cartes levées. c'est ce que la photo 15 expose, dans le mouvement de pivotement qu'enclenche la main droite on peut faire changer les deux points d'appui, gauche/haut et droit/bas vers droit/haut et gauche/bas.

³⁹ Bottom Double lift with the help of the belly.



2 - Dans l'espace ouvert entre ventre et main droite la main gauche peut facilement venir saisir la double carte qui est face en bas et tenue par ses coins entre ventre et main. Pour mener à bien sa prise elle va se placer sur les grandes tranches comme le montre la photo 16 et se retourner afin d'exposer **A♦** (photo 17).

Pour conclure, je trouve que la prise ventrale des deux cartes du dessous est pratique et originale. Cette technique n'est pas pour moi une fioriture. Elle présente aussi un avantage indéniable, elle permet de mettre en attente deux cartes comme une. D'autre part, si vous faites de la même manière une levée simple du dessous vous constaterez qu'il y a similitude dans les manipulations et quant à la question de savoir si cette approche s'inscrit dans une gestuelle naturelle ou pas le débat est lancé.

En toute fin nous aurions pu imaginer en préparant notre jeu de la sorte, → Q♣(37) K♠(38) Q♥(41) K♥(42) Q♣(43) K♣(44) J♦(45) A♦(46) J♠(47) A♠(48) J♥(49) A♥(50) J♣(51) A♣(52) réaliser un magnifique effet avec les as. On aurait commencé par faussement mélanger le jeu puis on aurait fait apparaître successivement les as, de quatre manières différentes. À chaque apparition d'as, A♣, A♥, A♠ et A♦, on aurait fait semblant de le poser sur le tapis après l'avoir montré et les as se seraient diaboliquement métamorphosés en valets.



LEVÉE DOUBLE DU DESSOUS À L'AURICULAIRE (VERSION 5)

1 - Dans cette levée double du dessous l'auriculaire droit breake les deux dernières cartes, Q♣ // K♣ comme le suggère la photo 1 ce qui permet à la main gauche dans son intention de venir saisir le jeu à son angle gauche et intérieur, d'introduire son index entre les deux dernières. La photo 2 montre la prise du jeu par la main gauche, le pouce est dessus, l'index dans le break et le majeur en dessous du jeu. Une vue aérienne comme celle de la photo 3 montre simplement que le jeu est en main droite et tenue par la main gauche.



2 – La main droite peut se mouvoir car le jeu est tenu par les doigts gauches, elle le fait bien volontiers en se déplaçant d'abord vers l'avant tout en laissant son auriculaire glisser contre la dernière carte (K♣) afin que le jeu reste en bloc, c'est ce qu'expose la photo 4, puis arrivé en bout de jeu elle se retourne complètement, présente alors son dos, saisit le jeu par ses grandes tranches, photo 5, pouce sur la grande tranche droite et les trois autres doigts (index, majeur et annulaire) sur la tranche opposée.



Sur la photo 6 vous pouvez mieux vous rendre compte de la manière de tenir le paquet de cartes tout en conservant le break des deux dernières. C'est ce que verraient vos spectateurs si ceux-ci regardaient le jeu par en dessous. Notez que le petit doigt s'est recourbé de manière à maintenir le jeu égalisé vers l'avant.



3 – Le mouvement qui suit s'apparente à un glissement de deux cartes comme une du dessous. Pour cela la main droite est en mesure de déplacer dans l'axe longitudinal du jeu les deux cartes comme une, vers l'avant, c'est l'action de la photo 7. Normalement, sans avoir effectué un break il ne serait pas possible mécaniquement de faire coulisser la dernière carte (ou deux), ce mouvement pourrait paraître inattendu pour des cartomanes pointus, cependant, comme nous passons le plus clair de notre temps à présenter nos tours à des personnes néophytes nous ne risquons pas une remarque désobligeante.

4 – La main droite est maintenant en mesure de se retourner afin de dévoiler l'identité de sa carte, le roi de trèfle, photo 8. Voilà ce qu'est la *levée double du dessous à l'auriculaire*. On peut avec cette méthode avantageusement lever une à plusieurs cartes. Comme la petite tranche avant des cartes levées est camouflée par l'index voire le majeur et grosso modo que trois côtés sont couverts, on peut faire sans sourciller une levée quadruple voire quintuple, d'ailleurs pour votre gouverne, dans le chapitre des tours je propose une relecture des quatre paquets avec les as en se servant de cette levée double du dessous.



Comment passer une double carte d'une main à l'autre tout en ayant un jeu qui change aussi de main ?

À la sortie de la levée double du dessous (version n° 5) les deux cartes sont en main droite en tenue quasi « *pattes d'araignée* » et la main gauche tient le jeu, nous sommes dans l'atypique d'un protocole de levée double, d'ordinaire lorsque nous soulevons deux cartes comme une le jeu reste dans la main qui a permis cette levée double. Exemplifions ! Le jeu est tenu en main droite et c'est la main gauche qui va montrer les deux cartes comme une. Or dans cette levée du dessous le jeu qui était au départ en main droite passe en main gauche pour que la main droite puisse lever ses deux cartes et les montrer comme une. Donc ! Soit la main gauche se retourne afin de déposer son paquet sur le roi de pique (Q♠ // K♣) et montre sa dernière carte, le roi de cœur (dans notre montage du jeu), soit les deux mains vont procéder à un double échange, le jeu va passer, face vers le bas, de la main gauche en main droite et concomitamment le roi de trèfle va être transféré en main gauche. C'est parti ! Cartes en main, nous sommes à la situation de la photo 8 où nous venons de montrer le roi de trèfle.



1 – La main gauche transfère le jeu en main droite, dans la fourche du pouce et de l'index, obliquement et couvrant partiellement le roi de trèfle. Photo 9.

2 – Dès que le jeu est transféré en main droite la main gauche se met en symétrie, en adoptant, comment vous dire ? un geste d'offrande entre deux japonais, ou simplement c'est comme si les deux mains voulaient égaliser un jeu mélangé à la queue d'aronde. Ce qui fait que les grandes tranches de la double carte sont contre les paumes, photo 10. Il n'y a plus qu'à étendre le petit doigt de la main gauche pour qu'il vienne agripper ces deux cartes comme une sur le grand côté droit ce qui permet à la main droite de les abandonner de manière tranquillisée, photo 11. Les deux mains s'écartent, le double transfert est achevé et les deux comme une sont désormais en main gauche en tenue « *pattes d'araignée* ».



3 – Il n'y a plus qu'à procéder au dépôt du roi de trèfle sur le jeu. Les deux dernières photos (12 & 13) précisent comment s'y prendre.





LEVÉE DOUBLE DU DESSOUS (VERSION 6)

Je vous gratifie d'une autre manière d'exécuter une levée double du dessous. Vous allez dire : « *Une de plus !* » Je pense surtout aux jeunes magiciens désireux de connaître « *la véritable prestidigitation au sens étymologique du mot ; celle qui repose sur l'adresse* » (sic) ⁴⁰ et dans la magie des cartes nous avons pléthore de techniques et manipulations à disposition. C'est en 2013 que j'ai élaboré cette levée double du dessous.

1 – Notre objectif va consister à montrer le roi de cœur (n52) en camouflant sous lui la reine de cœur. Pour cela, marquez à l'auriculaire droit une brisure entre le jeu et les deux dernières, photo 1. Ce peut être un break que l'auriculaire fait lui-même sans s'aider de la main gauche ou bien la main gauche en positionnant ses doigts sur les petites tranches va au pouce effeuille les cartes de bas en haut et permettre à l'auriculaire droit de marquer la séparation.



2 – La main gauche vient ensuite pincer le jeu à l'angle gauche et bas comme le montre la photo 2. Vous remarquez que le break permet de saisir le jeu en mettant le pouce sur l'angle, l'index entre le jeu et les deux dernières cartes et le majeur dessous, comme dans la méthode de la version 5. Et maintenant qu'est-ce qui va changer ? L'auriculaire droit placé à l'angle gauche bas (lui aussi) va faire pivoter vers la droite les deux cartes dernières par rapport à l'axe pouce majeur de la main gauche. L'action est aisée car tous les doigts, là où ils sont placés, fluidifient le mouvement. La photo 3 montre le pivotement des deux cartes dernières. Ce pivotement se fait vers le pouce comme dans la méthode de la version 1 (*levée double du dessous à pivotement vers le pouce*) mais il a été provoqué par l'auriculaire au lieu du pouce.

⁴⁰ *La prestidigitation sans appareils, Camille Gaultier, page 56. Librairie Émile Nourry Paris V^e.*



3 – La suite consiste à montrer le roi de cœur et c'est la main droite qui va s'en charger. La main gauche peut tenir seule le jeu et les deux cartes pivotées (Q♥ // K♥) ce qui permet à la main droite de venir saisir ces deux cartes par le dessus et de présenter son dos, photo 4. Comment les cartes sont tenues ? L'auriculaire et l'annulaire se positionnent contre la petite tranche extérieure des deux cartes, le majeur, quant à lui, maintient le jeu par sa petite tranche externe avec le pouce qui peut tenir à la fois le jeu et les deux cartes en se plaçant sur la petite tranche intérieure, l'index restant libre pourrait couper le jeu comme dans une coupe ciseau.

4 – La main gauche peut alors s'écartier vers la gauche en emportant le jeu ce qui permet à la main droite de se retourner pour afficher le roi de cœur, photo 5. La repose des deux cartes comme une seule peut ensuite se faire, la main droite se retourne à nouveau et met face en bas sur le jeu le roi. Un ajustement ou égalisation s'ensuivra avec remise du jeu en main droite.

Dernières réflexions. Il y a deux méthodes pour faire une levée double du dessous : - La première consistant à tenir le jeu en main droite et c'est la main gauche qui va lever deux cartes comme une. Cette méthode est la plus répandue et nous pourrions élargir en disant que la quasi totalité des levées doubles (du dessus, du dessous ou encore du milieu) répondent à ce critère. - Il existe aussi un second moyen pour lever deux cartes comme une, qui consiste à lever les deux cartes avec la main qui tient le jeu. Si par exemple vous êtes droitier vous avez l'habitude de tenir votre jeu en main gauche et c'est la main droite qui va faire la levée double, en revanche dans cette méthode ce sera votre main gauche (celle qui tenait le jeu) qui va lever les deux cartes, le jeu quant à lui passera de cette main à la droite.



Ainsi les deux dernières versions (6 et 7) de mes levées doubles du dessous sont rangées dans cette dernière catégorie.



LEVÉE DOUBLE DU DESSOUS (VERSION 7)

1 - Dans cette dernière manière de lever deux cartes du dessous (où il va s'agir de montrer, dans notre cheminement d'exemples, le K♠) l'auriculaire va breaker les deux dernières cartes du jeu tenu en main droite. Photo 1. Dans ce break le petit doigt est suffisamment engagé dans la brisure pour que le bout de son doigt soit en contact avec le dessous de la carte n50. Engagé plus qu'à la normale il va simplement déplacer de quelques millimètres le paquet de cartes vers la gauche, photo 2.



2 – La main gauche est maintenant apte à saisir par ses petites tranches la double carte et la montrer, les deux photos (3 & 4) montrent le cheminement.

Cette dernière levée double est relativement facile à exécuter, il faudra toutefois penser à détourner l'attention au moment du break, un regard croisé suffira. D'autre part, en dégageant les deux cartes du dessous (Q♠ // K♠) il peut être bon de bien veiller à l'égalisation de ces deux cartes en permettant au pouce droit de faire un aller-retour le long de la grande tranche droite.



LEVÉE DOUBLE DU DESSOUS POUR LES AFICIONADOS

Cette huitième levée double du dessous est une création de 2016 et je l'ai baptisée « *Levée double Tourniquet* ». Préparez votre jeu comme suit, → Q♥(51) Q♠(52) et vous serez fin prêt pour l'apprendre dans les meilleures conditions.

1 – Débutez par une *levée double du dessous à pivotement vers les doigts* comme le montre la photo 1, page 107. Ensuite, le pouce et le médium de la main droite viennent saisir la double carte aux deux coins opposés, ceux des index, photo 2.



2 – La main gauche va maintenant montrer la dame de pique (Q♥ // Q♠) en faisant pivoter la double carte dans une action de retournement et c'est le jeu qui va faciliter le pivotement. La photo 3 montre la double carte en train de pivoter et sur la photo 4 l'action est terminée, la double carte est retournée. Pour le public vous venez de passer la dernière carte sur le jeu et cette carte est la dame de pique. Ce qu'il ignore c'est que vous tenez une double carte.



3 – On peut mettre la double carte face en bas sur le jeu ou bien la remettre dessous. Nous allons nous intéresser à la remise en dessous de la double. Comme le pouce droit s'est positionné sur le coin haut droit des deux cartes comme une et exerce une pression pour les maintenir plaquées contre le jeu cela permet à la main gauche de s'écartier afin que la main droite soit en mesure de se retourner, donc de présenter son dos.

Dans la foulée la main gauche vient saisir les deux reines comme une seule, ce que suggère la photo 5, c'est-à-dire une mise en *tenue pattes d'araignée* des deux cartes comme une en main gauche. C'est la photo 6 qu'il faut regarder. Dès lors il est aisé après cette suite d'actions de glisser la double en dessous du jeu, la gestuelle paraît naturelle et fluide, photos 6 et 7.



Cette levée double du dessous (version 8) a l'élégance d'un escamotage d'une pièce de monnaie au tourniquet.

Dans le chapitre des Tours de magie vous trouverez un effet intitulé : « *Cache-cache de Reines* » (page 260) dans lequel la trame manipulatoire passe par cette *levée double du dessous pour les aficionados* ainsi qu'une technique de *double coupe* et une manière de pratiquer la carte glissée.



MA DOUBLE LEVÉE DOUBLE DU DESSOUS ⁴¹

Dernièrement j'ai développé une méthode qui permet de montrer deux cartes en provenance du dessous en sachant que ces deux cartes sont les faces visibles de deux levées doubles. De mémoire, faire deux levées doubles en simultanéité issues du dessous est probablement une technique inédite. C'est en m'inspirant de ma technique de *levée double à pivotement vers le pouce* (page 104) que l'idée m'a effleuré l'esprit et après quelques tests je me suis rendu compte comme un médecin au chevet de son patient que l'ergonomie de nos mains permettait cette prouesse.

Arrangez vos cartes en mettant les dames en dernières positions, → Q♥(49) Q♠(50) Q♦(51) Q♣(52). La manipulation va consister à montrer les deux dames noires et les déposer sur le jeu.



1 – Si vous avez étudié ma levée double du dessous à pivotement vers le pouce vous avez appris à breaker les deux dernières cartes au pouce droit. Donc les deux reines, Q♦ et Q♣, sont breakées au coin extérieur droit par le pouce et aussitôt elles sont enjambées par l'index afin que ce doigt ainsi que le majeur puissent pincer la double carte au niveau de son coin droit haut comme sur la photo 1. Dans la foulée le pouce récidive son break, cette fois-ci Q♥ et Q♠, car il en a la possibilité. Sur la photo 1 c'est aussi ce qui est montré.

2 – Maintenant le pouce droit est en mesure de faire pivoter ces deux dames comme une, Q♥ // Q♠, un pivotement vers le pouce, afin que la main gauche puisse s'en saisir, photo 2.

⁴¹ Double Double Lift Down.



3 – Et là que va t-il se passer ? Dans un premier mouvement, le pouce et l'index de la main gauche vont venir saisir cette double carte pivotée par ses petites tranches et dans un second temps le majeur gauche va pouvoir enjamber l'index droit afin de saisir la double carte elle aussi breakée, $Q\heartsuit // Q\clubsuit$, par sa tranche courte haute. Si vous examinez la photo 3 c'est ce qui se passe, les deux cartes doubles sont saisies par les trois doigts de la main gauche. Avertissement ! j'ai volontairement introduit mon pouce droit dans l'espace des doubles cartes afin de les écarter un peu plus pour la photographie mais normalement ce n'est pas le cas.

4 – Tout est prêt maintenant pour lever ces deux levées doubles dans un seul mouvement. L'index droit placé entre les cartes doubles quitte sa position et rejoint le majeur ce qui laisse un couloir à la main gauche pour sortir ensemble les deux doubles, photo 4 et les montrer comme sur la photo 5. Ce que le public ignore c'est que derrière chaque dame noire est dissimulée une dame rouge.

Note. Cette technique de levées doubles n'est pas très compliquée, si vous comprenez son *modus operandi* vous verrez que c'est praticable. La seule point délicat c'est le moment où l'index droit se retire afin de laisser le champs libre à la main gauche pour qu'elle lève les cartes et les montre sans les lâcher.





5 – Comment exploiter cette technique dans un tour de cartes ? Plusieurs trames d'effets viennent immédiatement à l'esprit et en particulier deux : - Ces deux dames noires se métamorphosent en dames rouges, photo 6, dames rouges qui, entre parenthèses, pourraient être deux cartes choisies. - Les deux dames noires montrées sont perdues dans le jeu et comme elles sont en définitive contrôlées en n01 et n02 le cartomane a la possibilité de les faire réapparaître à sa guise.

Ne craignez pas d'essayer cette technique, elle paraît sophistiquée mais ne l'est pas ; d'autre part, il faut trouver le bon tempo, dans cette affaire comme dans toute démarche artistique « *le talent sans génie c'est peu de choses.* » (sic ⁴²).



⁴² Paul Valéry, *Mélange* 1941. La citation complète est : « *Le talent sans génie c'est peu de choses. Le génie sans talent n'est rien.* »



COMPTAGES DE PETITS PAQUETS

Manipuler quatre cartes en créant l'illusion qu'elles ont un dos bleu alors qu'en vérité l'une d'entre-elles est à l'envers ou encore faire croire qu'un petit paquet est constitué de quatre cartes tout en dissimulant diaboliquement une cinquième, les techniques de comptages de petits paquets permettent de réaliser de merveilleux tours de magie et si ce domaine vous passionne je vous conseille de consulter « *Counts Cuts Moves and Subtlety* ⁴³ » un livre qui traite de ce sujet de manière remarquable, son auteur *Jerry Mentzer*.

Pour ma part, j'ai développé tout au long de ma carrière de nouvelles approches dans l'art de compter quelques cartes et la plupart du temps je fais mes comptages tout en conservant le jeu en main, ce qui m'apparaît comme quelque chose d'innovant.



⁴³ Counts Cuts Moves and Subtlety by Jerry Mentzer est gratuitement consultable sur le site archive.org.



LE COMPTAGE TWIST ⁴⁴

Comment montrer quatre cartes dans un petit paquet qui en contient cinq ? Le « *comptage twist* » ou « *twist count* » dont je suis le créateur est une méthode de comptage d'un paquet de cartes *5as4* qui permet de montrer quatre cartes différentes tout en dissimulant une cinquième à la vue des spectateurs. Pour une historiographie future sachez que j'ai mis au point ce comptage en 2011 et qu'il figure dans mon *Carnet I Notes sur la magie – Tours et techniques appliqués aux cartes*. La plupart de mes trouvailles cartomagiques je les consigne dans des carnets au quotidien et cela depuis fort longtemps.

Afin de rendre les explication claires prenons les cinq premières cartes, des piques, et classons-les comme sur la photo 1. Nous considérons pour une fois que les cartes ont leur face en l'air, A♠(01) 2♠ 3♠ 4♠ 5♠(05).

1 – Les cartes sont présentées égalisées, photo 1. Comment le petit paquet des cinq cartes est tenu ? Le pouce et l'index de la main droite sont positionnés dessus et dessous tandis que le pouce et le majeur de la main gauche sont dans une position inhabituelle, ils tiennent le paquet par ses coins (coin haut gauche et coin droit bas), pour donner une image mentale c'est un peu comme si on tenait une toupie par ses deux pointes. C'est la tenue de départ. Notez que dans cette façon de tenir le paquet *5as4* celui-ci reste compact, il peut être tenu tout autant de la main droite que de la main gauche.



2 – L'intention de montrer que ce paquet ne contient que quatre cartes va se traduire comme suit, le pouce et l'index de la main droite vont désolidariser n01 et n05 des autres cartes, concrètement A♠(01) et 5♠(5), photo 3. Important. Si vous avez les mains trop sèches vous allez avoir du mal à dégager aisément les deux cartes extrêmes, aussi il vaut mieux avoir le bout des doigts légèrement humide.

⁴⁴ Twist count - 2451.



3 – La main droite reste plus ou moins statique avec les deux cartes dégagées, c'est la main gauche qui va se déplacer et se faufiler très partiellement sous le 5♠ (carte n°5) afin que le bout de l'index puisse entrer en contact avec le dos du 4♠(04) et sortir cette carte du bloc tenu par les coins. Les photos 4 et 5 montrent ce qui se déroule.



4 – Enfin la main gauche place les deux cartes comme une, 3♠ // 2♠, sous le quatre de pique comme sur la photo 6.

Dans mon *comptage twist* c'est la carte en troisième qui reste toujours cachée, d'où cette attribution complémentaire de comptage twist 2451. La carte cachée (n°3) devient au final la carte cinquième. Notes finales. Mon « *twist count* » a l'avantage de montrer clairement un paquet contenant quatre cartes, au final elles sont simplement étalées. Sachez aussi qu'en termes d'ergonomie il est tout à fait facile de faire un comptage 2451 en ayant le jeu entier dans la main. Et si vous vous amusez à faire cinq fois mon faux comptage avec le montage des cinq cartes vous arriverez à boucler la boucle, 2451 → 5231 → 3541 → 4321 → 2451. Ce faux-comptage peut se faire des deux côtés. Exemple. Supposons que nous ayons cinq piques, A♠(01) 2♠ 3♠ 4♠ 5♠(05), quatre à tarot bleu, A♠ 2♠ 4♠ 5♠ et le 3♠ à tarot rouge et que ces cartes soient présentées dos visible. En faisant un *comptage twist* nous verrons quatre dos bleus présentés, le 3♠ à dos rouge restant secret.

On peut parfaitement imaginer faire ce faux comptage avec six cartes voire sept mais l'épaisseur de trois cartes empilées comme une risque de se voir. Avec six cartes nous aurions un 24561 si nous avions l'intention de montrer six cartes comme cinq ou un 2561 si nous voulions montrer un *6as4*, dans ce cas nous aurions trois cartes comme une, 4♠ // 3♠



// 2♠. Pour conclure je dois vous avouer que je suis fier de ce comptage et qu'avec suffisamment de recul je sais que la présence d'une carte supplémentaire ne me pose pas de problèmes. Je m'en sers fréquemment et il peut rendre de nombreux services dans la recherche de techniques à employer pour tel ou tel effet.

Déposer sur la table un *5as4* d'un comptage *Twist*

Bonus. Voici une manière subtile de déposer sur le tapis les quatre cartes du comptage *Twist*, photo 7 et suivantes.



La main gauche tient ensemble les trois dernières cartes (en fait 4 comme 3) ce qui permet à la main droite de déposer l'as de pique sur le tapis, photo 8 et dans la foulée la main gauche met ses cartes sur l'as. Photos 9 et 10.



En présentant les quatre cartes comptées de la sorte visuellement il est très difficile de découvrir qu'une carte est sous le deux de pique et de les avoir sur le tapis psychologiquement renforce l'idée que vous avez bien montré quatre cartes sans avoir besoin de les tenir. Pour avoir fait cette manipulation des centaines de fois jamais mon secret fuitât.

Dernier point. Le *comptage Twist* permet de changer une carte par une autre. Supposons un arrangement de cartes comme suit, A♠(01) JOKER(02) A♦(03) A♥(04) A♣(05). Présentez les cartes face en bas et faites une levée double classique afin de montrer que la première carte est un joker. Retournez les trois autres cartes afin que chacun puisse constater qu'il s'agit de l'as de carreau celui de cœur et l'as de trèfle. Manifestement si on admet que le joker peut chez les magiciens remplacer n'importe quelle carte nous aurions un carré d'as. Replacez les 2as entre les deux as rouges, refermez le paquet et toujours avec les faces en l'air faites un *Twist count*. Comme le joker a été placé en troisième dans la redistribution du comptage il restera sous l'as de cœur, ainsi vous montrerez que le joker s'est changé en as de pique afin d'avoir un authentique carré d'as.

J'ai développé une variante intéressante du *comptage Twist*, le *comptage Twist bis* décrit page 381, principale technique utilisée dans l'effet qui lui est dédié, *Un changement miraculeux*.



LE COMPTAGE TROMPEUR ⁴⁵

Comment montrer cinq cartes, par exemple un as de pique entre les quatre rois et transformer cet as noir en as de cœur ou en tout autre carte ? Un challenge que je m'étais lancé et c'est avec une certaine fierté que je vous dévoile mon comptage « *trompeur* ». Ce comptage est structuré sur le mode *6as4* et le mieux est de vous l'expliquer cartes dans les mains.

1 – Placez entre les quatre rois une double carte (A♥ // A♠) où l'as de cœur est la carte qui va prendre la place de l'as de pique. On peut avoir préparé le jeu comme suit : K♣(01) K♠(02) K♦(03) K♥(04) → A♥(51) A♠(52).

Jeu face en bas en main droite faire un *3as2-Top/Down* afin de montrer K♣ et A♠ (A♥ // A♠). Cette technique de levée double + une levée simple est décrite dans l'effet *Un trio change pour dame* et est très pratique dans notre cas. Ensuite retournez les trois autres rois et débarrassez-vous du jeu en le posant sur le tapis afin d'avoir une présentation des cartes comme sur la photo 1. La double carte est en main gauche en *tenue pattes d'araignée* ce qui permet de réorganiser les rois avec une certaine aisance.



Ensuite la double carte exposant un as de pique est glissée entre les rois noirs et rouges comme sur la photo 2.

2 – Nous sommes maintenant dans les starting-blocks de mon comptage, le comptage « *trompeur* ». Après avoir montré un as de pique entre les rois, fermez le petit paquet des six cartes et égalisez-le. Ensuite, le retourner de manière qu'il se présente dos visible, dos bleu dans notre exemple de la photo 3.

⁴⁵ Fooling Card Count.



La main gauche saisit ensuite le paquet par ses coins opposés, majeur sur le coin haut gauche et pouce sur le coin opposé afin que le pouce et l'index de la main droite puissent tirer en même temps la première et dernière carte comme montré sur la photo 4. C'est la même étape (première) que dans le *twist count*.

Ces deux cartes sorties et tenues par la main droite sont $K♣(01)$ et $K♥(06)$ face vers le bas. La main gauche et la main droite vont de concert se repositionner afin que le roi de cœur soit saisi entre l'annulaire et le pouce de la main gauche, annulaire qui se place au coin haut gauche de la carte et pouce au coin opposé tout en gardant entre majeur et pouce les quatre cartes superposées ($K♠ // A♥ // A♠ // K♦ // K♥$) comme trois. Le pouce droit en profite pour se poser sur le dos du roi de trèfle et en maintenant une légère pression du pouce droit dégagez la main gauche, photo 5. La main gauche tient en mode pincé trois cartes ($A♥ // A♠ // K♦$) comme deux entre pouce et majeur et le roi de cœur ($K♥$) entre pouce et annulaire. Cette étape est indiquée sur la photo 6. La main droite tient quant à elle le roi de pique ($K♠$) et sous elle le roi de trèfle ($K♣$), cartes pincées entre pouce et index principalement.



3 – L'action suivante consiste au dégagez de l'as de cœur. Pour cela la main gauche avec ses cartes se rapproche à nouveau de la main droite et vient glisser son bloc de trois cartes comme deux entre le dos du roi de pique et le pouce droit ce qui permet en se retirant d'abandonner ou placer l'as rouge ($A♥$) sur les deux rois noirs comme montré sur la photo 7.



4 – La main gauche qui tient ses trois dernières cartes, sa double carte (A♠ // K♦) entre pouce et majeur ainsi que son roi de cœur (K♥) entre pouce et annulaire dépose sa double carte sur le paquet des trois cartes de la main droite, en fait ces deux cartes comme une sont glissées sous le pouce qui va maintenir une pression pour que les cartes ne se décalent pas. C'est l'action montré en photo 8.



5 - Il n'y a plus qu'à déposer le dernier roi (celui de cœur) sur les autres cartes comme vous pouvez le voir sur la photo 9. Important ! Veillez à garder égalisés as de pique et roi de carreau, ces deux cartes dans l'esprit du public qui vous voit manipuler doivent être perçues comme une seule.

En examinant la photo 9 et cartes en main vous êtes parvenu à avoir les six cartes dans l'arrangement : K♥(01) A♠(02) // K♦(03) A♥(04) K♠(05) K♣(06).



6 - Je me réjouis de vous dire que dans ce comptage atypique de six cartes comptées comme cinq le plus difficile est désormais derrière nous. Il va s'agir maintenant de montrer deux rois rouges en main gauche et deux noirs en main droite et d'opérer le changement de l'as de pique en cœur. Pour cela et sans avoir marqué de temps mort la main gauche retourne ensemble les deux premières cartes qui en réalité sont dans un *3as2*. Elle saisit par leurs petits côtés ces trois cartes comme deux et se retourne afin de montrer qu'il s'agit des deux rouges comme en photo 10. Remarque. Si les cartes sont montrées dans le bon



angle on ne soupçonne pas qu'une carte est plus épaisse que l'autre.



7 – Ensuite la main droite laisse choir sur le tapis l'as rouge et se retourne aussi afin de montrer qu'elle tient les deux rois noirs. Photo 12.

8 – Pour les personnes qui regardent vos actions il n'y a pas de doute la carte sur la table est l'as de pique. Remettez vos mains de manière à présenter les rois dos visible et insérez le premier roi noir (K♠) entre les deux rois rouges comme sur la photo 13, l'ordre sera au final : K♥ K♠ A♠ K♦ K♣. Facultatif. Remettez votre paquet des *5as4* en l'air et faites un *twist count*, photo 14, de manière à présenter les rois comme en photo 15.





Après le *twist count* des rois réorganisez-les comme sur la photo 16 et la 17 afin de les poser sur le tapis.



9 – Il ne reste plus qu'à retourner ou faire retourner la carte cachée pour montrer que l'as de cœur a par enchantement remplacé l'as de pique. Il va de soi que l'impact sera encore plus extraordinaire si l'as de cœur avait été une carte choisie. Quelques mots supplémentaires, ce comptage « *trompeur* » ou « *Fooling card count* » est l'un de mes préférés car il permet d'apporter du sang neuf dans les veines de la cartomagie et ce que j'aime par dessus tout c'est qu'il est à la fois très visuel et d'une grande fluidité à exécuter. Prolongements. Voici une variante de l'effet dans laquelle le *Fooling card count* est fait deux fois. Au départ préparez vos six cartes comme ce qui suit, K♠(01) A♥(02) K♠(03) A♠(04) K♦(05) K♥(06). Premièrement, petit paquet avec les faces en l'air puis faites un *Fooling card count* dans l'intention de montrer ouvertement un as noir, l'as de pique entre quatre rois, K♠ K♠ A♠ K♦ K♥. Deuxièmement, refermez le petit paquet de cartes (*6as5*) et retournez-le pour que les faces soient vers le bas. Troisièmement, faites un comptage inversé pour avoir K♠(01) K♠(02) A♥(03) A♠(04) K♦(05) K♥(06). Vous avez bien recompté les cartes, « *il y en a bien cinq !* » Dernièrement refaites un comptage « *trompeur* » afin de montrer en main gauche les deux rois rouges, en main droite les deux rois noirs et climax l'as de pique s'est volatilisé à la barbe de chacun laissant sa place à l'as de cœur.

Le *comptage Trompeur* offre enfin une autre caractéristique, il permet de montrer cinq cartes à dos rouge alors qu'il y en a quatre à dos rouge dans le petit paquet et une à dos bleu. Illustration avec cinq cartes qui seront montrées comme cinq. DR/J♠(01) DR/J♠(02) DB/3♥(03) DR/J♥(04) DR/J♦(05).

Faire un comptage Trompeur en six étapes :

1 – Présenter le petit paquet face en l'air. 2 – Dégagement des deux extrêmes, J♠ et J♦ et montrer le dos des cartes de la main droite et de la gauche, ils sont rouges. 3 - Reprise par la main gauche du J♠ et la main droite prend le J♥ avec possibilité de montrer les dos rouges car le dos bleu du 3♥ est caché par le J♠. 5 – Dépôt du 3♥ sur le J♥ mais la main droite ne montre pas les trois cartes qu'elle tient, la main gauche tient maintenant les deux valets noirs et peut montrer les dos rouges. 6 – Déposer le J♠ sur le 3♥ puis le J♣ ce qui fait que la main droite tient les cinq cartes, face visible. En faisant le comptage trompeur vous avez donné l'impression que les cinq cartes sont à dos rouge.



CINQ CARTES COMME QUATRE, LE 4CQ

Il peut être utile dans certaines circonstances de prendre les cinq premières cartes du jeu en laissant croire que quatre seulement sont prises. Voici une méthode simple et pratique que j'utilise pour charger secrètement une cinquième carte sous un petit paquet de quatre cartes prises sur le jeu. J'ai appelé cette technique « 4CQ » et qui signifie : Cumuler Cinq Cartes Comme Quatre ou encore « *Combine 5 as 4* ».



Pour le confort des explications supposons que nous ayons un jeu préparé ainsi, J♣(01) J♠(02) J♥(03) J♦(04) Joker(05) K♥(06) → 10♦(52). Le jeu est présenté normalement dos en l'air.

1 – Ouvrez le jeu de manière à entamer un étalement des premières cartes dans les mains comme montré sur la photo 2. L'étalement des cartes se fera de la droite vers la gauche si vous êtes gaucher et inversement de gauche vers la droite si vous êtes droitier. Dès que les cinq premières cartes sont étalées breaksez ou faites une brisure entre la cinquième carte (Joker) et sa suivante le K♥. Ce break, Joker][K♥, de un à deux millimètres se fait à l'auriculaire de la main droite comme vous pouvez l'observer sur la photo 3. Important ! Sur cette photo j'ai volontairement écarté ma main gauche afin que vous puissiez voir le break formé à l'angle gauche bas.





2 – Après avoir étalé les cinq premières cartes et avoir fait un break au petit doigt entre n04 et n05 la main gauche ramène en les faisant glisser les quatre premières cartes étalées contre le pouce droit allongé. Il est préconisé à la fin de cette action de marquer un court instant comme pour marquer les esprits que vous allez prendre les quatre premières cartes du paquet.



3 – Égalisez vos cinq premières cartes comme cela est montré sur les deux photos, 5 et 6, la main gauche en profite pour modifier sa tenue des cartes en positionnant son pouce sur la petite tranche et son majeur sur le coin haut gauche.

4 – Aussitôt, la main gauche place ce petit paquet des *5as4* en léger biais comme sur la photo 7. En général lorsque je réalise cette prise de cinq cartes comme quatre mes mains sont présentées légèrement inclinées.



5 – Il n'y a plus qu'à poser de la main droite le jeu sur la table, photo 8 et par cette méthode, le *4CQ*, vous venez d'ajouter subrepticement le joker aux valets, photo 9.



Cet prise de cinq cartes, le 4CQ est facile à faire. Il est probablement judicieux d'accompagner la manipulation d'un petit commentaire du style : « *Pour ce tour nous allons avoir besoin des quatre premières cartes.* »

Il est tout a fait possible de prendre les six premières cartes du jeu comme quatre, dans cette éventualité il faudra alors breaker sous la sixième.





LE COMPTAGE LOTUS ⁴⁶

Quel curieux nom pour un comptage de cartes. Et pourtant le « *comptage Lotus* » ou « *lotus count* » va vous séduire car il a des arguments à faire valoir. Pour vous le présenter : - Sa partie visible, il sert à montrer quatre cartes (recto ou verso) - Sa partie cachée : Un comptage de cinq cartes comme quatre avec en prime un positionnement de la cinquième carte en troisième (donc au milieu) et la première carte passe en deuxième ; ce qui peut être très utile pour des comptages comme le *Spider*, le *Twist* ou la carte en *no3* reste dissimulée. Si nous classons cinq cartes dans l'ordre As(01)-2-3-4-5(05) le *comptage lotus* va les reclasser dans cette distribution intéressante, 2(01)-AS-5-3-4(5).



Pour vous le décrire en détails le mieux est de reprendre le montage qui a servi à vous expliquer le *4CQ* (technique qui consiste à prendre les cinq premières cartes comme si on en comptait que quatre). Supposons donc que nous ayons dans les mains : J♣(01) J♠(02) J♥(03) J♦(04) JOKER(05). Ces cinq cartes sont présentées face cachée en vue d'un *comptage lotus* et tenues comme sur la photo 1.

1 – Les cartes sont tenues par la main gauche, pouce sur le coin bas gauche et majeur sur le haut gauche. La main droite va dégager simultanément la carte supérieure (J♣) ainsi que le Joker (no5) en les détachant du paquet. Cette action est facilitée par le fait que le paquet est tenu par ses coins. C'est ce que montre la photo 2.

2 – La main gauche avec ses trois cartes superposées, photo 3, vient glisser sa première carte sous le pouce droit puis se dégage à nouveau. La photo 4 marque la fin de l'action, l'ajout du valet de pique en main droite.

⁴⁶ Lotus count.



3 – La main gauche qui tient désormais deux cartes comme une, photo 4 les place sous celles de la main droite. Photo 5.



À la fin du comptage les cartes initialement classées, J♣(01) J♠(02) J♥(03) J♦(04) JOKER(05) se retrouvent reclassées comme suit, J♣(01) J♠(02) JOKER(03) J♥(04) J♦(05). Le joker est à l'issue entre les valets, en n03 et les deux valets noirs ont interchangeés.

Important ! il est possible de faire un *lotus count* en ayant les cartes face visible. Par exemple le magicien souhaite montrer qu'il a quatre valets tout en dissimulant un joker. Cartes de départ : J♣(01) Joker(02) J♠(03) J♥(04) J♦(05). En exécutant un *lotus count* on verra défiler les quatre valets de manière élégante et le joker restera invisible, Joker(01) // J♣(02) J♠(03) J♦(04) J♥(05).

J'attire tout autant votre attention sur un enchaînement logique de manipulations qui permet de garder le jeu en main.

J♣(01) Joker(02) J♠(03) J♥(04) J♦(05) → , faire tout d'abord un *4CQ* avec le jeu face caché. Conserver le jeu en main droite et retourner le petit paquet *5as4* afin de montrer le valet de cœur. Enchaîner avec un *lotus count* en ayant les cartes en l'air afin de montrer quatre valets. Au final le joker sera en n01. Toutes ces manipulations sont fluides et semblent honnêtes.

Si nous faisons un *comptage Lotus* avec six cartes classées de Rouges qui alternent avec des Noires nous conservons au final l'alternance en ayant démontré que le petit paquet a quatre cartes. N'est-ce pas merveilleux ?

Voici une autre idée avec six cartes montrées comme cinq en utilisant le *Lotus count*.

Classez six cartes ainsi : A♠(01) Q♠(02) Q♦(03) Q♣(04) A♥(05) Q♥(06).

- Mettez ce petit paquet avec les faces vers le bas et faites un *comptage Lotus* pour montrer que vous avez six cartes comme 5, ce qui va les reclasser comme suit, Q♠(01) A♠(02)

Q♥(03) A♥(04) Q♦(05) Q♣(06).

- Votre paquet des *6as5* mettez le face vers le haut et faites un *comptage Twist* (page 125) afin de montrer A♠ entre les reines, ce qui va se présenter comme ceci : A♥(01) Q♦(02)

Q♥(03) A♠(04) Q♠(05) Q♣(06), A♥(01) restant caché sous Q♦(02).

- Passez Q♣ en n01 et mettez A♠ entre les deux reines rouges, Q♣(01) A♥(02) Q♦(03) A♠(04) Q♥(05) Q♠(06) pour pouvoir refaire un *comptage Twist*, ce qui va permettre de transformer A♠ en A♥. Remarque ! La transformation de A♠ en A♥ n'est qu'un exemple, ce peut être une carte blanche qui se change en une carte choisie.



LE COMPTAGE ARAIGNÉE ⁴⁷

Le *comptage Araignée* ou *Spider count* n'a rien à voir avec les arachnides. En cartomagie c'est une technique de comptage de cinq cartes comme quatre, visuelle, nouvelle et simple à mettre en œuvre grâce à l'agilité de nos dix doigts. Elle est décrite pour la première fois, vous allez donc pouvoir évaluer son efficacité sur le champs. Le *comptage Spider* est architecturé là encore sur une tenue des cartes par deux coins opposés, il permet de cacher à la vue une cinquième carte placée en amont en troisième.

1 - Pour commencer prenons les quatre valets et un joker et classons ces cinq cartes, J♠(01) JOKER(02) J♣(03) J♥(04) J♦(05).

2 – Le paquet de cinq cartes égalisées se présente dos en l'air. Il est tenu par la main gauche, le pouce à l'angle bas droit et le majeur au coin opposé de la diagonale imagée, coin haut gauche. C'est la tenue de base commune aux comptages *Twist*, *Spider*, *Monalisa*, *Trompeur*, etc. La main droite avec son pouce et son index en action font pivoter simultanément la première (J♠) et la dernière (J♦), celle en n01 vers la droite et celle en n05 vers la gauche. Le pivotement s'effectuant par rapport au coin droit bas. La photo 1 montre ce qui doit être fait.



3 - Comme les trois cartes J♣ Joker J♥ sont maintenues par le pouce et le majeur de la main gauche l'annulaire se place à son tour sur le coin haut gauche du valet de carreau (J♦) qui vient d'être pivoté.

4 - Le pouce et l'index de la main droite font pivoter le valet de cœur (J♥) vers la gauche comme montré sur la photo 2.

⁴⁷ Spider count.



L'éventail de quatre cartes est formé (photo 3), le magicien peut désormais montrer qu'il a quatre cartes et que ce sont les valets. Notez que celle en deuxième, le joker, reste cachée sous le valet de trèfle et que c'est son dos qui est vu. C'est le subterfuge du *Spider*. Voilà c'est tout !

Astuce. Le pouce et l'index de la main droite doivent pincer suffisamment les cartes afin de pouvoir les montrer en éventail comme quatre.



Pour vous convaincre de la robustesse de ce comptage prenez face en l'air un paquet de cinq cartes classées comme suit, A♠(01) 2♠(02) 5♠(03) 3♠(04) 4♠(05). Effectuez un *comptage araignée* afin de montrer que vous avez éventailé quatre piques de l'as au quatre, AS-2-3-4, le cinq restant dissimulé.

À la fin du *comptage Araignée* il est possible de mettre les cinq cartes comme quatre sur le tapis, une façon habile de laisser croire que vous avez manipulé quatre cartes.



LE COMPTAGE DIABLO ⁴⁸

Le *comptage Diablo* je l'ai redécouvert récemment en consultant mon *Carnet I Notes sur la Magie, Tours et Techniques*. Je m'étais rendu compte que je l'avais couché sur le papier en 2012 et qu'il m'était depuis lors complètement sorti de l'esprit. Pourtant en le retravaillant je me suis rendu compte qu'il était utile pour mettre secrètement un duplicata de carte à l'envers dans un petit paquet. Certes c'est un comptage atypique mais il peut trouver une place prépondérante dans certains effets comme *Twisting the aces*.



Cinq cartes vont constituer le petit paquet d'un *5♠4*, 2♣(01) 2♥(02) 2♦(03) 2♦(52) 2♠(05). Vous avez noté que le deux de carreau est dupliqué. Au départ, le petit paquet est présenté avec ses faces vers le bas, en main droite entre pouce allongé sur la grande tranche droite et les autres doigts placés sur la grande tranche gauche.

1 – Faire un break des deux dernières cartes, 2♦(03)][2♦(04), c'est l'auriculaire qui s'en charge. La photo 1 montre le break, cependant *in situ* le paquet de cartes est présenté non pas obliquement mais à plat et légèrement incliné vers l'avant, le break des deux cartes devant rester secret (pas comme sur la photo explicative).

2 – Le petit paquet des cinq cartes comme quatre est bloqué sur sa droite par le pouce et sur sa gauche par l'index, majeur et annulaire et quant à l'auriculaire il maintient un discret break des deux dernières cartes. Dans cette configuration la main gauche va entrer dans la danse, son index va translater la première carte, 2♣(01) vers l'avant, d'un petit tiers de sa longueur. Pourquoi se servir du médium ? Parce qu'il est le doigt le plus long que la nature nous a donné.

⁴⁸ Diablo count.



3 – Ensuite de la main gauche tirez vers vous la carte en deuxième, 2♥(02) d'un centimètre environ. Remarque. Il ne faut pas avoir les doigts trop secs sinon la manœuvre sera mal aisée.



4 – « *Le champs est désormais labouré nous allons pouvoir ensemer* » me disait un vieil ami paysan, cette image est parfaite pour la suite de notre description, grâce au break la main gauche a de l'espace pour saisir à l'angle gauche bas les trois premières cartes comme deux, entre pouce et index, photo 5. Ce qui est important c'est que la troisième carte, le 2♦(03) reste bien aligné avec les deux premières afin qu'il ne soit pas vu.

5 – Maintenant, les deux mains s'écartent l'une de l'autre comme sur la photo 6. La main gauche tient apparemment deux cartes et dans la main droite vous tenez les deux dernières du paquet, 2♦ et 2♠.



6 – La main gauche retourne avec ses trois cartes comme deux le deux de carreau comme sur la photo 7, ceci afin qu'il soit face visible.

7 – Une fois le deux de carreau mis face en l'air la main droite le glisse entre le pouce gauche et les cartes comme sur la photo 8. Ensuite elle bascule le huit de pique pour le montrer face en l'air.



8 – La situation à ce stade est celle-ci pour le public, il voit que vous tenez en main gauche trois cartes dont deux cartes face cachée et un deux de carreau et que vous montrez un deux de pique dans votre main droite. C'est l'instantané de la photo 9.

9 – Remettez le deux de pique face cachée et glissez le sous le paquet de la main gauche, à peu près au même niveau que le deux de carreau. Photos 10 et 11. La photo 11 est intéressante à commenter car les cartes doivent être tenues pratiquement comme au départ, le pouce allongé sur la grande tranche droite et les quatre doigts contre la grande tranche gauche.



10 – La main droite va se retourner pour montrer son dos afin que la main gauche puisse à nouveau saisir le petit paquet entre son pouce et son index, au niveau du coin gauche bas, ce qui permet à la main droite de se retourner pour montrer sa paume et reprendre les cartes en se repositionnant comme indiqué sur la photo 13.



11 – Comme le paquet est bien positionné et tenu en main droite la main gauche peut aller chercher le 2♥ en le tenant par son coin gauche haut entre pouce et index. Photo 14.



12 – À ce stade des actions conduites l'extrémité de l'index droit est facilement en contact avec la tranche extérieure des cartes, il est en mesure de superposer les deux cartes

semblables, le deux de carreau face en bas avec celui qui est face visible. Important ! là encore, la photo 15 sert à montrer ce qui se passe mais à l'évidence lorsque vous ferez ce comptage vos cartes seront penchées vers l'avant et veillerez à ne pas ébruiter qu'une cinquième carte est à l'envers.

13 – La main gauche va ensuite aller saisir le deux de trèfle à son coin gauche bas, photo 16 et le sortir, photo 17. En le sortant le rôle de l'index droit va consister à maintenir les deux deux de carreau superposés en une double carte.



14 – Les deux mains vont maintenant se rapprocher et procéder à l'alignement des trois cartes, 2♣ 2♥ et 2♠ comme cela est montré sur la photo 18. Cet ajustement est sans difficulté car le double deux de carreau, en tête-bêche est conservé en *tenuie pattes d'araignée* (page 62) ceci en main droite.



15 – Une fois ces trois cartes alignées la main gauche les reprend et les ajuste au deux de carreau un instant, photo 19, puis peut passer les deux premières en dessous. Ainsi le *Diablo count* sert à mettre, ni vu ni connu, une carte duplicata à l'envers.

Au départ : 2♣(01) 2♥(02) 2♦(03) 2♦(52) 2♠(05) → À la fin : 2♠(01) 2♦(02) 2♦(03) 2♣(04) 2♥(05). Dernière chose, on peut évidemment mettre les deux cartes tête-bêche à n'importe quelle place dans le petit paquet selon ce que l'on compte faire après.



LE COMPTAGE OPTIK ⁴⁹

Le *comptage Ooptik* ou *Ooptik count* est une création originale. Un comptage étonnant que je réalise en général après avoir fait un *comptage twist*. Ces deux comptages se complètent comme des jumeaux ! Sa particularité montrer quatre cartes et tout en les manipulant de reclasser le paquet pour pouvoir refaire un *twist* ou un *Spider*, bref, de remettre la carte que l'on veut invisible en troisième place ainsi pour le cartomane la boucle est bouclée.



Supposons que nous ayons quatre dames et un joker comme dans le classement montré en photo 1. Q♥(01) Q♦(02) JOKER(03) Q♣(04) Q♠(05). Ces cartes sont présentées en un petit paquet, face en l'air.

1 – Paquet de cinq cartes comme quatre dans les mains faites pour commencer un *comptage twist*, photo 2. Cette photo ne montre pas le joker qui dans le comptage twist reste caché derrière la dame de carreau. Q♥(01) Q♣(02) Q♠(03) Q♦(JOKER // Q♦).



2 – C'est à cette étape que va commencer le *comptage Ooptik*.

⁴⁹ Ooptik count.



Les cartes sont tenues par la main droite, le pouce dessus et l'index dessous maintiennent les cartes en position. La main gauche va venir chercher la double carte, JOKER // Q♦, pour la mettre en *tenue pattes d'araignée*, page 62. Si vous examinez attentivement la photo 3 et la suivante vous voyez que la double carte est saisie par sa petite tranche intérieure entre le pouce et l'index qui associés forment une sorte de pince. Une fois la double carte saisie la main gauche la sort du petit paquet des dames et se retourne pour montrer le dos de la dame de carreau. C'est le résultat de l'action en photo 4.

3 – Sans marquer de pose la main droite avec ses trois dames se retourne et vient placer la seconde rouge, Q♥, sur la double carte, en laissant dépasser cette carte d'un tiers à peu près. Photo 5. Puis la main droite se dégage et l'index de la main gauche appuyé contre la petite tranche supérieure des trois cartes comme deux fait glisser la dame de cœur pour l'amener au niveau de la double carte. Cette action est facilitée par le fait que les cartes sont comme dans une glissière, coincées entre le thénar et les trois doigts de cette main. Photo 6.



4 – Deux cartes viennent de changer de main. La main gauche tient trois cartes comme deux, dos visible et la main droite s'est retournée pour exposer ses deux autres cartes, dame de trèfle et celle de cœur. Dans l'action suivante elle ajoute à la main gauche la dame noire, (Q♣). Pour cela elle dépose, face en l'air, la dame de trèfle sur les trois cartes de la main gauche en laissant déborder là encore d'un tiers. Les photos 7 et 8 sont explicites, la dame de trèfle passe de la main droite à la main gauche.





5 – Enfin ou presque la dame de cœur est à son tour déposée face en bas sur le petit groupe des trois cartes comme deux, les faces en bas. Photo 9. Et dans la foulée le pouce et l'index de cette même main agrippent les cartes alignées, face en bas et se retournent comme sur la photo 10. Cette action de retournement des cartes permet de revoir la face de la dame de carreau.



6 – La main gauche ajoute au paquet de la main droite sa carte, la dame de trèfle est donc mise sur la dame de carreau et ainsi tout en ayant montré quatre dames celles-ci sont intelligemment reclassées, Q♣(01) Q♦(02) JOKER(03) Q♠(04) Q♥(05). Notez la position du joker, il a repris sa place dans le paquet. Photo 12.

Note finale. J'aime ce comptage sans doute pour cette raison il sort des sentiers battus et qu'il est aérien. Dans mes sessions de cartomagie je ne me prive pas de le faire le plus souvent possible, il me rend bien des services.



LE COMPTAGE MONALISA ⁵⁰

J'ai emprunté ce titre à *Léonard de Vinci (Leonardo da Vinci)* qui peint sa *Joconde* (le portrait de *Mona Lisa*) dans les années 1510, œuvre majeure de l'artiste qui est exposée au musée du Louvre à Paris et qui voit défiler chaque année des millions de touristes plus tentés par des selfies que d'admirer l'œuvre énigmatique du maître. On ne se lasse pas du sourire de la *Joconde*, un sourire qui colle tout à fait à l'état d'esprit de ce comptage de cartes, montrer quatre cartes tout en dissimulant une cinquième. *Le comptage Monalisa* ou *Monalisa count* n'expose jamais la quatrième carte d'un petit paquet de cinq cartes comptées même lorsque le comptage est refait ; il y a dans ce comptage que deux cartes qui permutent.

Mettons nous au travail avec quatre as et un roi de cœur, A♥(01) K♥(02) A♦(03) A♠(04) A♣(05). Photo 1.



1 – Le petit paquet des cinq cartes est présenté face en l'air, tenu par la main gauche entre pouce et majeur, positionnés aux coins opposés comme le montre la photo 2. C'est l'as de trèfle qui est montré. La main droite par l'action conjointe de son pouce et son index dégage les deux as, trèfle (n01) et cœur (n05) comme l'illustre la photo 3.

2 - Ensuite la main gauche remonte avec ses trois cartes pour se placer en superposition de l'as de cœur, photo 4 et une fois les cartes superposées l'annulaire de la main gauche agrippe le coin haut droit de l'as de cœur. La photo 5 montre cette action où le bout de l'annulaire vient se placer au coin haut gauche, à signaler que le majeur devrait normalement ne pas avoir quitté son coin gauche haut pour tenir l'as de pique (K♥ // A♦ // A♠) mais sur cette photo je l'ai relevé afin que l'on puisse voir les détails de la tenue.

50 Monalisa count.



3 – Qu'est-ce qui se passe maintenant ? Le pouce de la main droite est en mesure de dégager l'as de pique à son tour, pour cela il le tire vers la droite et pendant ce laps de temps la main gauche tient fermement ses cartes. La photo 6 est explicite.

4 – Aussitôt, les deux mains s'écartent l'une de l'autre suffisamment afin que la main gauche puisse amener ses trois cartes comme deux (A♥ et K♥ // A♦) sous l'as de trèfle, photo 7 et sur la photo 8 on voit que le roi de carreau lors de ce comptage est resté invisible.

Pour l'anecdote c'est en janvier 2013 que j'ai créé ce comptage. Il figure dans mon carnet III et j'ajoutais à la description de mon comptage : « *Le Monalisa est une variante dans son esprit du Spider count, il est très secret et merveilleux à réaliser. Il peut avantageusement remplacer le comptage Elmsley quant il s'agit de compter quatre cartes en présence d'une cinquième cachée.* » Au fil des ans je me suis rendu compte que je l'utilise fréquemment dans mes routines de cartes et qu'il rempli pleinement sa mission.





Magie des Cartes





LE COMPTAGE CRABE AVEC SIX CARTES ⁵¹

Le but de ce comptage consiste à ne pas montrer la quatrième carte d'un petit paquet de six cartes comme cinq. Il est construit dans l'esprit d'un *Trio change* et je l'utilise souvent en amont d'un *comptage Trompeur* car ces deux comptages fonctionnent bien en complicité. Visuel il permet au magicien de manipuler ses cartes avec un maximum de sûreté.



Pour vous décrire mon *comptage Crabe* j'ai organisé un petit paquet de six cartes comme sur la photo 1. J♠(01) J♣(02) 5♥(04) JOKER(04) J♥(05) J♦(06). L'objectif va être de montrer un joker entre les valets tout en cachant du début à la fin le cinq de cœur. Ce 5♥ peut être une carte qu'un spectateur a choisi et que le magicien contrôle en n03.



⁵¹ Crab count with six cards



1 – En ayant les cartes tenues par la main gauche à ses angles opposés, la main droite dégage ensemble la première et la dernière (la sixième) comme sur la photo 2. Note. Cette action est le tronc commun de la plupart des mes comptages élaborés sur le principe des cartes tenues par leurs coins. Mais ici avec une différence, dès le dégagement du $J\heartsuit(01)$ et $J\spadesuit(06)$ l'index vient prendre la place du pouce pour tenir ces deux valets. C'est ce que montre la photo 3 où l'index qui était dessous vient à côté du pouce ce qui va permettre à ce dernier de retrouver un espace de liberté. Les deux cartes vont donc être tenues par l'index au-dessus et le majeur en dessous.

2 – Vous êtes désormais en situation de pouvoir faire un *Trio change*. Cette technique permet de montrer un sandwich de trois cartes tout en cachant une quatrième ; le mieux est de vous reporter au chapitre 63 qui lui est consacré. Une nouvelle fois tout en conservant le valet de carreau ainsi que celui de pique entre index et majeur le pouce et l'index sortent les deux valets (cœur et trèfle) du bloc des quatre comme trois. Ces actions sont illustrées sur les photos 4, 5 et 6. Normalement dans la manière de manipuler les cartes dans le *Trio change* il y a peu de risques de laisser entrevoir que sous le joker se cache le cinq de cœur.



3 – Si vous avez étudié le principe du *trio change* vous verrez qu'il n'est pas plus difficile de le pratiquer avec deux cartes supplémentaires tenues entre l'index et le majeur, voire même tenir le jeu en main droite et faire un *Crab Count* est tout à fait possible. Maintenant amenez la double carte en main gauche afin de la mettre en position *pattes d'araignée*, page 62. Regardez les photos de 7 à 9 pour suivre les étapes.





4 – La main gauche chargée de ses cartes vient ensuite ajouter le valet de pique à celui de trèfle, ce qui fait qu'un court instant vous vous retrouvez dans la situation où la main gauche tient entre pouce et index les deux valets noirs et en *tenue pattes d'araignée la double carte*, 5♥ // JOKER tandis que de son côté la main droite tient les valets rouges entre son pouce et son index car celui-ci s'est repositionné dessous durant la manœuvre. Sans marquer de pose la main gauche peut transférer aisément sa double carte en main droite en l'ajoutant aux valets rouges. C'est la photo 10.

5 – Il n'y a plus qu'à ajouter les valets noirs et l'objectif est atteint, avoir montré un petit paquet de cinq cartes composé d'un joker entre les valets.

Pourquoi le *comptage Crabe* est une bonne entrée en matière pour procéder à un changement de carte ? Après avoir montré un joker en sandwich entre les valets grâce à ce comptage il suffit d'exécuter, cartes dos en l'air, un *Fooling card count* pour montrer un « miracle »

la transformation du joker en cinq de cœur, carte qui peut avoir été une carte librement choisie et contrôlée.



LE COMPTAGE YIN-YANG ⁵²

Le *Yin-Yang* ou *Tête-Bêche* est un comptage qui permet de montrer les faces et les dos de quatre cartes tout en cachant l'existence d'une cinquième qui peut se retrouver au final à l'envers.

1 – Cinq cartes sont nécessaires, Q♠(01) Q♦(02) Q♥(03) Q♦(04) Q♣(05). Dans notre exemple il va s'agir de montrer les reines tout en dissimulant une seconde dame de carreau. Au départ le petit paquet des *5as4* doit être tenu face en bas en main gauche, entre pouce et index sur les petites tranches, c'est un *Biddle grip* comme disent nos amis anglo-saxons. Le pouce et l'index de la main droite positionnés comme sur la photo 1 vont retirer en même temps la carte du dessus et celle du dessous, Q♠ et Q♣. Vous avez observé que pour positionner l'index sur le dessus et le pouce en dessous la main droite a tourné sa paume vers le bas. Ensuite, la main droite se retourne dans l'intention de montrer les dames noires. Aussitôt et dans un geste logique la main gauche va elle aussi montrer la dernière carte de son petit paquet des *3as2*, la Q♦.

Le décor est planté, photo 3, vous venez de montrer trois cartes. Astuce. Afin d'avoir les trois cartes parfaitement alignées en main gauche celle-ci peut, avant de se retourner, tapoter son petit paquet contre le thénar de la main droite, photo 2.



52 *Yin-Yang count*.



2 – La main gauche se met paume vers le bas et glisse un instant entre la dame de pique et l'index ses cartes et se retire ce qui permet d'ajouter la dame de carreau aux dames noires comme sur la photo 4. Il est évident que le pouce et l'index de la main droite vont dans cette action exercer une pression sur les cartes pour permettre à la main gauche de se retirer tout en abandonnant la Q♦ à la main droite. En se retirant la main gauche se retourne pour montrer la dernière dame, celle de cœur. Photo 5. Par ces actions rapides vous venez de montrer quatre reines. La main gauche tient une double carte, Q♦ // Q♥.



3 – Une fois la Q♥ montrée cette double carte est insérée entre les dames noires, comme sur les photos 6 et 7. On peut ainsi montrer les quatre cartes recto et verso, d'un côté les reines noires et de l'autre les rouges.

Vous venez de faire croire que vous avez un petit paquet de quatre dames en exécutant le *comptage Yin-Yang*. Cette manière de tenir les cartes et de les présenter est certes atypique ou peu conventionnelle et peut dérouter certains praticiens cependant les spectateurs perçoivent ce comptage comme une manière pour le magicien de montrer ses cartes avec un peu de raffinement ou d'exotisme.





Magie des Cartes



Je vous propose une manière de terminer le tour de magie. Après avoir fait un comptage *Yin-Yang* qui vous a permis de montrer que vous avez deux dames noires et deux dames rouges, vous reprenez la **Q♦** en disant : « *Je mets la dame de carreau dans ma poche et laisse la dame de cœur entre les noires* ». De la main droite fermez votre petit paquet des **4as3** et ajoutez : « *La dame de carreau va rejoindre la dame de cœur* ». Étalez à nouveau vos cartes pour montrer qu'entre les deux dames noires, faces vers le haut, vous avez deux cartes, faces vers le bas, les deux dames rouges.



LE COMPTAGE YIN-YANG +⁵³

Le *Yin-Yang Plus* ou *Ying-Yang +* est une alternative intéressante au *comptage Yin-Yang*. Mêmement il permet de manipuler cinq cartes comme quatre et d'échanger n02 avec n03. Afin de vous familiariser avec ce comptage cinq cartes doivent être arrangées comme suit, K♠(01) Q♦(02) Q♦(03) Q♥(04) K♣(05). Le visuel va consister à montrer un paquet composé des rois noirs et des dames rouges. Note. Une fois appris, libre à vous de mettre en scène les cartes que vous voulez.

1 - Le petit paquet des *5as4* doit être tenu par ses petites tranches, dos des cartes pointé vers le haut, c'est la main gauche qui s'en charge avec son pouce et son majeur. Remarque. Il faut privilégier le médium car il offre une meilleure amplitude de prise des cartes ainsi qu'une plus grande liberté de mouvements des autres doigts.

2 - Action de dégagement des deux rois. L'index et le pouce de la main droite viennent ensuite dégager simultanément la première et la dernière carte, c'est-à-dire les deux rois noirs. C'est ce qui est montré sur la photo 1 où l'on voit l'index droit sur la première carte (K♠) et le pouce contre la dernière, le K♣.

Note. Avec un public frontal il est peut-être préférable d'avoir durant l'action les mains légèrement inclinées vers l'avant plutôt qu'à l'horizontale.



3 - Dès les deux cartes (K♠ et K♣) dégagées la main droite se retourne pour les montrer, la main gauche qui tient les trois dames fait de même, c'est la dernière qui est aperçue, la Q♥. photo 2.

⁵³ *Yin-Yang Plus count.*



4 - La main gauche positionne ensuite ses trois dames (Q♦ - Q♦ - Q♥) figures vers le bas sur le K♠, photo 3.



5 - C'est alors au pouce droit d'intervenir, de plaquer la dame de carreau et de la maintenir en place tandis que la main gauche se retire en emportant ses deux cartes, figures en bas, comme une seule, Q♦ // Q♥ ainsi que le K♠, photo 4.

6 - La main gauche se retourne pour montrer que K♠ et Q♥ (Q♦ // Q♥) sont tête-bêche, la main droite agit pareillement pour montrer Q♦ et K♠, photo 5



7 - La main droite se retourne à nouveau pour mettre Q♦ face en bas. La main gauche avec ses 3as2 vient alors se placer une nouvelle fois au-dessus des deux cartes de la main droite, photo 6 afin de saisir Q♦ entre son pouce et son annulaire.

8 - Dès lors le pouce droit devenu gênant se dégage et vient se plaquer sur la double carte (Q♦ // Q♥), photo 7.



9 - La main gauche est en mesure de se retirer en emportant K♠ et Q♦, la main droite, quant à elle, fait attention de tenir fermement ses cartes, Q♥ (Q♦ // Q♥) et K♣ pour ne pas dévoiler la supercherie. Photo 8. Pour les spectateurs vous venez simplement d'échanger les dames rouges. Vous pouvez montrer une fois de plus que vos cartes sont tête-bêche.

10 - La main gauche qui se retrouve avec deux cartes (roi de pique face en l'air et dame de carreau face en bas) ajoute le roi de pique face en haut aux deux cartes tenues par la main droite, photo 9, donnant le sentiment de mettre en sandwich la dame de cœur montrée et face en bas.





11 - Le *comptage Yin-Yang* vous a permis d'échanger incognito les deux dames de carreau et plus subtilement de manipuler cinq cartes comme quatre. C'est cela le comptage *Ying-Yang +*, une méthode élégante et pas dénuée d'esthétique pour jouer avec un paquet de cinq cartes comme quatre et permettre, par exemple, à une carte de revenir dans le petit paquet.

12 - En effet, voici une manière magique de parachever ce qui vient d'être accompli jusqu'à présent. La main gauche met sa carte dans la poche (de pantalon, de veste, etc,) et illico presto la dame de carreau revient rejoindre la dame de cœur entre les deux rois, photo 10.

Sur le plan technique ce comptage n'est pas d'une grande difficulté et est perçu comme une manipulation relativement épurée, dans la scénographie de ce comptage on donne à croire que le magicien montre quatre cartes, deux noires et deux rouges et que l'une d'elles est capable de voyager d'un endroit à un autre, en l'occurrence se retrouver en compagnie des trois autres.



LE COMPTAGE PONTÉ⁵⁴

Le *comptage Ponté* consiste à montrer quatre cartes alors qu'en réalité il y en a cinq dans le petit paquet. Sa particularité, la troisième carte reste secrète. Pour vous expliquer mon *Bridge' count* que j'ai mis au point vers les années 2010 le mieux est d'avoir la préparation suivante : K♠(01) K♦(02) Joker(03) K♥(04) K♣(05). Grâce à ce comptage vous allez pouvoir exposer les quatre rois tout en conservant caché le joker et pouvoir présenter les cartes de manière convaincante.



1 – Le petit paquet de cinq cartes comme quatre, quatre rois et un joker en sandwich, est présenté dos en haut. Examinez attentivement la tenue des cartes du petit paquet en photo 1. Il est tenu par la main gauche sur ses petites tranches, pouce sur l'intérieur et majeur sur l'extérieur, de préférence au niveau des coins gauches. Quant à la main droite elle se place au coin haut droit pour pincer le paquet entre son pouce et son index.

2 – Les mains vont maintenant séparer du bloc la première et la dernière comme la photo 2 l'illustre de manière à dégager les trois centrales. Comme le pouce de la main gauche fait une sorte de butoir en poussant au pouce droit la carte supérieure vers l'arrière, celle-ci, le K♠, va se ponter ou si vous préférez prendre la forme d'un pont. De même l'index plaqué sous le bloc des cartes agit pour incurver la dernière, le K♣ qui prend alors la forme d'un pont renversé. Ces deux actions conjointes permettent à la main gauche de sortir les cartes centrales comme sur la photo 3. Remarque. Il ne faut pas avoir les mains sèches pour ponter les cartes.

⁵⁴ Bridge' count.



3 – Une fois les trois cartes centrales dégagées par la main gauche les amener sur le K♠, photo 4 mais attention pas n'importe comment, en les engageant sous le bout du pouce droit comme vous pouvez le voir sur la photo 4.

4 – Le pouce droit est en mesure maintenant de dégager le K♦ et le mettre en décalé sur les deux rois noirs. Et enfin les deux dernières cartes comme une, Joker // K♥, sont ajoutées aux trois rois en les laissant bien alignées. La photo 5 montre la conclusion du *mélange ponté*, les faces vers le haut : Joker(01) // K♥(01) K♦(02) K♠(03) K♣(04). Pour le public vous avez simplement compté quatre cartes. Ce qui est intéressant dans ce comptage c'est comment les cartes sont tenues. Elles le sont par la main droite entre pouce et index et éventailées.



5 – Les cartes vont ensuite être retournées par la main gauche et reprises par la main droite. La photo 6 montre la main gauche en train de retourner les cartes dans l'intention que tout le monde puisse les voir, photo 7.



6 – Le *bridge count* a cet avantage de préparer les cartes à une tenue deux par deux comme sur la photo 9. Pour y arriver la main droite met naturellement la double (Joker(01) // **K♥(01)**) en *tenue pattes d'araignée* (page 62) et conserve pincé le **K♦** entre pouce et index tandis que la main gauche met le **K♠** aussi en *tenue pattes d'araignée* et pince le **K♣** comme en main droite, ce qui fait que les quatre rois sont joliment présentés.



Voilà ce qu'est le *comptage Ponté*, une astucieuse méthode pour montrer cinq cartes comme quatre. Si nous devons faire ce comptage en ayant au départ les rois dont les faces sont vers le haut, il faudra alors mettre le joker en deuxième,

K♠(01) Joker(02) K♦(03) K♥(04) K♣(05)
comptage Ponté => **K♠(01) K♣(02) K♥(03)**
 joker // **K♦(04)**.

Enfin, pour apprécier son utilité je vous invite à découvrir le tour *Dingo Kings* ! à la page 215 dans lequel les rois rouges et noirs transposent.



LE COMPTAGE PARISIEN

En jouant avec trois jokers et une carte blanche ayant le même dos que les jokers je me suis demandé ce que je pourrais en faire dans la finalité de montrer que ce petit paquet ne contient que des jokers. J'ai donc imaginé un comptage de quatre cartes où la carte blanche reste cachée. Mon *comptage Parisien*⁵⁵ permet donc de montrer avec trois jokers et une carte blanche en n04 que le paquet n'a que des jokers. Il offre aussi l'avantage de classer la carte blanche en n02 au final.

1 - Situation des cartes : DR/Joker(o1) DR/Joker(o2) DR/Joker(o3) DR/FBL(o4). Le paquet des quatre cartes à dos rouge est en main droite et au pouce décalez la première carte, un joker, comme montré sur la photo 1. La main gauche vient alors saisir les cartes entre son pouce et son majeur et dès qu'elles sont tenues ainsi par la main gauche le pouce et l'index de la main droite dégagent en même temps la seconde carte (un joker) et la dernière (la carte blanche). C'est ce que vous voyez sur la photo 2.

2 - Les deux mains se séparent (photo 3) et la main gauche se retourne pour exposer ses deux cartes, deux jokers, tandis que la main droite reste statique avec ses deux cartes tournées vers le bas. Photo 4. Vous venez de montrer deux jokers tenus par votre main gauche.



Maintenant la main gauche se retourne pour remettre ses deux jokers tournés vers le bas et vient un instant les superposer aux deux cartes de la main droite, photo 5.

⁵⁵ *Parisian' count.*



3 - Et les deux mains se séparent une fois encore, la main gauche emportant deux cartes, la première (un joker) et la dernière (la carte blanche) laissant en main droite deux jokers qu'elle va montrer en se retournant à son tour. C'est la photo 6. Donc à son tour c'est la main droite qui montre deux jokers.



4 - Puis la main droite remet ses deux jokers tournés vers le sol et la main gauche place ensuite ses deux cartes en dessous des deux jokers de la main droite et sans marquer de pose la main droite retient la seconde carte (un joker) et la dernière (la carte blanche) tandis que la main gauche simultanément s'éloigne avec deux cartes, la première (un joker) et la troisième (un joker). C'est la photo 7.

5 - Une fois les mains séparées, la main droite garde ses deux cartes (joker et carte blanche) en situation cachée, en revanche la main gauche retourne les siennes, deux jokers, photo 8.



6 - Une dernière fois la main gauche place ses deux cartes sous celles de la main droite et dans cette situation la main droite avec son pouce et son index est en mesure de conserver les deux cartes extrêmes, la première (un joker) et la dernière (un joker) et en même temps la main gauche s'éloigne avec les deux cartes centrales, la carte blanche (en no2) et le joker (en no3). Photo 9.



7 - La main gauche se retourne pour montrer ses deux jokers, photo 10 et se remet dos en l'air et c'est ensuite à la main gauche de venir égaliser ses deux cartes contre la main droite, ceci avant de se retourner et donner le sentiment qu'elle tient elle aussi deux jokers, photos 11 et 12. En réalité sous le joker montré se cache la carte blanche.



8 - La dernière étape consiste à faire un comptage inversé optique des deux cartes de la main gauche avec dépôt en main droite sur les deux jokers. Les photos 13, 14 et 15 sont suffisamment explicites pour le comptage inversé qu'il faut faire.

Au final les cartes seront arrangées de telle sorte que la carte blanche ignorée du public se retrouvera seconde dans le petit paquet des quatre cartes.



En résumé le *comptage Parisien* est amusant à mettre en œuvre dans ces circonstances que je rappelle : Un paquet de quatre cartes composé de trois cartes identiques et une carte différente que l'on souhaite déplacer de la position de dernière du paquet à celle de seconde.



Cela peut présenter un intérêt évident si par exemple on veut renforcer le sentiment de quatre jokers montrés en faisant un *comptage Elmsley*⁵⁶ (*Elmsley' count*). En mettant les cartes face vers le haut la troisième (la carte blanche) restera là aussi invisible car dans ce comptage on montrera deux fois la carte première.

Enfin ! Il est conseillé de faire ce *comptage Parisien* posément mais en rythme pour qu'il soit le plus possible trompeur.



9 – Bonus ! Et pour vous gratifier de l'intérêt que vous portez à mon *comptage Parisien* je vous propose maintenant de préparer et classer vos quatre cartes tel quel : DR/FBL(01) DR/Joker(02) DR/Joker(03) DR/Joker(04), photo 16.

Cette disposition des cartes va nous permettre de montrer quatre jokers en choisissant deux manipulations dans l'éventail des possibilités, une levée double suivi d'un comptage inversé optique.

10 - Ayez votre paquet face en bas dans la paume de votre main droite et après avoir breaké les deux premières cartes, faites de la main gauche une levée double ou si vous préférez un *2as1*, DR/FBL(01) // DR/Joker(02), dans l'intention de montrer que la carte supérieure est un joker. Photo 17. « *J'ai ici un joker* » vous pouvez dire. Remettez vos *2as1* face en bas sur les deux autres jokers faces en bas et poursuivez : « *En fait j'ai un petit paquet de jokers.* » Et pour l'affirmer vous allez montrer par un *comptage inversé optique*⁵⁷ que vous n'avez que des jokers.



⁵⁶ En 1959, sous le titre « *Ghost Count* » Alex Elmsley décrit un comptage remarquable avec quatre cartes pour son tour : *The Four Card Trick*. Pour aller plus loin le lecteur est invité à consulter *The Collected Works of Alex Elmsley*, ouvrage en deux volumes, écrit par Stephen Minch, chez L&L Publishing. Et plus particulièrement il retrouvera la description de ce fabuleux comptage à la page 23 et suivantes du volume 1.

⁵⁷ Le comptage inversé optique que nous allons faire est différent de celui que nous utilisons dans « *BEE Attitude revisitée* » (voir page 371). Il n'est pas une création personnelle mais l'idée de l'associer à la levée double lui donne une autre inertie.



Mon comptage inversé optique

11 – Après avoir montré que la première carte est un joker grâce à une levée double saisissez votre petit paquet de quatre cartes face en bas entre le pouce sur la tranche intérieure et le majeur et l'annulaire sur son opposé, photo 18 ; il est important que ce soit ces deux doigts qui se positionnent sur la petite tranche extérieure près du coin gauche. Puis retournez le paquet pour montrer la face de la dernière carte, photo 19.

12 - La main gauche ramène son paquet face vers le bas dans la paume de la main droite et le pouce droit se place aussitôt en travers afin de retenir la carte supérieure (DR/FBL) en main droite au moment où la main gauche se retire à nouveau pour remonter la face de la dernière carte. Photos 20 et 21. Ce mouvement doit être réalisé sans à-coups et en le reproduisant trois autres fois il permet d'inverser l'ordre des cartes tout en donnant optiquement l'illusion qu'il n'y a que des jokers car à chaque fois on aura montré le même joker, celui du dessous.

Et ce *comptage inversé optique* réalisé dans la foulée d'une levée double renforce l'idée que les cartes sont des jokers et place la carte blanche en dernière du petit paquet. Enfin, cerise sur le gâteau, comme l'ordre des cartes est dorénavant : DR/Joker(01) DR/Joker(02) DR/Joker(03) DR/FBL(04) le classement est idéal pour enchaîner avec mon *comptage Parisien*.





LE COMPTAGE SICILIEN

Voici un autre comptage de cartes dans l'arsenal du cartomane. Je l'ai nommé « *Comptage Sicilien* » et il se réalise avec cinq cartes comptées et montrées comme quatre, une carte reste cachée tout au long du comptage et il a un superbe rendu visuel.

1 - Pour suivre mes explications vous devez disposer de quatre dames et un Joker. L'effet consiste à montrer un petit paquet de reines, c'est le *comptage sicilien* dans lequel du début à la fin un joker reste caché entre celles-ci. ♠(01) ♠(01) ♠(01) ♠(01) ♠(05).

2 – Adoptez la tenue d'un *Twist Count* (page 125), les *5as4* doivent avoir les figures dirigées vers le haut, entre le pouce et l'index de la main gauche. De la main droite dégagez celle du dessus et son homologue du dessous comme vous le feriez classiquement dans le *comptage Twist*, photo 1.



3 – Sans marquer de pose retournez votre main droite afin de mettre les deux dames (♠(01) & ♠(01)) figures tournées vers le sol (photo 2) et au pouce droit dégagez vers la droite la dame de carreau (♠(01)) comme sur la photo 3. À noter que la main gauche est plutôt immobile pendant que la main droite s'emploie à dégager les dames, cœur et pique dans une première phase et carreau dans une seconde.



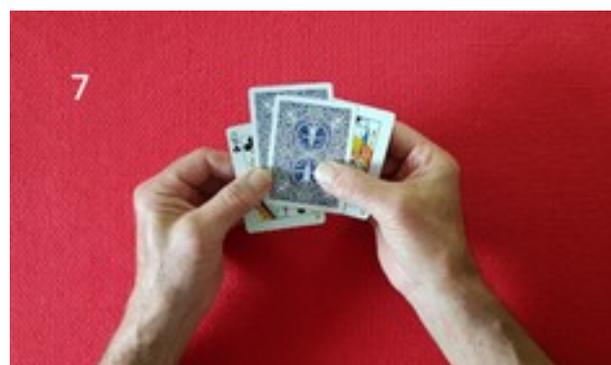


4 – La main droite se retourne à nouveau et vient se placer au-dessus des 2as1 de la main gauche (Joker // Q♣). Photo 4.

5 – Le médium et l'annulaire de la main droite viennent se plaquer contre le dos du joker (joker // Q♣) ce qui permet pendant une fraction de secondes de tenir fermement entre pouce et ces deux doigts le petit paquet de cartes. Dès lors la main gauche change sa manière de tenir ses cartes, le pouce plaque la Q♦ face vers le bas contre la double carte tournée vers le haut (présentant la Q♣), quant à l'index gauche il aide le pouce à maintenir ces 3as2 ce qui permet à la main droite de dégager Q♥ et Q♠. C'est ce qui est montré sur la photo 5. Pour le public vous venez de lui montrer que vous avez quatre dames.



6 – La main droite se retourne une fois encore afin de mettre ses deux dames (Q♥ & Q♠) figures vers le bas. L'action s'achevant par le dépôt de la dame de cœur (Q♥) sur la dame de carreau (Q♦), photo 6. Cette Q♥ est glissée sous le pouce de la main gauche afin d'y être maintenue.



7 – La main droite se retourne une nouvelle fois et met sa dame de pique dessous, photo 7. Note. Normalement en exécutant ces mouvements il y a peu de chance que la double carte (joker // Q♣) laisse penser que deux cartes sont superposées.

8 – La main gauche peut lâcher prise car c'est la main droite qui tient le petit paquet des 5as4. Aussitôt, libre de ses mouvements, elle vient agripper la double carte dans sa fourche index/pouce pour une mise en « *patte d'araignée* », photo 8. Cette technique est décrite



page 62 de cet ouvrage. La double carte se retrouve donc dos en l'air en main gauche (photo 9).



9 – S'ensuit que le pouce et l'index de la main gauche saisissent les deux dames rouges dos visible (photo 10) et peut même se retourner afin de les montrer (photo 11).

10 – La main droite qui tient la dame de pique (Q♠) la retourne afin qu'elle soit dos en l'air dans sa paume (photo 12) et vient se placer sous la double carte (joker // Q♣) en *tenuie pattes d'araignée*, son pouce fait pression sur la double carte afin que les deux cartes restent alignées. C'est la photo 13.





11 – Il ne reste plus qu'à déposer les deux dames rouges sur les 3^{as}2 de la main droite (photo 14) et égaliser le petit paquet de cartes. L'illusion est parfaite, vous avez joué avec quatre reines en les manipulant sans jamais montrer que vous avez une cinquième carte, le joker (photo 15). Et chaque carte a repris sa place dans l'arrangement du petit paquet. N'est-ce pas merveilleux ?

12 – Donner le sentiment qu'un paquet ne contient que quatre cartes alors qu'il en a cinq demande un certain doigté qu'une pratique quotidienne rendra possible.





LE MÉLANGE D'UNE SEULE MAIN

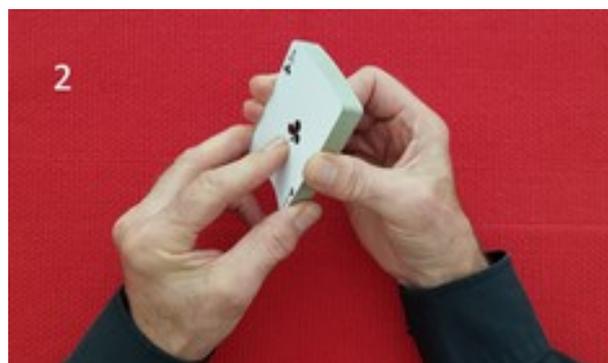
Il ne faut pas se voiler la face, prendre un jeu et le mélanger d'une seule main est une manipulation ardue qui demande un long apprentissage mais qui en jette plein les yeux en donnant du plaisir à celui qui sait la faire. Il existe deux à trois manières de mettre en parallèle deux paquets du jeu avant de les mélanger, celle que j'utilise je l'ai apprise il y a une quarantaine d'années.

Selon moi, le mélange d'une seule main se décompose en six phases : 1 - La tenue du jeu dans la main. 2 - L'ouverture du jeu vers le milieu ou carrément au milieu (26 et 26). 3 - Le croisement des deux paquets. 4 - La mise en parallèle des deux paquets. 5 - L'entrelacement des cartes. 6 - La touche finale, la cascade.

L'apprenant est invité à préparer son jeu ainsi, 26 rouges dont $A\heartsuit(01) \rightarrow A\heartsuit(26)$ et 26 noires dont $A\spadesuit(27) \rightarrow A\spadesuit(52)$

1 - Au départ, le jeu doit être tenu comme un bloc en main droite paume en l'air, le pouce appuyé contre la grande tranche supérieure et les quatre autres doigts contre la tranche opposée, photo 1. Dans cette position le jeu est presque à la verticale, il présente sa dernière carte au public, dans l'exemple de la photo 1 c'est l'as de trèfle.

Recommandations. Il faut s'assurer que les cartes soient légèrement tuilées sur leurs petites tranches, en clair le jeu doit ressembler à une modeste tuile de toiture. Si le jeu ne l'est pas il y a moyen d'y remédier en appuyant l'index gauche sur le centre de la dernière carte, $A\clubsuit(52)$ et d'exercer une pression suffisante pour que le jeu se courbe quelque peu, photo 2. Tuiler les cartes est important dans la conduite d'un mélange d'une seule main car sinon procéder à l'entrelacement des cartes au moment de le faire sera plus périlleux. Avec de la pratique vous constaterez qu'une légère courbure suffit pour faire le mélange correctement.



2 - L'ouverture du jeu pour le diviser en deux paquets approximativement égaux ou avec une certaine pratique en deux paquets égaux (26 et 26) est la phase qui suit. Comme quatre doigts tiennent le jeu en étant positionnés sur la grande tranche inférieure l'index



peut s'acquitter de sa tâche et forcer le jeu à s'ouvrir vers le milieu. C'est ce que montre la photo 3. Remarque, L'action d'ouvrir le jeu sur la grande tranche inférieure ou gauche se fait par la partie charnue de la dernière phalange de l'index et non son ongle. Avec de l'entraînement il est possible de pratiquer une séparation d'un jeu de cinquante deux cartes en deux paquets de vingt six chacun, concrètement maîtriser une séparation entre A♥ et A♠ est tout à fait possible techniquement dans cette méthode proposée.



3 – Le croisement des deux paquets. Le pouce droit va servir d'axe pour la mise en « croix » des deux paquets. L'index droit, une fois l'ouverture du jeu pratiquée, va déporter, du mieux qu'il le peut, le paquet supérieur, vers la droite donc dans le sens horaire et mécaniquement le majeur et l'annulaire vont pouvoir se repositionner contre la grande tranche inférieure du paquet inférieur (A♣). Remarque ! Vous devriez arriver cahin-caha au résultat de la photo 4. Dans cette nouvelle étape le paquet supérieur est pincé par le pouce et l'index de la main droite tandis que le paquet inférieur l'est principalement par le pouce et le majeur.

Remarque, il ne s'agit pas au sens strict d'un croisement des deux paquets mais plutôt d'une mise en diagonale du paquet supérieur par rapport au paquet inférieur.

4 – la mise en parallèle des deux paquets. Ce ne sera probablement pas pour un débutant une mince affaire j'en ai la conviction. L'auriculaire quitte maintenant son poste car le majeur, l'annulaire et le pouce peuvent se passer de lui pour tenir le paquet inférieur, et il va venir saisir le paquet inférieur sur sa grande tranche opposée. En clair, le petit doigt droit se courbe pour se faufiler sous le paquet et ressurgit l'autre côté près du pouce et appuie naturellement son dos contre la grande tranche. Les deux photos, 5 et 6, donnent un très bon aperçu de ce que le petit doigt doit accomplir. Dorénavant, tout est en place pour accomplir la mise en parallèle des deux paquets de manière sécurisée.

Comme le paquet inférieur peut désormais être tenu que par l'auriculaire d'une part et l'annulaire d'autre part et que le paquet supérieur est en mesure d'être tenu que par le pouce et l'index, ces deux doigts déplacent le plus possible le paquet supérieur vers la droite afin d'amener le paquet inférieur à se placer entre l'index et le majeur. Les photos 7 à 10 montrent la progression dans la mise en parallèle des deux paquets. Regardez ces photos avant de vous lancer ! C'est la phase technique la plus délicate, qui demande une extension des muscles et un supplément d'empan de votre main. Conseil ! Faites



régulièrement quelques assouplissements de vos doigts pour éviter le pire.

Note. Lors du déplacement du paquet supérieur vers la droite il est astucieux de mouvoir ce paquet en passant sous le paquet inférieur dans une trajectoire de diagonale ce qui facilite non seulement la mise en parallèle des deux paquets mais aussi l'ajustement de ces deux paquets par rapport à leurs tranches courtes hautes. Photos 7 et 8, pour la photo 8 vous avez repéré qu'il s'agit d'une photographie prise de l'arrière.



5 – L'entrelacement des cartes est une autre difficulté que vous allez probablement rencontré. Vous êtes parvenu à mettre correctement vos deux portions du jeu en parallèle,



en ayant peut-être étiré vos doigts plus que de coutume, maintenant l'auriculaire quitte son positionnement pour venir s'allonger en compagnie de l'annulaire sur la grande tranche gauche du paquet à l'as de trèfle, photo 11.

Et là dans cette tenue des paquets par petites pressions et ajustements la main droite fait en sorte de mettre les deux coins bas (bas droit pour le paquet de A♣ et coin bas gauche pour le paquet de A♥) en contact. Donc, pour y parvenir c'est le pouce et le petit doigt qui servent de guides et qui vont exercer plus ou moins de pression sur les paquets afin de les obliger à s'entrelacer comme sur la photo 11 et encore plus comme sur la 12.

Vous disposez pour l'étude de l'imbrication des cartes ou le mélange des cartes proprement dit, de plusieurs vues, la photo 11 pour une vue frontale, photo 12 pour voir la tranche des paquets et le mélange amorcé et enfin la vue arrière, photo 13, pour un autre regard.

Notes. Vous constatez très certainement dans vos premiers essais que les cartes ont tendance à s'échapper, la cause en est peut-être une courbure trop prononcée des deux paquets, un mauvais alignement des coins ou encore que votre jeu n'est pas de bonne qualité. Concernant la pression à exercer pour entrelacer les paquets c'est une affaire de dosage qui ne s'apprend qu'avec de la pratique donc pas d'agacement intempestif, être patient est une posture qu'il faut souvent adopter dans les apprentissages. Dernier conseil ! Il est préférable que la dernière carte du paquet supérieur finisse l'imbrication, dans notre cas c'est A♥. Je conseille fortement au jeune praticien de faire ses premiers essais au-dessus d'un lit ou d'une table ; il n'est pas interdit non plus dans les premiers temps de s'aider de l'autre main (la gauche) pour corriger les erreurs primesautières.



6 – Nous y sommes parvenus même si le chemin fut semé d'embûches, réaliser une jolie cascade des cartes pour parachever en beauté le mélange d'une seule main.

La méthode la plus efficace pour une cascade réussie est d'engager un peu plus l'index afin qu'il se plaque contre la face de la dernière carte tandis que l'auriculaire fait de même sur la dernière carte, photo 14. La main peut alors se retourner en toute confiance et exercer une pression sur les cartes pour lancer la cascade arc-boutée des cartes, photo 15.

J'ai oublié de préciser mais cela tombe sous le sens que la main gauche s'est placée dessous, comme un réceptacle pour recevoir le jet plus ou moins ordonné des cartes. Avec une bonne maîtrise, un bon contrôle de la pression que la main droite doit exercer sur les



cartes il est possible de les faire chuter lentement et dans un jet régulier, ce qui rend l'effet encore plus gracieux.



Savoir faire un mélange d'une seule main demande du temps et toutes les mains ne sont pas aptes à cet exercice. C'est une technique que l'on classe habituellement dans les fioritures et personnellement je trouve que de savoir faire un mélange d'une seule main est gratifiant, redonne confiance sur son niveau de technicité et personnellement je ne me lasse pas de voir les cartes cascader magiquement. Il va de soi que si vous avez l'habitude de présenter des tours de cartes dans un registre d'effets mentaux il n'est pas utile de faire montre de cette technique en revanche dans les clubs de magie où on adore crâner et se parader vous passerez pour un pro.

Lorsque je fais mon mélange d'une seule main je l'accompagne souvent ainsi : « *Voici un mélange qui laisse l'autre main libre de faire ce qu'elle veut... Un mille-pattes me disait récemment qu'il ne savait jamais avec quelle patte il ferait son mélange.* »



UN FORÇAGE SANS ÉQUIVOQUE AVEC LES DEUX VOISINES

L'effet ! Une carte choisie est prédite par le magicien. C'est un classique et il existe de nombreuses approches pour parvenir à ses fins et parmi ces approches il en est une qui consiste à forcer une carte préférablement à une autre. La méthode que je vous propose de découvrir sera probablement nouvelle pour vous, rassurez-vous ! elle est facile à exécuter, construite sur un choix équivoque de premier choix.

Arrangement du jeu : 10♥(01) 7♥(02) → . Important ! Ce tour peut se faire de manière impromptu et avec pourquoi pas un jeu emprunté et brassé, l'astuce du magicien consistant à prendre discrètement connaissance des deux premières cartes et en particulier celle en n02 car ainsi il pourra écrire sur un papier comme prédiction le nom de cette carte.

1 – Donc ! Pour exemplifier, commencez par écrire sur un bout de papier le nom de la carte en n02, ici c'est le SEPT de CŒUR et mettez ce papier (votre prédiction) bien en vue sur la table, en attente d'être regardée et lue.

Jeu en main droite effectuez tout d'abord une *levée 69* ou *levée tête-bêche* (page 86) afin de montrer le 10♥ la première carte du jeu, c'est la photo 1. Ensuite mettez votre double carte (7♥ // 10♥) en *tenue pattes d'araignée* (page 62) en main gauche. La manœuvre va se faire en deux temps, le pouce droit va se plaquer sur le coin haut droit ce qui va permettre à la main gauche de faire pivoter la double carte comme le montre la photo 2, ensuite la main gauche va changer sa prise des deux cartes en les pinçant entre pouce et index, c'est la photo 3.

S'adressant au participant ou à une participante voici ce que le magicien pourrait lui dire : « *Je vais effeuiller le coin des cartes et vous allez m'arrêter où bon vous semble, on est bien d'accord !* »

2 – Effeuillez par conséquent le coin droit haut des cartes jusqu'au moment où la personne vous dit : « *Stop !* », photo 4. Aussitôt introduisez la double carte comme une seule à l'endroit indiqué, photo 5. Remarque. Pour le moment les spectateurs ignorent vos intentions, là où vous voulez les amener, ce qu'il comprennent c'est que vous venez de mettre une carte à l'envers dans le jeu et n'ont pas remarqué que vous en insérez deux. Égalisez le paquet et étalez-le sur la table le plus régulièrement possible, si vous disposez d'un tapis c'est encore mieux. Photo 6.



3 – « Ce DIX DE CŒUR a été inséré dans le jeu à l'endroit que vous avez souhaité, nous sommes bien d'accord que je n'ai pas cherché à vous influencer... Nous allons nous intéresser aux deux voisines... Veuillez, je vous prie poser votre index sur l'une ou l'autre afin de faire votre choix ».

Nous sommes dans la situation où en fait la carte en-dessous du dix de cœur est le SEPT DE CŒUR, seul le magicien le sait, il va donc par un langage approprié forcer cette carte.



Voici la méthode que j'utilise et qui me semble pertinente et logique.

De facto, deux cas vont se présenter : A - Le participant pose son index sur le sept de cœur, photo 7 et là c'est gagné. B - C'est la carte au-dessus du dix de cœur qui est touchée, photo 8, il va falloir pour l'opérateur ruser et justifier.

A – Le sept de cœur est touché. Il n'y a plus qu'à sortir cette carte du ruban et la confronter à votre prédiction afin de montrer que vous êtes un excellent devin.



B – C'est la carte au-dessus qui est touchée, photo 8, voici ce que je dis dans ce cas :
« *En mettant votre doigt sur cette carte vous m'empêchez volontairement de la sortir, en revanche je peux libérer l'autre carte immédiatement et révéler son identité* ».



Notes. Les magiciens et surtout ceux qui se spécialisent dans le mentalisme utilisent fréquemment la technique du choix équivoque.

Qu'est-ce qu'un choix équivoque ? Une technique, plus ou moins subtile, pour l'interpréter à son avantage une réponse généralement basée sur un choix entre deux choses. Or j'ai toujours estimé que dans un choix équivoque la formulation de la question ou de l'instruction doit être réfléchie et le plus logique possible afin d'éviter l'écueil d'une ambiguïté douteuse souvent synonyme de suspicion chez le spectateur.

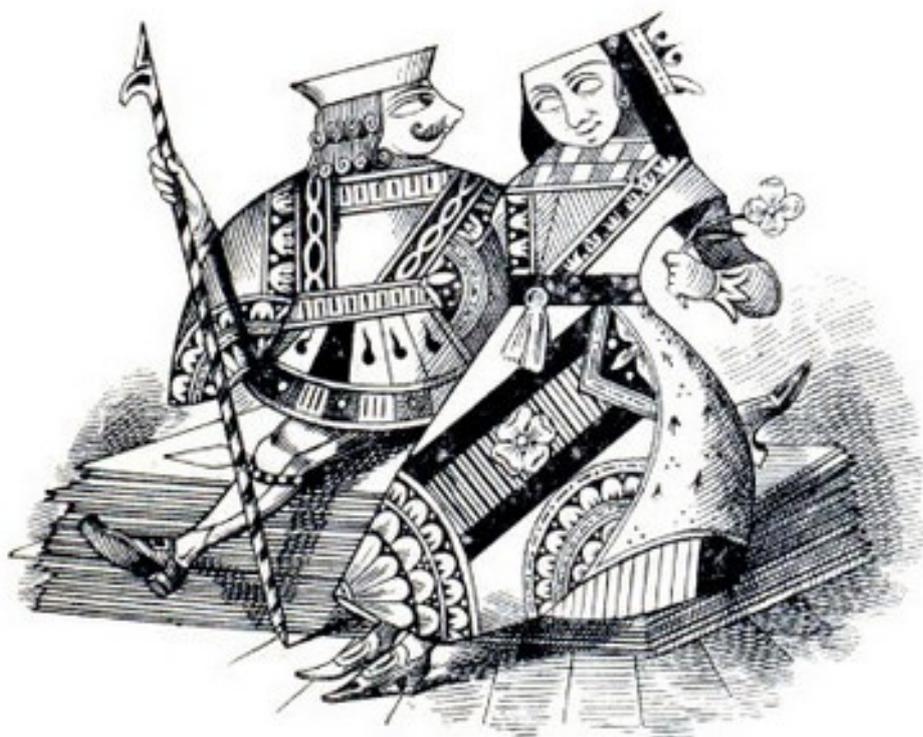
Donc, le SEPT de CŒUR est forcé par la manière la plus convaincante et la prédiction lue afin de montrer que vous êtes un sacré devin.

Pour conclure, j'utilise souvent cette méthode de forçage et jusqu'à présent elle a plutôt bien fonctionné, la phase critique consistant à cacher le fait que deux cartes, dos contre dos, sont insérées à un endroit désigné du jeu, n'est pas une manipulation difficile, il faut simplement faire attention de ne pas montrer au moment où on tient ces deux cartes, comme une, le dos.



♥ TOURS DE CARTES ♠

*Mundus vult decipi, ergo decipiatur*⁵⁸



58 Formule latine que l'on peut traduire comme ci : *Le monde veut être trompé, alors laissez-le être trompé.*



Liste de mes tours de cartes et renvois

- La dame de cœur sexy, page 187.
- Transposition de Six !, page 190.
- Trois Reines et un joker, page 197.
- Le ROI manquant !, page 202.
- Le Roi de Cœur changé en Joker, page 204.
- Le Joker changé en Roi de Cœur, page 208.
- Les Rois Noirs facétieux, page 212.
- Dingo Kings !, page 215.
- RIROK-REJ, page 220.
- Trapped !, page 223.
- Les Quatre AS du Cartomane, page 229.
 - Forçage au dé (*Theo Annemann & Clément de Lion*), page 232.
- In Jail, page 234.
 - Un étui de carte à se fabriquer, page 234.
- Carte blanche à la dame de cœur, page 238.
- Mon Comptage inversé magique (MIC), page 240.
- Le valet de carreau du cyclope, page 244.
- Cache-cache de Reines, page 260.
 - Ma technique de la carte glissée, page 260.
- Double retournement, page 262.
- Colour Fantasy, page 270.
 - Double coupe totale, page 271.
- Un *5as4* avec la technique du *3as2-Top/Down*, page 272.
 - Ma coupe ventrale, page 273.
- Twisting the Aces, page 276.
- Japan Fan, page 281.
- Valets changés en As, page 285.
- Master Class avec les AS, page 287.
- Assembled Aces, page 294.
 - The Slip Force – Le forçage à la carte coulée, page 294.
- Le retournement de la première carte du jeu au lancé dans la main, page 296.
- Six cards lift revisited, page 298.
- Le tournoiement enchanté, page 301.
- Les deux cinq anadyomènes, page 306.



- As-2-3 et 4 c'est ambitieux !, page 309.
- Criss-Cross Cards, page 313.
- Julie 637-Love, page 316.
- Variante très technique de Julie 367-Love, page 322.
- Autre Variante très technique de Julie 367-Love, page 325.
- La carte perforée puis réparée, page 328.
- La carte trouée puis réparée (autre version), page 331.
- Follow me, page 336.
- Le sept de cœur dans l'enveloppe, page 344.
- Métamorphose impériale, page 347.
- Apparition des As et Permutations magiques, page 350.
- Multi-Shift avec cinq cartes, page 355.
 - Faire prendre une carte dans un étalement de cartes, page 355.
 - Faire apparaître les quatre as, page 356.
 - Insérer le *5as4* dans le paquet, page 357.
 - Faire un Multiple Shift avec cinq cartes comme quatre, page 360.
 - Breaker les cinq dernières cartes d'un jeu sous le couvert d'un éventail, page 361.
 - Mettre à l'envers les cinq cartes et les révéler, page 363.
- Le neuf de cœur passe-muraille, page 364.
- La carte voyageuse !, page 368.
- BEE Attitude revisité, page 371.
- Le voyage du QUATRE de PIQUE personnalisé, page 376.
- Un changement miraculeux, page 380.
 - Le Comptage Twist bis, page 381.
- Passe-Passe de Valets, page 385.
- Rouge ou noire ? Les cartes du magicien obéissent, page 390.





LA DAME DE CŒUR SEXY

« *L'homme est heureux quand il s'amuse, Et quelquefois quand on l'abuse* ». J.N Ponsin ⁵⁹

Le magicien montre cinq cartes à dos bleu, c'est essentiel de le signaler. Soudainement une dame de cœur comme par enchantement apparaît à l'envers dans le petit paquet des cartes à dos bleu et face blanche, une dame de cœur atypique avec un dos rouge portant l'inscription : SEXY. C'est probablement le magicien qui a changé l'une des cartes blanches en dame de cœur sexy !

Cette routine est basée sur un *comptage crabe* suivi d'un *comptage trompeur*.

Préparation : Disposez de cinq cartes, toutes à dos bleu et face blanche (DB/FB) ainsi que d'une dame de cœur à dos rouge sur laquelle vous écrivez : SEXY puis classez vos six cartes comme sur la photo 1. DB/FB(o1) DB/FB DB/FB Q♥(o4) DB/FB DB/FB(o6)



1 – Commencez par faire un *Crab count* afin de bien montrer que vous avez cinq cartes dans les mains ayant un dos bleu. Les photos de 2 à 5 montrent les étapes clés du *comptage Crabe*. À rappeler qu'à la fin du comptage la dame de cœur restera en quatrième dans le petit paquet des six cartes, cachée sous une carte DB/FB.

⁵⁹ *Nouvelle Magie Blanche dévoilée, Physique occulte, et cours complet de prestidigitation.* par J.N Ponsin, Section XVI, chez A. Huet, Reims. 1853.



2 – Retournez le paquet des cinq cartes afin de le tenir comme indiqué sur la photo 6.

3 – Faites maintenant un *Fooling Card Count* (page 129) dont vous êtes devenu expert afin de montrer une dame de cœur parmi un carré de cartes blanches. Photos 7 et 8.



4 – Et pour conclure, retournez lentement la dame de cœur pour montrer que son dos est rouge et porte l'inscription SEXY. Photo 9.



Cette petite routine n'est pas bien difficile si vous maîtrisez les deux comptages sur le bout des doigts.

Récapitulatif :

1 → Un paquet de six cartes, cinq ayant un dos bleu et une face blanche ainsi qu'une dame de cœur à dos rouge plus l'inscription sexy, cartes arrangées comme ceci :

DB/FB(o1) DB/FB DB/FB Q♥(o4) DB/FB

DB/FB(o6).

2 → Faire un *comptage Crabe* pour montrer six cartes comme cinq à dos bleu (*6as5*)

2 → Faire un *comptage Trompeur* pour révéler la dame de cœur entre les cartes blanches.

Autre approche.

DB/FB(o1) DB/FB DB/FB Q♥(o4) DB/FB DB/FB(o6) comme arrangement.

- Commencez par faire un *comptage Crab* en ayant les six cartes comme cinq, dos en l'air.

- Retournez le petit paquet et faites un *comptage Twist* afin de montrer cinq cartes à dos bleu et face blanche.

- Transférez la double carte (Q♥ // DB/FB) ainsi que sa voisine, une blanche (DB/FBL) du dessous au-dessus des trois autres, ce qui met la dame de cœur en carte troisième.

- Cartes faces en l'air, faites un *comptage Trompeur* afin de montrer que l'une des cartes blanches a la faculté de se métamorphoser en dame de cœur à dos rouge avec l'inscription : « SEXY ».

TRANSPOSITION DE SIX I

Le magicien montre un petit paquet de six cartes composé de deux six à dos rouge, l'un est le six de cœur et l'autre le six de pique ainsi que quatre cartes blanches à dos bleu. Ces six cartes dans les mains du magicien vont être les héroïnes d'un tour de magie incroyable.

Il commence par placer le six de cœur dans un petit étui à claire-voie et le six de pique quant à lui est remis dans le petit paquet des cartes blanches. Tout semble bien limpide jusqu'au moment magique se traduisant par des gestes cabalistiques où tout se brouille, le six de cœur apparaît dans le petit paquet des cartes blanches et *de facto* le six de pique se retrouve mystérieusement dans le petit étui. Une transposition de six qui restera gravée dans les mémoires pour longtemps.

J'adore présenter cette routine qui associe un étonnant principe d'illusion d'optique mis au point par le magicien japonais *Katsuya Masuda* et sur le plan technique une série de manipulations connues ou novatrices, un *Twist count* – deux levées doubles – deux *Monalisa count* avec six cartes comme cinq.

Sans plus tarder car je sens votre impatience à découvrir cette routine de « *Petit Paquet* » commençons par préparer le matériel.

Cartes : DB/FBL(01) DB/FBL(02) DB/FBL(03) DR/6♠(04) DR/6♠(05) DR/6♥(06) DB/FBL(07). Vous l'avez compris il faut deux six de pique à dos rouge, un six de cœur à dos rouge tout autant ainsi que quatre cartes blanches à dos bleu.

Il faut aussi avoir l'accessoire *WOW* de *Katsuya Masuda*. Pour ceux qui l'ignorent, *WoW* se présente comme un petit étui à claire-voie dans lequel on peut glisser une carte à jouer, en manœuvrant l'étui la carte peut changer de valeur. C'est simplissime mais diabolique. Au départ le *Wow* est posé sur le tapis.

Mon *Wow* permet de faire apparaître ou disparaître un SIX DE CŒUR. C'est pourquoi dans la préparation de mes cartes j'ai mis un six de cœur et deux six de pique. Si j'avais eu la possibilité d'avoir un *Wow* qui laisse apparaître un as de cœur j'aurais choisi de faire ma routine avec un as de pique et un as de cœur.

Note. Cet accessoire de magie peut se commander via internet ou bien s'acheter dans les bonnes boutiques de magie. Lors de la commande on ne sait pas toujours qu'elle carte apparaîtra dans l'étui.

Important ! je vous conseille de ne pas vous laisser tenter par l'achat d'une copie en provenance de chine mais d'acheter l'original.

1 – Cartes en main, les faces vers le haut, commencez par faire un *Twist count*. La série de



photos de 1 à 3 montre les étapes du *comptage Twist* qui dans ce tour permet de compter sept cartes comme six. Normalement à la fin du comptage le 6♥ est une double carte, 6♠ // 6♥.



2 – L'étape suivante va consister à montrer deux six à dos rouge et quatre cartes aux faces blanches ayant un dos bleu. Pour y parvenir, la main gauche pince entre pouce et index la double carte par sa petite tranche intérieure et retourne cette double carte afin de montrer qu'elle est rouge. Photo 4, mise de la double carte en *tenue pattes d'araignée* (page 62).





La main droite se retourne à son tour et ajoute le six de pique à la main gauche ainsi ces deux cartes sont montrées ensemble dans cette main gauche, photo 5, comme étant à dos rouge. Au passage lors du retournement les cartes blanches sont vues comme ayant leur dos bleu.

La main droite bascule ses quatre cartes blanches comme sur la photo 6 afin de présenter les dos bleus.



3 – Maintenant il va falloir remettre le plus naturellement les trois cartes montrées comme deux, à dos rouge, sur le paquet des cartes blanches à dos bleu. La main droite se retourne une fois de plus et vient agripper le six de pique sur sa grande tranche droite, pouce en dessous et index au-dessus comme sur la photo 7. Ensuite elle se retourne comme sur la photo 8 et bascule le six de pique à dos rouge sur le paquet des cartes blanches. Photo 9.



Pour la remise du six de cœur ($6♠ // 6♥$) sur le jeu à nouveau la main droite se retourne et vient saisir cette double carte par son coin bas droit entre pouce et index et tout en tenant fermement ses deux cartes comme une se retourne encore afin d'être paume en l'air, photo 10. La main gauche vient alors saisir cette double carte par sa grande tranche gauche et la bascule sur le paquet. Ainsi le décor est planté vous venez de montrer deux six à tarot rouge et quatre cartes à tarot bleu en occultant une septième carte (DR/6♠). Photo 11.



4 – Faites ensuite une levée double des deux premières cartes afin de remonter le six de cœur, photo 13. Remettez ces deux cartes comme une sur le paquet et reprenez soi-disant ce six de cœur pour le glisser dans l'étui *Wow*, photo 14. En réalité c'est le six de pique qui incognito est inséré dans l'étui. Aussitôt manœuvrez la languette afin que ce soit le six de cœur qui apparaisse à travers l'étui, photo 15. Le six de pique reste de la sorte diaboliquement caché sous le six de cœur.





5 – Faites une seconde et dernière levée double, 6♥ // 6♠, afin de montrer le six de pique, photos 16 et 17.

6 – La double carte étant tenue main gauche par ses angles la main droite en profite pour retourner les cartes pour qu'elles soient présentées côté carte blanche et les étale suffisamment afin que la main gauche puisse insérer entre-elles son six de pique comme sur la photo 18. La situation des cartes est à cette étape, DB/FBL(o1) DB/FBL(o2) 6♥ // 6♠(o3) DB/FBL(o4) DB/FBL(o5).



7 – L'astuce va être à ce stade d'amener soi-disant le six de pique en position seconde en réalisant un *comptage Monalisa* avec six cartes comme cinq, un *6as5* (se reportez-vous au *comptage Monalisa*, page 150) pour vous préparer à le faire avec six cartes dans les mains, ce n'est franchement pas plus compliqué. Pour débiter la main droite dégage les deux extrêmes du paquet, n01 et n06, deux cartes blanches comme sur la photo 19.

8 – Ensuite la main gauche qui tient par ses coins opposés son paquet de quatre cartes comme trois vient se placer au-dessus des deux cartes tenues par la main droite, photo 20. Dans ce schéma, la main gauche est en mesure d'agripper la carte inférieure des deux blanches tenues en main droite, elle est saisie par ses deux angles diamétralement opposés par l'annulaire au coin haut gauche et le pouce au coin bas droit, photo 21.



9 – Le pouce de la main droite se plaque naturellement contre la carte blanche qui cache le six de pique et la main gauche se dégage emportant entre pouce et médium que trois cartes comme une et entre pouce et annulaire une carte blanche, photo 22, en laissant voir le 6♠.



10 – La main gauche sans marquer de pose se place sous les deux cartes tenues par la main droite, photo 23, ce qui permet à la main droite de plaquer le bout de son index contre le dos de la carte blanche du petit paquet des trois comme une tenues entre pouce et médium et de conserver cette carte en place au moment où la main gauche se retire vers la gauche, photo 23. Enfin la main gauche met ses trois cartes comme deux sous les trois blanches de la main droite, photo 24.



Logiquement à la fin de ce *comptage Monalisa* avec six cartes comme cinq vous devriez avoir la distribution suivante, DB/FBL(01) 6♥ // 6♠(02) DB/FBL(03) DB/FBL(04) DB/FBL(05). Pour le public qui vous regarde manipuler vous vous amusez simplement à déplacer le six de pique.

11 – Le six de pique va maintenant dans vos mains se transformer en six de cœur. Pour y arriver, refaites illico presto un *Monalisa* avec toujours six cartes, photo 25. DB/FBL(01) 6♠ // DB/FBL(02) 6♥() DB/FBL(04) DB/FBL(05). Autant dire que le changement de couleur est instantané et joli à voir. Donc, deux comptages *Monalisa* successifs permettent de transformer une carte en une autre tout en montrant les deux côtés des cartes.



12 – Dès la surprise du changement de famille posez ou laissez tomber le 6♥ sur le tapis et regroupez machinalement les cartes blanches en mettant les trois comme deux tenues en main gauche en décalé sous les deux de la main droite puis passez la première carte blanche dessous et enfin posez ce bloc de cinq cartes comme quatre cartes étalées sur le tapis. Vos mains sont désormais libres pour reprendre l'étui et montrer que c'est le six de pique qui est dedans. Il n'y a plus qu'à le sortir... En quelques minutes vous venez d'accomplir sous les regards médusés de vos spectateurs une merveilleuse routine de cartes.

Bonus. Dans le même esprit je vous propose une variante de l'effet, simplifiée, avec comme acteurs, deux as, pique et cœur entre quatre rois et qui vont suivre le même chemin, à savoir transposer.

Pour la partie préparatoire rien de bien compliqué, il vous faut quatre dames, un as de cœur et deux as de pique, toutes ces cartes de la même couleur de tarot, par exemple bleu.

Sept cartes à dos bleu : Q♠(01) Q♣(02) Q♦(03) A♠(04) A♣(05) A♥(06) Q♥(07).

Déroulement. Le paquet est montré face en l'air. → Faire un *Twist count* pour montrer un carré de dames et deux as, de cœur et de pique. → Égaliser le paquet 7as6, le mettre faces vers le bas et faire une levée double pour montrer A♥. → Mettre de côté A♠ que l'on pense être A♥. → Refaire une levée double pour montrer A♣ ensuite retourner les dames pour insérer l'as noir entre-elles. → Faire à suivre deux *Monalisa count* avec le 6as5 pour montrer que A♠ se transforme en A♥ donc que les as permutent.





TROIS REINES ET UN JOKER

Trois reines et un joker (*Three Queens and a Joker* !) est un tour de « petit paquet » qui se glisse dans la poche et qui peut se faire de manière impromptu avec un jeu emprunté. *In situ* Le magicien explique qu'il tient dans sa main trois dames et un joker. Sa prédiction ? Quel que soit la dame que nommera une personne ce sera celle qui sera absente du petit paquet des quatre cartes.

Exemplifions, « *J'ai dans ce petit paquet quatre cartes, trois reines et un joker. Voulez-vous nommer une reine ?* » Une spectatrice enthousiaste répond : « *La dame de cœur !* » Le mentaliste prouve qu'il avait prédit le choix de la personne en montrant la face de ses cartes, à savoir Q♠ Q♦ Joker et Q♣. Il manque en effet la dame de cœur ce qui prouve que le mentaliste avait vu juste.

Cette routine de cartes demande peu de moyens et permet de bluffer même les plus blasés. Certes il existe sur le thème « *une chance sur quatre* » des routines intéressantes et si j'ai bonne mémoire le magicien mentaliste *Phil Goldstein's* popularisa dans les années 90 un effet nommé *B'Wave* avec quatre rois où le roi choisi se retrouvait être le seul roi à dos différent, les trois autres cartes étant montrées blanches. Mon effet est sensiblement différent, n'utilise pas de cartes truquées, il repose sur l'emploi d'un paquet de cinq cartes dans lequel selon les réponses une carte restera toujours insoupçonnée. Ma variante a l'avantage qu'elle se réalise sans l'emploi de cartes truquées ou spéciales mais l'avantage de la médaille il faut manipuler cinq cartes comme quatre et mémoriser un peu plus de manipulations que d'habitude pour montrer à chaque fois que la dame choisie n'est pas là. Cependant à peser le pour et le contre je crois que le jeu en vaut la chandelle. D'autre part, avec un peu d'imagination et un zeste de créativité on peut remplacer les dames par des rois, une carte blanche à la place d'un joker, se servir de cartes E.S.P., adapter l'effet à un public d'enfants, etc.



Il vous faut sortir de votre jeu les dames et un joker. Q♥(01) Q♣(02) Q♠(03) JOKER(04) Q♦(05). Avec ce montage vous êtes paré pour exécuter l'effet des *Trois Reines et un joker*. Photo 1. Selon la dame nommée vous allez disposer de quatre procédures.



Procédure n°1 – Nous allons commencer par la dame de cœur, comment le magicien réussit à montrer l'absente du paquet ou plutôt le remplacement de la dame de cœur par le joker, That's the question ?

Cartes en main droite commencez par breaker à l'auriculaire les deux dernières, Q♥(01) Q♣(02) Q♠(03)][Joker(04) Q♦(05).

Ce peut être mieux de provoquer ce break de la main gauche, comme le montre la photo 2 c'est le pouce de la main gauche qui positionné sur la petite tranche intérieure effeuille les deux dernières et permet à l'auriculaire de marquer une légère brisure entre Q♠ et Joker.



Ensuite comme le paquet des cinq cartes est tenu fermement en main droite par ses grands côtés, la main gauche sous l'action du majeur va pousser vers l'intérieur la première carte, Q♥, ce qui permet à cette même main de pousser vers l'avant la seconde carte, Q♣, comme sur la photo 4. Or comme vous maintenez un break des deux dernières cartes il est possible au pouce gauche d'égaliser la dame de cœur avec la dame de pique, Q♠(03), afin de les superposer, la dame de cœur est donc ramenée à sa position de départ. Photo 4.

Le pouce et l'index de la main gauche reculent les deux dames d'un centimètre environ, photo 5, afin de les lever comme une.



La main gauche entre pouce et index va venir pincer les deux dames comme une, cela se passe sur la petite tranche intérieure et une fois les deux cartes pincées elle se retourne et



s'écarte afin de montrer la dame de pique, $Q♥ // Q♠$, c'est ce que la photo 6 révèle, vous remarquez que les deux dames sont en tenue *pattes d'araignée* (page 62). Le plus difficile étant accompli la main droite vient ajouter à la main gauche la première carte de son petit paquet, c'est la dame de trèfle, photo 7. C'est ensuite au tour du joker d'être ajouté en suivant la même procédure. Photo 8.



Et enfin la dame de carreau est retournée et ajoutée comme sur la photo 9 afin que vous puissiez montrer que la DAME DE CŒUR est absente, remplacée par le joker.

Pour terminer proprement les manipulations et bien faire comprendre que vous n'avez que quatre cartes, vous allez vous permettre de les poser sur le tapis, prouvant de cette manière que vous êtes « clean ». C'est une action que j'ai pris l'habitude d'accomplir et qui renforce considérablement l'idée que je dispose que de quatre cartes (Se reporter à la page 127).

Vous allez séparer vos deux mains, la main gauche tenant la double carte en tenue *pattes d'araignée* plus la dame de trèfle entre pouce et index et de son côté la main droite va poser en premier le joker sur le tapis, c'est la photo 10.



Aussitôt les deux mains réajustent les trois dames comme sur la photo 11. La double carte est amenée sous la dame de carreau et la dame de trèfle est mise en dernière, photo 12. Enfin, le dernier mouvement consiste à déposer ce bloc de quatre cartes comme trois sur le tapis comme ce que montre la photo 13.



Remarque. N'ayez pas peur de terminer ainsi, il est rare que les deux cartes, $Q♥ // Q♣$, se décalent malencontreusement.

Procédure n°2 : C'est la dame de trèfle qui va manquer à l'appel. Dans ce cas rien de bien compliqué, breakiez les deux dernières cartes, $Q♥(01) Q♣(02) Q♠(03)][Joker(04) Q♦(05)$ au petit doigt de la main droite et

exécutez un *3as2-Top* de manière à montrer $Q♠$ et $Q♥$. photos 12 et 13. Note. Pour le *3as2-top* se reporter au chapitre qui lui est consacré, page 66.





Ensuite la main droite peut retourner ses deux cartes, joker et dame de carreau, photo 14. Facultatif. Disposez intentionnellement vos cartes sur le tapis comme sur la photo 15 afin de bien marquer les esprits que vous n'avez que quatre cartes, la dame de trèfle restant cachée sous la dame de pique.

Procédure n°3 : C'est au tour de l'as de carreau d'être nommé. Commencez par inverser l'ordre des cartes, faces en bas.

$Q♥(01) Q♣(02) Q♠(03) Joker(04) Q♦(05) \Rightarrow Joker(01) Q♦(02) Q♠(03) Q♣(04) Q♥(05)$.

Ensuite suivez la même procédure que pour la dame de trèfle manquante. → Un *break* des deux dernières, $Q♠(03) \parallel Q♣(04)$, → Un *3as2-Top* pour montrer $Q♠$ et joker, → Retourner les deux autres cartes $Q♣$ et $Q♥$ et comme cela vous triompherez, photo 16. Facultatif, étaler les cartes sur le tapis.



Procédure n°4 : L'as de pique est nommé. Commencez par faire un comptage inversé des cinq cartes comme quatre, $Q♥(01) Q♣(02) Q♠(03) Joker(04) Q♦(05) \Rightarrow Joker(01) Q♦(02) Q♠(03) Q♣(04) Q♥(05)$. Retournez le paquet pour le mettre face en l'air et enchaîner avec un *comptage Twist*. Vous verrez que c'est magique, la dame de pique restera cachée sous celle de trèfle. Photo 17. Enfin vous pouvez là encore poser vos cartes sur le tapis, photo 18.



Pour conclure. Cet effet n'est pas très difficile sur le plan technique et constitue une bonne piqûre de rappel des techniques apprises, tenir *deux cartes comme une en pattes d'araignée* – Faire un *3as2-Top* – Faire un *comptage Twist*. Un ami magicien à qui j'ai montré mon tour m'a dit que les gestes semblent tout à fait naturels et qu'il ne s'était pas douté que j'avais cinq cartes. Effectivement les manipulations semblent tout à fait naturelles et en même temps sobres.



Le ROI manquant !

Bonus. Avant de quitter ce chapitre je vous propose un extra avec seulement quatre cartes, par exemple les rois. Voici sans plus tarder l'effet *Le ROI manquant !*, le magicien explique qu'il a en main que trois rois, il demande à une personne d'en nommer trois et lorsque **le magicien montre ses rois il s'avère que ce ne sont que les rois nommés.**

En pratique voici comment j'ai développé cette routine. Au départ avoir les quatre rois dos en l'air et égalisés → $K♥(01) K♣(02) K♠(03) K♦(04)$. N°1. Si $K♣$ $K♠$ et $K♦$ sont nommés alors montrer que $K♥$ est absent pour cela, faire uniquement un break de la dernière carte, $K♦$, et ensuite faire comme dans la procédure n°1 de l'effet précédent, *Trois Reines et un joker*. Le $K♥$ restera sous le pique lorsque les trois cartes seront montrées.

N°2. Si $K♥$ $K♠$ $K♦$ sont nommés il va s'agir de montrer uniquement ces trois cartes. Même astuce de départ, breaker la dernière et enchaîner, cartes en l'air avec un *3as2-Top*.

N°3. Si $K♥$ $K♣$ $K♦$ sont cités alors il faudra faire un comptage inversé des quatre rois comme trois, $K♥(01) K♣(02) K♠(03) K♦(04) ⇒ K♠(01) K♦(02) K♣(03) K♥(04)$. Retourner les cartes et faire un *Twist count* avec trois cartes seulement. Remarque. J'ai opté pour un *Twist* plutôt qu'un *Trio Change*, mais les deux sont interchangeables.

N°4. Si le magicien doit montrer l'absence du roi de pique, $K♠$, il pourra agir de trois manières différentes, au choix.

- soit en faisant un comptage inversé,
 $K♥(01) K♣(02) K♠(03) K♦(04) ⇒ K♠(01) K♦(02) K♣(03) K♥(04)$ ensuite cartes toujours dos visibles faire un break du roi de cœur et refaire comme en n°1. Le $K♠$ restera dissimulé sous celui de trèfle.

- Il peut y avoir une première alternative, après avoir fait un comptage inversé faire une levée double pour montrer $K♠ // K♦$ et à suivre les deux autres rois, $K♣$ et $K♥$.





Magie des Cartes

- L'autre choix, avoir $K♥(01) K♣(02) K♠(03) K♦(04)$ et breaker les deux dernières et s'ensuit un *3as2-Top* en second, comme sur la photo 21 ou le mieux se reporter à la page 66.



LE ROI DE CŒUR CHANGÉ EN JOKER

Le Roi de cœur changé en Joker est un effet cartomagique dont je suis fier. Je fais d'abord choisir librement une carte (par exemple le joker). Le spectateur remet sa carte dans le jeu et je le mélange. Ensuite je retourne les trois premières en demandant : « *par hasard votre carte est-elle un roi ? Pas de soucis le roi de cœur est souvent magique...* » Je le place dans le jeu éventailé et libère les deux rois noirs en les mettant sur le tapis. Et Abracadabra !, nous avons tous notre formule fétiche, le roi de cœur se transforme de manière incompréhensible en Joker. Pour la petite histoire j'ai présenté ce tour à mon ami cartomane de renom *Christian Grenier* qui m'a aussitôt dit que le tour est magnifique.

Au départ, il faut préparer le jeu, $K♥(01) K♣(02) \rightarrow K♠(53)$. Ce qui indique que vous avez un joker dans le jeu.

1 – Faites prendre une carte par une personne serviable (je plaisante !) et contrôlez cette carte choisie en deuxième. Pour la description de l'effet c'est le joker qui est choisi mais nous sommes bien d'accord que ce pourrait être n'importe quelle autre carte hormis les trois rois, $K♥(01) K♣(02)$ et $K♠(53)$. Faites remettre le joker sur le jeu et par la technique de la *double coupe* amenez le roi de pique sur le jeu, $K♠(01) \text{ Joker}(02) K♥(03) K♣(04) \rightarrow 49$ autres cartes. À partir de maintenant le jeu est préparé pour réaliser *Le Roi de Cœur changé en Joker*.



2 – Facultatif. Faire un faux mélange du jeu à la convenance du cartomane, en d'autres termes si vous savez faire un *faux mélange à la française*, un *mélange en queue d'aronde* qui remet les deux paquets l'un sur l'autre, etc, ce peut être un bon préambule.

Ensuite faire un *3as2-Top* afin de montrer les deux premières cartes, Roi de cœur, $K♥$ et roi de pique, $K♠$. Les photos 1 et 2 concrétisent les actions du *3as2-Top* (expliqué page 66)



Ajoutez en le retournant le roi de trèfle, K♣ afin de montrer ces trois rois, K♥ K♠ et K♣ à l'image de la photo 3. Montrez ces trois rois comme sur la photo 4 en interrogeant le participant « *Votre carte serait-elle par hasard l'un de ces rois ? ... De toute manière ce n'est pas grave car le roi de cœur est magicien...* »

3 - Retournez en bloc les rois, quatre cartes comme trois sur le jeu face en bas et refaites un *3as2-Top* légèrement modifié. En fait la carte que tout le monde croit être le roi de cœur sera laissée face en bas entre les deux rois, K♥ // K♠ et K♣, comme le montre les deux photos, 5 et 6, le joker avec sa face cachée apparaît en partie sandwiché par les deux rois noirs, face en l'air.



4 – Dans l'action de poser les deux rois sur le tapis bien veiller à conserver la double carte avec ses deux cartes superposées et une fois qu'ils sont posés conserver le joker en main gauche, face cachée et l'insérer dans le mitan du jeu qui entre parenthèses est tenu depuis le début du tour en main droite, photos 7 à 9. Notes. Cette série d'actions ne devrait pas poser de problèmes, évitez cependant de faire le tour avec un jeu neuf à peine déballé.



5 – La révélation. Faire un *éventail de cartes*⁶⁰ le plus régulier possible, pour les gauchers cet éventail sera anti-horaire et pour les droitiers dans le sens des aiguilles d'une montre. Vous devez arriver à quelque chose comme sur la photo 10.

Incise. Au passage, permettez-moi de vous dire que les deux rois posés volontairement sur le tapis, trois cartes comme deux, n'attirent pas l'attention car les yeux des spectateurs sont rivés sur le jeu avec le supposé roi de cœur en saillie dans l'éventail.



⁶⁰ Pour l'apprentissage des éventails de cartes, à dénicher chez les bouquinistes ou sur Internet, un opuscule intitulé *Les éventails de cartes* écrit vers les années 1990 par *Daniel Ruffin* et sur des manipulations de *Pierre Switon*.



Il n'y a plus qu'à s'inspirer des maîtres magiciens qui savent jouer la comédie et transformer le roi rouge en la carte choisie, le joker. Les photos 11 & 12 concluent la description. Après l'émotion passée il ne vous restera plus qu'à ramasser fièrement vos cartes et passer à autre chose. Dernière confiance. Autant vous dire pour clore cette routine que si je devais choisir le tour de cartes qui me semble le plus esthétisant dans sa catégorie c'est celui-ci sans hésitations que je choisirais.



LE JOKER CHANGÉ EN ROI DE CŒUR

« *Card experts agree that the color change, or transformation, is one of the most magical effect possible with a pack of cards* » Lewis Ganson ⁶¹.

Concernant le changement de couleur dont il va être question Jean Hugard et Frédéric Braué dans le chapitre XIII consacré aux Fioritures de leur ouvrage *La Magie des cartes* écrivirent que : « *Cette expression est une fausse appellation de cette manipulation qui effectue en réalité le changement mystérieux d'une carte en une autre.* » et ajoutèrent : « *Le nom de changement de couleur est donné depuis si longtemps à cette passe que nous continuerons à la nommer ainsi pour ne pas déroger à la coutume.* »

Il faut bien reconnaître que cinquante ans après la sortie de ce remarquable ouvrage on continue à penser la même chose, les habitudes sont décidément tenaces. Toujours est-il que le premier changement de couleur d'une carte du jeune praticien que je fus est la méthode de l'empalmage préconisée dans cet ouvrage qui entre parenthèses a permis a beaucoup de jeunes passionnés comme moi de faire leurs premières armes en cartomagie. Il faut dire que lire un livre de magie comme celui ci était à mon époque la seule possibilité de pénétrer le monde de la prestidigitation et plus encore celui de la magie des cartes, insidieusement une bonne méthode pour structurer la pensée des jeunes apprenants.

Le tour que je vous propose est de montrer une carte, en l'occurrence le Joker et par magie faire croire qu'il se transforme en roi de cœur ou tout autre carte comme par exemple une carte qui aurait été choisie par une spectatrice.

La méthode que j'utilise est, je crois, nouvelle et s'arc-boute sur ma *levée double Robot* – un empalmage par posage – et pour conclure une remise de la carte empalmée afin de boucler la boucle. Au départ, avoir **K♥(01) Joker(02)** → 51 autres cartes.

1 – Cartes tenues en main droite au pouce breakiez à l'angle haut droit les deux premières cartes et faites une *levée double Robot* (page 81) comme en photo 2 afin d'exposer le joker. Note. Se reporter au chapitre consacré à cette technique de levée double.

Note. On peut aussi trouver intéressant de remplacer cette *levée double Robot* par une *levée double Spin* (page 84) qui placera la double carte directement dans la position de la photo 3.

61 Lignes d'introduction de la description de l'effet *Colour Change* que présentait *Nate Leipzig* et que nous pourrions traduite ainsi : « *Les spécialistes en cartomagie s'accordent pour dire qu'un changement de couleur ou une transformation constitue l'un des plus beaux effets que l'on peut accomplir avec un jeu de cartes* ». À retrouver page 22 dans *The Leipzig Book*, livre écrit en collaboration avec *Dai Vernon*. Chez Suprême, 1980.



2 – La main gauche intervient alors pour reprendre les deux comme une, **K♥ // Joker**, face vers le haut, par les petites tranches, pour la positionner entre le pouce et l'annulaire de la main droite, photo 2. La main droite doit exercer une pression afin de bomber les deux cartes. C'est cette tenue des deux cartes qu'il faut avoir comme précisé sur la photo 3. Remarque. J'ai conscience qu'on pourrait employer d'autres méthodes pour positionner le joker en main droite mais j'ai pris l'habitude de celle-ci et elle me convient.



3 – Après avoir marqué un temps d'arrêt, histoire de bien montrer que vous avez un joker et qu'il est en main droite, la main gauche vient couvrir les deux cartes tenues comme une. Photo 4. Et l'action suivante va consister à empalmer le joker pour laisser place au roi de cœur. Pour y parvenir, sous couvert de la main gauche qui fait office de paravent, le pouce droit placé sur la petite tranche haute des deux cartes donne une légère pression afin que les deux cartes se séparent, un petit bruit peut survenir, et dès lors la main gauche empalme le joker comme la photo 5 le montre. Sur la photo j'ai volontairement écarté ma main gauche de la main droite afin de vous exposer la tenue correcte de cet empalmage du joker ; il ne s'agit pas d'un empalmage par glissement de la carte mais d'un empalmage par posage de la carte dans la paume de la main.



4 – Dès que le joker est empalmé en main gauche avec tout le tralala d'un prestidigitateur de salon qui a du bagout la main gauche se déplace vers le dos de la main droite ce qui permet de montrer le changement de couleur ou plus exactement la transformation du joker en roi de cœur. Dans la nouvelle position qu'elle occupe le joker empalmé reste totalement dissimulé. Photo 6. En vous exerçant peut-être devant votre miroir vous découvrirez qu'il faut présenter ce changement de carte pas de manière frontale mais d'un quart tourné vers la droite pour une présentation de gaucher ou vers la gauche si vous êtes droitier.



5 – Pour terminer proprement l'effet, la main droite dépose le roi de cœur sur le tapis ou bien dans la main de la personne, c'est la photo 7. Poursuivez ! la main droite ajuste le jeu, face en l'air, dans sa paume et dès lors la main gauche est en capacité de se décharger de sa carte empalmée, le joker. Elle ajoute simplement le joker au paquet, photo 8. Aussitôt et toujours sous couvert car la main gauche fait paravent, le pouce et l'index de la main droite enserrant le jeu comme une ceinture et le retourne ce qui permet à la main gauche de reprendre du service et déposer le jeu, face vers le bas, sur le joker ou bien sur le tapis, photo 9.



Magie des Cartes



Voilà pour la description de ce changement de couleur impromptu. Il peut se faire avec un jeu emprunté. Ce peut être une bonne piste que d'inviter une personne à piocher une carte et dans la foulée de contrôler celle-ci en première position avant d'opérer le changement. Avec des enfants on ne pourra pas passer outre de faire souffler l'enfant qui a choisi une carte ou bien de lui faire réciter une formule magique. Le « Showmanship » est aussi important que la technique apprise.

LES ROIS NOIRS FACÉTIEUX

Si vous recherchez un effet de cartomagie qui ragaillardit je vous propose celui-ci, le magicien montre deux rois, pique et trèfle, pris dessous et dessus et les insère de manière patente vers le milieu du jeu et boum ! ceux-ci facétieux reviennent en premières positions.

L'effet d'une carte que l'on place dans le jeu et qui revient sur le dessus se faisait autrefois et toujours aujourd'hui en « *sautant la coupe* ». « *Après tout, la principale utilisation du saut de coupe est de faire passer une carte choisie du milieu du jeu sur le dessus ou vice versa.* » (sic) (Jean Hugard & Frédéric Braué, « *La magie des Cartes*, page 147.)

De nos jours il existe de nombreuses méthodes alternatives pour contrôler une carte soi-disant perdue et c'est formidable. Avec la levée double on a aussi de belles opportunités de montrer la première carte du paquet (en faisant un *2as1*) l'enfourer dans le milieu du paquet et la faire resurgir sur le dessus. C'est facile et du plus bel effet.

Dans cet esprit, mon concept est d'associer deux levées simultanées, un *2as1-Top* et un *2as1-Down*, ce qui n'est pas au demeurant très difficile, augmente la sensation magique en laissant croire que deux cartes reviennent illico presto sur le dessus du jeu. L'intérêt aussi est que le tour peut se faire de manière impromptue, en stand-up, entouré et sans avoir besoin d'une table ou d'un guéridon car tout se passe dans les mains. En cartomagie comme dans les autres disciplines (closeup, scène, etc.) il est primordial d'étudier les meilleures gestuelles afin de donner une impression de facilité, *Les Rois Noirs facétieux* entrent dans la danse.

Deux levées doubles simultanées

1 – Arrangement des cartes pour la description, $K♥(01) K♠(02) \rightarrow K♦(51) K♣(52)$.

Commencez par faire une levée double du dessous, la levée double # 1 décrite page 104, convient idéalement. Photos 1 et 2 pour montrer le début et la fin de cette levée double du dessous, $K♦ // K♣$.

Ces deux cartes comme une sont tenues par la main gauche, entre pouce et majeur, sur les petites tranches.

Aussitôt la main droite enclenche une *levée double Robot* (page 81) afin de montrer un autre roi, celui de pique. La photo 3 montre la main droite ayant brisé les deux premières cartes, $K♥ // K♠$ et qui effectue la *levée Robot*, quant à la photo 4 elle montre que la main droite s'est retournée ce qui permet de montrer à l'audience le second roi, le pique. Vous venez donc d'effectuer deux levées doubles incognito dans les meilleures conditions techniques envisageables. N'ayez pas peur d'essayer ces mouvements devant une glace et un ami de confiance, vous verrez que peu de monde se doute que quelque chose est caché.

Et pour être franc du collier j'ai remarqué qu'à partir du moment où vous présentez deux levées doubles en même temps ou presque cela décontenance le regard.



2 – Ensuite, l'index droit placé sur la petite tranche extérieure va repousser quelque peu le jeu comme sur la photo 5 afin de laisser plus d'espace autour du roi de pique (2 cartes) ce qui permet à la main gauche de venir déposer ses deux cartes comme une, les faces en bas, sur le jeu. Photo 6.



3 – Une dernière fois retournez votre main droite pour que les spectateurs puissent voir le roi de pique (photo 7) puis remettez votre paume en l'air donc le roi de pique tourné vers le bas afin que la main gauche vienne saisir par ses petites tranche le prétendu roi de trèfle et l'aligner avec le roi de pique comme sur la photo 8.



4 – Ces deux rois noirs (trois comme deux) sont dans la foulée mis sur le jeu et aussitôt repris par la main gauche qui les insère dans le jeu, photo 9. Vous avez saisi que ce sont les deux rois rouges, cœur et carreau qui sont insérés dans le paquet.



5 – Il n'y a plus qu'à montrer comme sur la photo 10 le retour enchanteur des deux rois facétieux et c'est gagné. Note. Cet effet je l'ai fait des dizaines de fois à des gens différents, des béjaunes aux plus finauds ils furent, me semble-il, tous conquis.

Pour aller plus loin on peut tout à fait imaginer que les deux rois noirs se transforment en rois rouges, que deux cartes choisies prennent la place de deux cartes montrées, etc, De nombreuses variantes sont possibles.



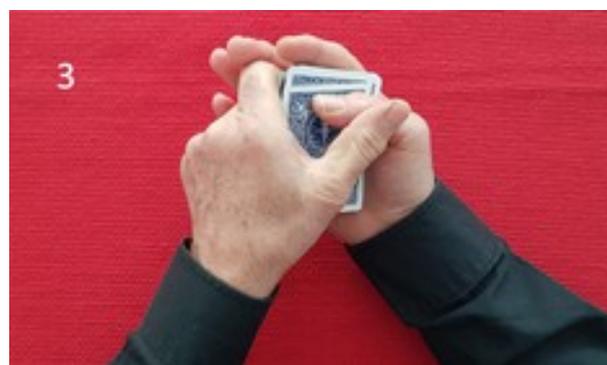
DINGO KINGS I

Avec un titre pareil vous ne serez pas étonné de voir des rois, deux rouges et deux noirs transposer de manière hallucinante. La routine que je vous propose qui peut se faire avec des rois, des as, etc, met en lumière différentes techniques de cet ouvrage comme le *comptage Ponté*, la *levée 69* ou *tête-bêche*. Le magicien montre quatre rois, il sépare les deux noirs des deux rouges, en mettant par exemple ceux de cœur et de carreau sur sa gauche et ceux de pique et trèfle sur sa droite. Les rois transposent de manière irréprochable.



1 – Supposons qu'au départ nous ayons les quatre rois sur le jeu suivis d'un joker. C'est le seul arrangement du jeu. $K♣(01) K♥(02) K♠(03) K♦(04) \text{ Joker}(05) \rightarrow$. Commencez par montrer les rois, photo 1.

2 – Retournez les rois et insérez les comme la photo 2 le propose, à savoir le premier roi est glissé entre le joker et la suivante et les trois autres rois sont en fait mis dessous. Cette action doit donner le sentiment que vous êtes en train de perdre les rois à différents endroits du paquet. À ce stade le jeu de cinquante trois cartes sera arrangé comme suit : $\text{Joker}(01) K♠(02) \rightarrow K♥(51) K♠(52) K♦(53)$. La photo 3 montre l'action d'égalisation du paquet de cartes. Facultatif mais recommandé ! Faire un faux mélange du jeu ou plusieurs faux mélanges afin de bien faire percuter que vos rois sont correctement mélangés.





3 – La suite va consister à prendre cinq cartes comme quatre avec la particularité qu'elles vont être prises du dessus et du dessous simultanément. Pour cela, le jeu étant en main droite breakez les deux dernières cartes, **K♥(51)** // **K♠(52) K♦(53)** au petit doigt. Le rôle de la main gauche va consister à tenir le jeu par ses petites tranches afin de permettre à la main droite de dégager en même temps la carte supérieure et l'inférieure, concrètement sous l'action du pouce placé en travers du paquet et du break réalisé à l'auriculaire la main droite va faire glisser vers sa droite ces trois cartes comme deux cartes, Joker et **K♠** // **K♦** comme les deux photos 4 et 5 l'indiquent. Analysé par le public vous êtes en train de prendre la carte du dessus et celle du dessous.



4 – Répétez cette action en ne prenant cette fois-ci que deux cartes, celle du dessus et celle du dessous. Ces deux cartes, **K♣** et **K♥** sont ajoutées aux trois autres. Photo 6. Le jeu est posé sur le tapis et si tout va pour le mieux vous devez avoir un petit paquet de cinq cartes comme quatre qui présente son dos et qui est tenu en main droite. **K♣(01) K♥(02) Joker(03) K♠(04) K♦(05)**.



5 – Ensuite faites consciencieusement un comptage inversé, photo 7, pour remonter que vous disposez de quatre cartes dont pour l'instant on ignore l'identité. **K♠(01) K♦(02) Joker(03) K♥(04) K♣(05)**.



6 – À partir de maintenant vous allez exécuter un *comptage Ponté* ou *Bridge count*, photo 8, afin d'exposer vos quatre rois tout en dissimulant le joker (se reporter à la page 163). Vous verrez que vous devez avoir au final du *comptage Ponté* vos rois tenus comme la photo 9 le suggère.



7 – Poursuivez en mettant, tour à tour, face vers le bas, chaque roi sur le jeu dans l'ordre suivant : - D'abord celui de trèfle (tenu par la main gauche) – Ensuite celui de carreau (main droite) – Le deuxième noir, le pique (main gauche) – Et enfin le roi de cœur tenu en main droite qui est une double carte et que vous allez manipuler comme si vous n'en n'aviez qu'une seule, Joker // K♥. En effet, la tenue des deux cartes comme une *en pattes d'araignée* permet aux doigts d'agripper autrement les deux cartes et les poser, en dernier, sur le paquet, photo 10.

Si vous n'avez pas baissé les bras jusqu'à cette étape nous sommes en mesure de résumer, vous venez de retrouver comme par enchantement ou avec malice les rois que vous aviez perdus et vous venez de les replacer sur le jeu dans l'ordre noir – rouge – noir – rouge. Il est primordial que les gens à qui vous faites votre routine aient bien en tête ce schéma directeur. Joker(01) K♥(02) K♠(03) K♦(04) K♣(05) →.



8 – Après avoir égalisé le jeu reprenez le en main et faites une levée double pour montrer le roi de cœur, photo 11. Mettez le joker sur votre gauche et refaites une levée double afin de montrer le roi de pique et poser le roi de cœur sur votre droite. Un avant dernier 2^{as} pour le roi de carreau, le roi de pique est ajouté au joker et pour finir la levée double du roi de



trèfle, photo 12 qui permet d'ajouter au roi de cœur le roi de carreau. Pour le public les deux rois rouges sont sur votre gauche et les deux noirs sur votre droite. Note. Si vous jugez inutile de faire successivement quatre levées doubles, que vous pensez que trop vouloir en faire peut être contre productif, je vous propose ceci, vous pouvez dire : « *Mes quatre rois comme vous venez de le voir sont alternés, rouge, noire, rouge, noire. Je vais mettre les rouges sur ma gauche et les noirs sur ma droite comme ceci car ils n'apprécient pas toujours être réunis.* » Et dans ce cas ne faire une levée double que pour le dernier roi noir, K♣.

Bref ! Sur votre gauche il y a K♠(01) Joker(02), sur votre droite K♦(01) K♥(02) et dans vos mains le jeu avec comme première carte le K♣(01).



9 – Séparez votre jeu de manière à avoir deux paquets à peu près égaux, photo 13. Glissez le paquet supérieur sous les deux cartes de votre gauche et le paquet inférieur sous les deux de votre droite, photo 14. Vos gestes doivent être lents afin de ne pas éveiller l'idée que vous traficotez. La situation des deux paquets, paquet de gauche : K♠(01) Joker(02) K♣(03) → , et paquet de droite : K♦(01) K♥(02) →.



10 – La révélation ! Montrer que les rois sont des transfuges. Pour cela faites posément une levée 69 (page 86) pour exposer le roi de pique, photo 15 et se servir des deux cartes comme une pour retourner la suivante, le roi de trèfle. Disposez ces trois cartes comme deux comme le suggère la photo 16.



Étonnement du public, les deux rois rouges qu'il pensait voir sont les noirs et enfin dans la foulée et dans un tempo accéléré retournez dans une manipulation de levée simple le roi de carreau et celui de cœur pour afficher les rois rouges, photo 17. Signalons que les manipulations de *levée 69* ou simple sont manifestement identiques.

Comme sur la photo 18 vous venez de montrer que les rois sont dingos et ceci en ayant eu des gestes cohérents, justifiés et sans trahir la présence d'une cinquième carte (joker ou tout autre carte). Pour cet effet le *Bridge count* est tout indiqué, il semble être la procédure *ad hoc*. Cette routine peut être introduite après un effet qui a permis d'assembler les rois sur le jeu.





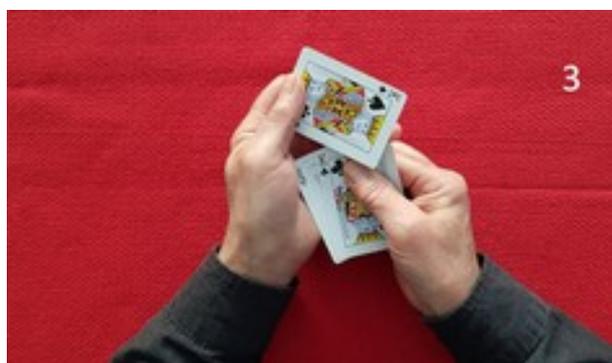
RIROK-REJ

Quel drôle de titre pour un tour de magie ! Est-ce hollandais, germanique ou suédois ? Rien à voir ! c'est l'anagramme de JOKER-ROI. Le magicien montre trois cartes, deux rois, pique et trèfle, donc les rois noirs ainsi qu'un joker. Il explique qu'en disant une formule magique empruntée à une vieille légende d'un pays du nord le joker va se muer instantanément. « *RIROK-REJ ! RIROK-REJ ! RIROK-REJ ! Car il faut toujours dire les choses trois fois* » et le ROI DE CŒUR prend la place du JOKER.

Ce tour est un petit intermède dans un programme de cartomagie. Il s'articule sur la technique du *3as2-Top bis*⁶² et d'un change très spécial.

1 – Préparez-vous ! K♣(01) K♠(02) K♥(03) Joker(04). Ensuite, avec votre petit paquet présentant son tarot faites un *3as2-Top bis* (page 69). Les photos 1 et 2 exposent en raccourci la mise en *tenue pattes d'araignée* du joker et le retournement des deux rois noirs. Sur la photo 2 le K♠ est pincé par la main gauche entre pouce et index.

Et quant au K♣ il est ajouté au joker, ce qui ne devrait pas poser un problème majeur, photo 3.



⁶² Se reporter à la page 69.



Ensuite la main gauche qui tient aussi le K♠ libère la double carte, K♥ // Joker, qui est dorénavant tenue par la main droite ainsi que le K♠, afin d'ajouter ce K♠ aux autres comme le souligne la photo 4. Vu par le public vous tenez dans vos mains trois cartes, les rois noirs et un joker entre. Pour le magicien il vient d'accomplir un *3as2-Top bis* en ayant finalisé le placement des cartes le joker entre les rois noirs et sous le joker le roi de cœur.



2 – Après avoir montré vos trois cartes, mettez-les vers le bas et vous allez faire un comptage inversé des quatre cartes tout en ne comptant que trois cartes. Distribuez le K♠, photo 6, ensuite en décalé d'un tiers vers l'avant pour le K♥ et enfin Joker // K♠ en décalant ce *2as1* vers l'arrière, photo 7. Sur cette photo notez la position du pouce, il vient couvrir l'angle gauche haut des deux cartes comme une.



3 – Arrivé à ce stade la main gauche va retourner le K♠ et mettre les deux cartes (Joker // K♠) en *tenue pattes d'araignée*. Photo 8.

4 – Le K♥ est quant à lui saisi par la main gauche entre pouce et index mais laissé volontairement tarot visible car tout le monde suppose qu'il s'agit du joker, photo 9.



5 – Et quant au K♠ la main droite le retourne et vient le placer comme indiqué sur la photo 10, il est pincé par le pouce ce qui fait que le K♥ se retrouve en sandwich entre les rois noirs.



6 – Épilogue. La main droite est en mesure de tenir les cartes, photo 11 ce qui vous permet de demander à une personne de prendre le joker (K♥) ou bien de lui donner de la main gauche. Il constatera ainsi que l'entourage qu'il s'est mué en roi de cœur, sans doute grâce à la formule magique *RIROK-REJ ! RIROK-REJ ! RIROK-REJ !*



TRAPPED I

Un tour qui met en lumière ma levée double #1, le 4CQ, le *comptage Yin-Yang*, le *comptage Monalisa* et l'incontournable *twist count*. L'effet de ce tour devrait attirer votre attention, le magicien après avoir brassé son jeu montre au public la dernière carte, par exemple, le DEUX DE CŒUR. Cette carte est ensuite isolée ou plus exactement mise entre quatre cartes. Ensuite le prestidigitateur présente quatre dames et entoure le petit paquet des dames de deux élastiques. Et maintenant, « *si vous croyez à la magie vous allez vivre quelque chose dont vous vous souviendrez toute votre vie, le voyage invisible du DEUX DE CŒUR* ». Il est très rare qu'un closeup man entouré de quelques personnes se fasse accompagner par des roulements de tambours et pourtant imaginez ces roulements à cet instant magique ou le deux de cœur disparaît du petit paquet et illico presto se retrouve entre les dames. Cela semble impossible mais...

1 – Préparation du jeu : $Q♥(01) Q♦(02) Q♣(03) \rightarrow 2♥(50) Q♠51) 2♥(52)$. Vous devez donc avoir un deux de cœur supplémentaire. Vous aurez aussi besoin de deux élastiques.

Commencez par mettre vos spectateurs en confiance en exécutant un faux mélange du jeu et pourquoi pas une fausse coupe.

Ensuite faites une levée triple du dessous comme vous feriez une levée double #1 (technique décrite page 104). C'est la même chose sauf qu'il faut breaker trois cartes au pouce droit avant que la main gauche puisse les saisir pour les montrer comme une seule, $2♥ // Q♠51 // 2♥$. Photos 1 à 3.

La photo 1 montre le break des trois dernières cartes, la photo 2 la prise des trois cartes par la main gauche entre pouce et index sur les petites tranches et sur la photo 3 le magicien montre le $2♥$.





2 – Remettez les 3as1 sur le jeu tenu en main droite et provoquez une ouverture du jeu pour avoir deux paquets (supérieur et inférieur). Le pouce droit va effeuiller les cartes au coin haut droit et maintenir une ouverture après une bonne quinzaine de cartes, l'index, dès lors, va pousser vers l'arrière le paquet inférieur afin de le décaler par rapport au supérieur. Dès cette action achevée, la main gauche prend en main le paquet supérieur, photo 4 et le pouce droit se met alors en travers pour faire glisser la première carte du jeu (du paquet supérieur) sur le paquet inférieur, photo 5. Ensuite la main gauche remet son paquet supérieur en superposé de l'inférieur, le deux de cœur dépasse donc d'un petit tiers vers l'avant, photo 6. Vous pouvez même retourner votre main droite pour bien montrer qu'il s'agit du 2♥, photo 7, pour le public tout est limpide.





3 – Le deux de cœur isolé va maintenant être mis sur le tapis entouré de deux cartes sur sa gauche et autant sur sa droite. Cette manipulation est aisée, il suffit de faire un étalement des cartes dans les mains et déposer sur le tapis cinq cartes dont le 2♥ au milieu, photo 8. L'identité des cartes entourant le 2♥ n'a aucune importance. « *Mettons le deux de cœur sur la table avec ses anges gardiens* » vous pourriez dire. À ce stade l'un des deux de cœur est sur le tapis tandis que le jeu est arrangé comme suit : Q♠(01) 2♥(02) Q♥(03) Q♦(04) Q♣(05) →.



4 – Faites maintenant un 4CQ (page 134) de manière à reprendre les cinq premières cartes comme si vous n'aviez que quatre cartes, photo 9 et ces cartes sont tenues en *biddle grip*, elles sont dos en l'air, entre pouce et index de la main gauche, par leurs petites tranches.



5 – Poursuivez en engageant un *comptage Yin-Yang* (page 156) afin de faire apparaître les dames. La photo 10 expose son démarrage et la photo 11 son achèvement. « *Je viens donc de faire apparaître les dames, deux noires et deux rouges.* »

6 – Après avoir égalisé le petit paquet des cinq cartes il se présente comme ceci : Q♣(01) 2♥(02) Q♥(03) Q♠(04) Q♦(05), c'est la reine de trèfle que l'on voit. Refaites pour la bonne cause un *comptage Yin-Yang*, photos de 12 à 16, sauf que dans cette redite la double carte est mise sous la Q♠.



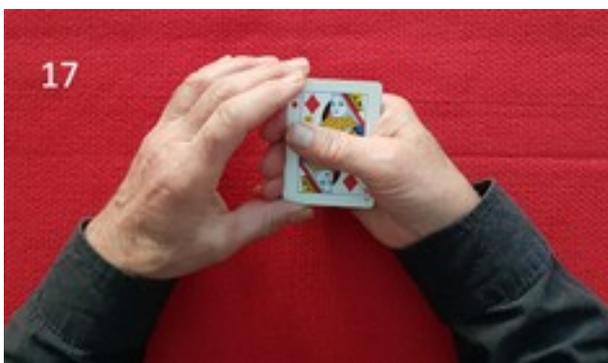
Magie des Cartes



Procédure. De la main droite retirez à nouveau la carte du dessus et celle du dessous, photo 12, et retournez votre main droite en présentant sa paume au public ce qui fait que c'est la $Q\heartsuit$ qui est visible, photo 13. La main gauche se retourne tout autant pour montrer le dos de la $Q\spadesuit$, photos 14 et 15.



Ne vous arrêtez pas en si bon chemin, ajoutez la $Q\spadesuit$ aux deux dames de la main droite et placez ensuite la double carte, $2\heartsuit // Q\heartsuit$, en-dessous, photos 15 et 16. Les cartes peuvent être présentées recto et verso. Enfin vous égalisez les cartes, photo 17.





7 – Enchaînez avec un *comptage Monalisa* afin de redistribuer les cartes autrement. La photo 18 montre l'aboutissement de ce superbe comptage. Normalement vous devriez avoir la dame de trèfle dos en l'air, la dame de carreau face visible ainsi que la dame de pique qui est une carte double (sous la dame de pique se cache, en effet, le deux de cœur duplicata qui lui est tête-bêche) et enfin la dame de cœur face cachée.

L'idée centrale et psychologiquement parlant est de manipuler le petit paquet des *5as4* comme si vous aviez réellement quatre cartes.

8 – Procédez ensuite à un petit réajustement. Mettez le 2♥ entre les dames, deux rouges d'un côté et deux noires de l'autre. Photo 19 et ensuite entourez le paquet avec les deux élastiques, photo 20.



9 – Résumons. Vous avez montré un deux de cœur qui a été écarté et quatre reines mises dans deux élastiques. Vous allez désormais faire en sorte que le 2♥ se volatilise de son paquet dans lequel il est piégé et vienne mystérieusement s'insérer entre les dames. C'est cette histoire magique que vous allez vendre au public. Montrez une dernière fois le 2♥, photo 22, puis faites un *comptage twist* (page 125), photo 23, et posez les quatre cartes quelconques sur le tapis (photo 24). « *Le deux de cœur a disparu !* » Il n'y a plus qu'à diriger l'attention sur les dames, faire enlever les élastiques pour faire réapparaître le DEUX DE CŒUR. « *Et comme par magie le deux de cœur réapparaît.* » Les photos 25 et 26 illustrent la réapparition de la carte.



Conclusion. *Trapped* est une excellente routine qui reprend, comme je vous l'avais annoncé, quelques techniques figurant dans ce livre, - *La levée double ou triple du dessous* - *Le 4CQ* - *Le comptage Yin-Yang* - *Le comptage Monalisa* - *Le comptage Twist*.

LES QUATRE AS DU CARTOMANE

The Four Aces of the Cardician

« Après avoir mis séparément les quatre as sur la table et les avoir couverts chacun de trois autres cartes, donner à une personne trois de ces quatre paquets à son choix, et faire venir les trois as qu'elle a dans la main dans le tas qui reste, en place des cartes qui avaient été posées sur un seul as ».

J. N. Ponsin ⁶³

Effet. Le magicien, après avoir donné un bon mélange à son jeu et convaincu son auditoire que ce qu'il va faire est impromptu, raconte qu'il a toujours beaucoup de chance avec les as, il les fait tout simplement apparaître ; rappelons qu'auparavant le jeu a été mélangé. Il aligne ensuite les quatre as sur le tapis et ajoute trois cartes à chaque as. Il change de place les paquets comme un joueur de bonneteau emberlificoterait son monde, puis il confie un dé à un participant en lui disant : « *Voulez-vous lancer votre dé ?* », « *Un deux. Parfait !* » le deuxième paquet est retourné ce sont les as qui se sont assemblés. HOCUS POCUS !

Le tour des quatre as est un classique de la magie que tout magicien doit un jour aborder ou s'y confronter. Dans son livre ⁶⁴ *The Art of Magic*, datant de 1909, *T. Nelson Downs* nous apprend que l'origine est française, que *Robert-Houdin* attribuerait le tour des quatre as au magicien *Conus*. Cocorico ! Chante mon ami le coq gaulois.

Et pour reprendre les propos de *John Northern Hilliard* ⁶⁵ : « *C'est un exemple curieux de conservatisme inné de la race, que les quatre as aient été utilisés pour ce tour pendant plus d'un siècle. On peut se servir d'autres carte, en fait les rois et les reines se prêteraient à un boniment plus logique, mais le génie qui créa le tour employa les as. Depuis tous les magiciens ont suivi son exemple et utilisent les mêmes cartes* ».

Cent onze ans plus tard, histoire de fêter un palindrome de coïncidences heureuses, je vous présente ma propre version de l'effet. Elle s'architecture sur ma levée double du dessous, n°6 (page 116) car la presque totalité des angles sont couverts. D'autre part, j'ai emprunté à *Theo Annemann* ⁶⁶ la technique de forçage d'un paquet en second dans un alignement de quatre paquets en se servant d'un dé. La méthode est intéressante, ludique car elle fait

⁶³ *Nouvelle Magie Blanche dévoilée, Physique occulte, et cours complet de prestidigitation.* par J.N Ponsin, section XVI. Ouvrage édité chez A. Huet, Reims en 1853.

⁶⁴ *The Art of Magic* by *T. Nelson Downs*, edited by *John Northern Hilliard*, *The four ace trick*, page 213. Published by Arthur P. Felsman Chicago, Illinois, USA. Signalons aussi *The Conus Aces*, page 6. *Michael Skinner - Classic Sampler* by *Michael Skinner*, L&L Publishing, 1996.

⁶⁵ *La Prestidigitation du XXe siècle* par *John Northern Hilliard*, traduit par *Pierre Lanoë* pour la version française. *Les quatre as*, page 342, Payot, Paris, 1969.

⁶⁶ *Annemann's Miracles of Card Magic* by *Annemann*, *Forcing with a die*, page 107. Published by *Max Holden*, Boston, Philadelphia, USA. 1948. À signaler que ce forçage figure tout autant dans *202 methods of Forcing* by *Theo Annemann*, page 9. Published by *Max Holden*, New-York, USA. 1933.



participer et trouvera place dans vos routines de cartes.

1 - Arrangez votre jeu comme ce qui suit, $A\heartsuit(01) A\spadesuit(02) \rightarrow A\clubsuit(48) 6\clubsuit(49) 7\clubsuit(50) 3\clubsuit(51) A\spadesuit(52)$. Il vous faut aussi un dé. Vous êtes maintenant paré pour montrer une routine avec les as. Note. Les trois cartes noires entre les as noirs peuvent être remplacées par n'importe quelles autres.

Faites en premier lieu un faux mélange, ce qui signifie que vous conservez le jeu dans son arrangement et préparez un break à l'auriculaire droit des quatre dernières cartes.

Ensuite, tout en conservant le break, retournez la première carte, c'est l'as de carreau ($A\heartsuit$) en disant : « *Et pour commencer voici l'as de carreau* ». Photo 1.



2 – En second lieu vous allez faire une levée quadruple du dessous comme vous le feriez avec seulement deux cartes, en utilisant la méthode n°6. Ce qui vous permet de montrer $A\clubsuit$, « *Et voici l'as de trèfle* ». Remarque. Faire une levée quadruple se remarque me disait, à juste titre, un confrère désespéré. L'épaisseur de quatre cartes avoisine le millimètre il faut donc éviter de montrer les tranches. Or j'ai trouvé que ma levée du dessous, dans sa version 6 permet de lever jusqu'à cinq à six cartes sans éveiller une pluie de soupçons. Nous venons donc de faire apparaître deux as.



3 – Mettre l'as de carreau sur l'as de trèfle, $6\clubsuit // 7\clubsuit // 3\clubsuit // A\clubsuit$). Sur la photo 3 on voit que la main droite tient l'as de carreau et celui de trèfle, les deux as sont décalés, quant à la main gauche elle pince le jeu dans son coin bas gauche.



4 – Maintenant la main gauche se dégage et vient se mettre à portée du pouce et de l'index droits de manière que ces deux doigts puissent tirer simultanément la carte du dessus et celle du dessous du paquet. Les photos 4 à 6 montrent le mouvement. Le jeu est alors posé sur le tapis et vous pouvez ajouter : « *Et enfin voici les deux derniers as, pique et cœur* ». La main gauche peut retourner les deux as et les montrer. Elle les ajoute ensuite aux deux autres de la main droite restée plus ou moins statique, photos 7 et 8. La manière dont les as se chevauchent ne laisse pas entrevoir qu'il y a plus de quatre cartes. D'autant que le public est déjà sous le charme de ces apparitions et imagine que le tour de magie consistait à faire réapparaître les fameux as.





5 – La main gauche va ensuite égaliser le paquet des *sept comme quatre* (trois cartes sont sous les as) et reprendre le jeu en main pour que la main droite puisse basculer ses cartes sur le jeu, photo 10.

À cette étape du tour l'arrangement du jeu est modifié, 6♣(01) 7♠(02) 3♠(03) A♣(04) A♠(05) A♦(06) A♥(07) →.

Pour ceux qui vous entourent et qui vous voient faire, les quatre premières cartes sont les as.

6 - Distribuez les quatre premières cartes, de la droite vers la gauche en les alignant. « *Je vais maintenant mettre trois cartes sur chaque as* ». Poursuivez en prenant les trois premières cartes en bloc et couvrez partiellement l'as de trèfle. Ce paquet contient désormais les quatre as, mettez trois cartes sur la carte en second en disant : « *Et encore trois cartes sur cet as* ». Etc. Sur la table vous devriez avoir quatre paquets de quatre cartes dont les as dans le premier, photo 11.

7 - « *Nous allons brouiller les pistes et faire en sorte que vous ne sachiez plus quel as est dans tel ou tel paquet* ». Échangez les paquets en vous arrangeant pour que le paquet des as soit le deuxième en partant de la gauche.



8 – C'est le moment de sortir le dé et de forcer le paquet des as, photo 12 et la 13.

- Forçage au dé (Theo Annemann & Clement deLion) ⁶⁷

Confiez le dé à une personne pour qu'elle le lance.

A - Si les points du dé sont 2 ou 3 vous pouvez largement sourire. - Pour un 2 il vous suffit de compter UN et DEUX en partant de la gauche vers la droite. - Pour 3 comptez UN – DEUX et TROIS en allant de la droite vers la gauche.

B – Le dé affiche 1, 4 ou bien 5. Commençons par 5, procédez à un comptage de la droite vers la gauche et vous finirez sur le paquet des as en ayant cheminé de la gauche vers la droite.

1 et 4 sont plus problématiques, *Annemann* suggère de faire relancer le dé ou surtout d'utiliser la subtilité de *Clément de Lion*, « *Parfait ! Nous allons utiliser le chiffre caché, ayez la gentillesse de lever le dé pour qu'on connaisse ce chiffre* ». Et là c'est bien vu ! Le

67 Revue *Jinx* de février 1936 sous le titre *Single Die Force*. Annemann le publia dans son *Annemann's card Magic* sous le titre *Forcing with a die - Ted Annemann et Clement DeLion*. *Mark Wilson's Complete Course in Magic, Roll any number*, page 82, Running Press Book Publishers, Pennsylvania, USA. 2002.



chiffre caché du 1 est le 5 et celui du 4 est le 3. Remarque. Tout le monde ne sait pas que les deux faces opposées d'un dé font sept.



Épilogue. Il y avait un as dans chaque paquet et miraculeusement ils se retrouvent assemblés dans le paquet désigné par un lancement de dé. Ce qui est intéressant dans ma méthode c'est l'apparition des as en chargeant en même temps trois cartes. De temps en temps je fais une variante en réalisant carrément une levée de cinq cartes du dessous afin de métamorphoser les as en quatre cartes choisies.



IN JAIL

Si vous aimez raconter des histoires à vos spectateurs, les faire rêver en les embarquant dans un imaginaire de conteur autant dire que *In Jail* est comme la pantoufle de vair de *Cendrillon*, quelque chose de surnaturel qui marque la part d'enfance qui sommeille en nous.

Voici l'histoire. Le magicien sort un jeu à dos rouge d'un étui rouge et invite *Charles*, un sympathique quadragénaire à lui désigner une carte, n'importe laquelle hormis un joker. Et *Charles* annonce au magicien que son choix est arrêté, c'est le « **VALET DE PIQUE** » qu'il choisit.

Le magicien raconte ensuite à *Charles* et toutes les personnes qui l'entourent une histoire véridique qui se serait déroulé à Paris car chacun sait que toutes les histoires sont vraies.

« *Un individu soupçonné de larcins, le **valet de pique**, la carte que vous venez de choisir mon cher Charles !, a été arrêté par deux policiers... puis placé en garde à vue au 36 quai des orfèvres.* »

De la parole au geste, le valet de pique est d'abord mis entre les deux jokers qui symbolisent les policiers avant d'être enfermé dans une sorte de petit étui à claire-voie qui représente le poste de police.

« *Bien sûr il clama son innocence mais les limiers du 36 ne tardèrent pas à le faire avouer en menant une enquête de voisinage.* »

Ils se rendirent compte, en effet, que le seul qui rougissait quand on lui posait des questions embarrassantes était le fameux valet de pique.

Concrètement le valet de pique, la carte choisie, devient, en réalité, la seule carte à dos rouge dans un jeu où toutes les autres sont bleues.

1 – Pour ce magnifique effet une préparation est nécessaire. Il vous faut un étui dans lequel vous allez pouvoir glisser deux cartes - Un jeu à dos bleu de cinquante deux cartes plus trois jokers à dos rouge ainsi qu'un contenant, une boîte rouge.

Un étui de carte à se fabriquer

Quelques précisions concernant l'étui. Je me suis construit un étui de cartes dans du carton fort. Il mesure approximativement 9 cm sur 4 cm et permet à deux cartes d'être glissées. J'ai découpé deux fenêtres sur une face (photo 1) et sur l'autre j'ai aussi fait une découpe pour donner un aspect mystérieux (photo 2). Le plus important ! Que l'on puisse y glisser par frottement deux cartes comme une et que le plus possible le dos et la face de la double carte soient vus. Dernière recommandation il est préférable que l'intérieur de l'étui soit blanc.



Arrangement du jeu : DR/Joker(01) DR/Joker(02) → [52 cartes à dos bleu] DR/Joker(55).
Le jeu enfermé dans sa boîte rouge, les faces tournées vers le gros point de pique, est en attente.

2 – Déroulement. Sur la table mettez l'étui noir et sortez le jeu de cartes de sa boîte, ce qui suppose que vous allez faire ce tour en ouverture. Important ! Sortez le jeu de sa boîte en utilisant ma méthode (page 27). Le ressenti ! Vous montrez par votre gestuelle que vous avez un jeu rouge dans une boîte rouge, inutile de le préciser par la parole, vos actions parlent pour vous. Donc vous avez le jeu face en l'air dans votre main droite. Le décor étant planté, vous invitez l'ami *Charles* (dans notre exemple) à vous nommer une carte. Et comme dans notre exemple cette carte est le VALET DE PIQUE, vous recherchez donc cette carte dans l'étalement du paquet (photo 3) pour l'amener ensuite sur le joker.



3 – Exécutez dans la foulée un *3as2-Top/Down* (page 60) comme sur la photo 4. Ce *3as2-Top/Down* permet aux doigts droits de dégager la première (le valet de pique) et les deux dernières comme une (deux jokers). Ces cartes sont prises et présentées par la main gauche entre pouce et index.



4 – Ajoutez le second joker de manière à présenter vos trois cartes (4 comme 3) comme sur la photo 5. Observez que la main droite en a profité pour se débarrasser du jeu, elle l'a posé sur la boîte ce qui renforce encore un peu plus l'idée que les cartes sont rouges mais faites attention de ne pas montrer le dos du jeu car il est bleu.

« *Un individu soupçonné de larcins, le **valet de pique**, la carte que vous venez de choisir Charles a été arrêté par deux policiers... puis placé en garde à vue au 36 quai des orfèvres.* »

5 – Une fois que vos gens ont bien compris votre analogie, l'encerclement du valet de pique (le voleur) par les deux jokers (les policiers) égalisez ces cartes et tournez les vers le bas.

Et poursuivez avec un *3as2-Top* (page 66). Ce *3as2-Top* qui se fait avec quatre cartes comme trois seulement va permettre de faire croire que vos trois cartes dont le J♠ ont un dos rouge. C'est important de bien ancrer que la couleur du tarot des cartes est rouge.

À l'issue du *3as2-Top* vos cartes devront se présenter les faces en l'air, la double carte, Joker // J♠ en *tenue pattes d'araignée* et les deux jokers en V, pincés par le pouce et l'index comme l'illustre la photo 6.



6 – Transférez la double carte en main droite afin qu'elle se présente dos rouge visible. Il s'agit ni plus ni moins de faire passer la double carte en *tenue pattes d'araignée* dans la main droite. Photo 7.



7 – La main gauche dépose ensuite les deux jokers sur le tapis en les retournant et saisit ensuite l'étui noir à claire-voie. Les conditions sont désormais réunies pour que la main droite puisse glisser facilement sa double carte dans l'étui, photo 8. Remarque. C'est à mon sens la meilleure façon de glisser les deux cartes comme une seule dans l'étui sans éveiller de suspicion, les gestes semblent naturels et débonnaires.



8 – Mettez le valet de pique enfermé dans l'étui (qui représente le poste de police) sur le tapis comme l'expose la photo 9. Les deux jokers rouges (qui représentent les inspecteurs) sont déplacés pour qu'ils entourent le voleur (J♠).

Nous sommes à deux doigts de conclure, il est de bon ton de résumer ce qui a été fait. Une carte choisie est enfermée dans un petit étui qui symbolise une sorte de poste de police et deux policiers, les deux jokers

gardent ce voleur (J♠), Et toutes les cartes montrées ont été vues avec un dos rouge.

« Bien sûr il clama son innocence mais les limiers du 36 ne tardèrent pas à le faire avouer en menant une enquête de voisinage. »

Reprenez le jeu (posé sur la boîte et qui représente le voisinage) et procédez à un étalement/retournement des cartes pour montrer qu'elles ont toutes un dos bleu et que par conséquent la carte de *Charles*, le VALET DE PIQUE, est l'unique carte rouge du jeu, photo 10 et 11.

Vous verrez peut-être de petites étoiles scintiller dans les yeux de vos spectateurs ; l'effet est tellement inattendu qu'il faudra quelques secondes pour que les esprits reviennent à la normale et que des applaudissement bien mérités rompent le silence religieux dans lequel vous avez plongé la salle.



CARTE BLANCHE À LA DAME DE CŒUR

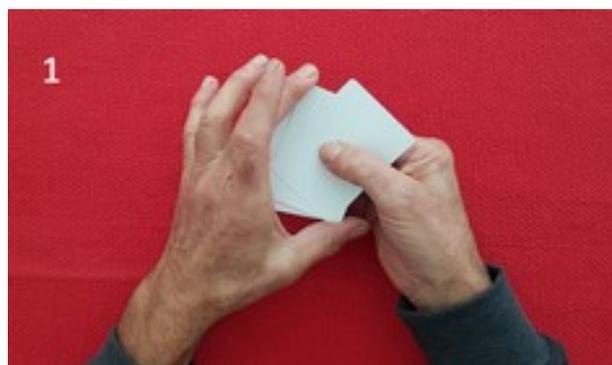
Trois cartes sont élégamment présentées, elles sont toutes les trois à face blanche et dos bleu. La carte du milieu est volontairement placée dos en l'air entre les deux autres cartes blanches, dos en bas, photo 8, et illico presto ! La carte blanche se transforme en une dame de cœur (Q♥), photo 19.

J'ai imaginé dans une présentation de trois cartes le *filage*⁶⁸ d'une carte « *pour une autre hardiment et sous le nez même des spectateurs qui vous surveillent, sans qu'ils s'en aperçoivent, quel doux triomphe !* » (sic⁶⁹) Ces trois cartes peuvent être montrées recto et verso. Il s'agit d'une nouvelle manière de « *filer une carte* » dans des conditions particulières où le magicien manipule quatre cartes comme trois.

Pour apprendre sous de bons hospices cette technique je suggère le lecteur de disposer de deux cartes à face blanche, une carte double face et une dame de cœur (ou tout autre carte normale d'un jeu). La Q♥ doit avoir le même dos que les deux cartes à face blanche. L'arrangement de ces quatre cartes : DB/FBL(01) Q♥(02) DBL/FBL(03) DB/FBL(04).

1 – Présentez le petit paquet des cartes avec les faces vers le haut. « *J'ai ici trois cartes blanches* ». Faites un *Trio change* (page 63) qui est une technique qui permet de montrer trois cartes en faisant pivoter la double carte (Q♥ // DB/FBL) en *tenue pattes d'araignée* (page 62). Photos 1 à 3 qui montrent que la main gauche tient apparemment deux cartes blanches, l'une entre pouce et index et l'autre (la double carte) en *tenue pattes d'araignée* tandis que la main droite tient la deuxième carte blanche à dos bleu.

La main gauche se rapproche de la droite et vient saisir la carte de la main droite en la plaçant par dessus celle qui est tenue par le pouce et l'index, photo 4.



68 Filer une carte est une technique de cartomane qui vise à échanger une carte contre une autre. Elle existait déjà à l'époque de *Robert-Houdin*.

69 *La Magie des Cartes*, page 198, ibidem.



2 - La main droite débarrassée de sa carte blanche est alors en mesure de venir saisir la double carte (Q♥ // DB/FBL) entre pouce et index allongés pour que les *deux cartes montrées comme une* soient retournées afin que son dos bleu soit vu. Photo 5.



3 - Il va s'agir dans cette étape de mettre la double carte face en bas en sandwich entre les deux blanches faces en l'air.

La main gauche ne tenant désormais que les deux cartes blanches en dépose une sur la double carte. La photo 6 indique qu'il faut la mettre de préférence en biais et dans la foulée elle vient ajuster sa carte blanche restante à la double carte, tout se passe au niveau du coin gauche bas de la double carte, en apparence elle tient deux cartes (photo 7). Il n'y a plus qu'à abaisser la seconde carte blanche (photo 8) pour les mettre à niveau et exposer qu'il y a l'une des trois cartes blanches à l'envers qui présente son dos. Note. Cette série de mouvements est très fluide à réaliser.

« Une carte blanche est à l'envers prise en sandwich entre les deux autres blanches ».



Mon Comptage inversé magique (MIC⁷⁰)

4 - Égalisez vos quatre cartes et tenez les de la main gauche entre le pouce sur le coin droit bas et le majeur sur le coin gauche haut. Remarque pour le lecteur ! C'est peut-être une tenue de cartes devenue classique pour vous si vous avez expérimenté mes différents comptages.

5- Rouvrez le paquet et dégagez de la main droite les deux blanches comme la photo 9 le suggère. Aussitôt, sans marquer de pause la main gauche superpose sa double carte sur la carte blanche (la plus extérieure), celle du dessous, la photo 10 montre l'action de la main gauche qui amène sa double carte en superposition de la carte blanche et la photo 11 montre que la double carte est égalisée avec la carte blanche. Note. Avoir ses mains légèrement inclinées lorsqu'on manipule les cartes permet de mieux cacher l'écart d'épaisseur entre la carte double et les deux autres même si cet écart est infime.



⁷⁰ MIC est l'acronyme que j'ai construit pour me souvenir de ma technique *Magic Inverted Count*. C'est une technique que j'ai élaborée dans l'intention de montrer quatre cartes comme trois, d'inverser leur ordre pour les compter et de substituer celle en troisième position par celle en deuxième position.



6 - Le pouce de la main droite vient se plaquer sur le dos de la dame de cœur et dans la foulée, la main gauche se retire emportant entre son majeur et son pouce les deux cartes blanches comme une seule. Vous venez d'effectuer un subtil filage de deux cartes et le fait d'avoir une carte double face renforce l'illusion. C'est ce que vous voyez sur la photo 12. Le changement prend une fraction de secondes. Il ne faut surtout pas cafouiller à ce moment là, la gestuelle doit être une mécanique bien huilée afin d'illusionner.

Note. Le MIC donne visuellement l'impression d'un comptage inversé de quatre cartes montrées comme trois.



7 - Le filage vient d'être réalisé, la main gauche vient avec sa double carte saisir la carte au dos visible (Q♥) comme sur la photo 13, votre intention va être maintenant de déposer cette carte sur la table. Les photos 14 et 15 décrivent très bien l'action.



8 - Sans dévoiler pour l'instant l'identité de la carte posée sur le tapis vous alignez vos deux cartes comme une avec celle de la main droite, photo 16 puis vous les retournez pour montrer que vos deux cartes blanches ont un dos bleu, photo 17.



9 - Le moment de la révélation. Faites à nouveau pivoter votre main gauche pour montrer les faces blanches et abandonner ces 3as2 en main droite comme sur la photo 18 et retournez de la main gauche la carte soi-disant blanche pour montrer qu'elle s'est mutée en DAME DE CŒUR. « *Cette carte, mesdames et messieurs s'est transformée, c'est maintenant une dame de cœur.* »

Les réactions d'étonnement du public vous laisseront penser que vous tenez là une superbe technique de change...

Notes. Remplacer la $Q♥$ à dos bleu par une $Q♥$ à dos rouge et vous verrez que l'effet est encore plus ahurissant. Par ailleurs, pour ceux et celles qui se sont donnés de la peine d'étudier mon *comptage Crabe* (*Crab Count*, page 151) sachez qu'en lui combinant le *MIC* on obtient des choses intéressantes.

Une piste qui me vient à l'esprit ! Imaginons que la carte blanche montrée se change en une carte qui a été signée en amont et qui a disparu du jeu pour se retrouver parmi trois cartes blanches, voilà un scénario tout à fait réalisable...



Enfin ! Cette technique peut aussi être redoutable pour prendre connaissance secrètement d'une carte librement choisie.





LE VALET DE CARREAU DU CYCLOPE

Quel curieux titre pour un tour de cartes ! Une carte est choisie par un spectateur et le magicien qui a forcément des dons de mage découvre l'identité de la carte d'une manière inhabituelle. Le jeu n'est ni préparé ni marqué, le tour peut se faire avec n'importe quel paquet de cartes même incomplet.

Préparation : Aucune. Cet effet cartomagique est une application de ma technique *MIC* expliquée dans l'effet précédent *Carte blanche à la dame de cœur*.

1 - Une carte est librement choisie dans un jeu de cartes brassées.

Pour faciliter la description de l'effet nous allons imaginer que cette carte est le VALET DE CARREAU(J♦), que la première du jeu est le 3♥(01) et les deux dernières, le 9♥(51) et le 8♦(52).

2 - Pendant que la carte choisie est regardée par son emprunteur vous faites un *3as2-Top/Down* (page 60) comme sur l'illustration photographique première. La main gauche tient les deux dernières cartes du paquet ((9♥(51) // 8♦(52)) comme une seule ainsi que la première (3♥(01)). La main droite se débarrasse provisoirement du paquet, elle le pose sur la table.



3 - La main droite vient ensuite tenir le *3as2-Top/Down* un instant afin que la main gauche puisse changer sa tenue des cartes. Elle vient tenir la double carte par ses petites tranches et la carte (supérieure) est déposée dans la paume de la main droite, photo 2.



4 - Invitez maintenant le spectateur (ou la spectatrice) à glisser sa carte entre soi-disant vos deux cartes, c'est ce que montre la photo 3. C'est osé mais en faisant le geste machinal



de tendre vos deux mains pour que le spectateur puisse cacher sa carte entre les deux vôtres il semble plausible et d'un beau niveau d'acceptation psychologique. À moins d'avoir un œil de lynx votre supercherie ne devrait pas se voir.

5 - Égalisez vos quatre cartes qui devraient se présenter comme ceci : $9♥(01)$ $8♦(02)$ $J♦(03)$ $3♥(04)$. Et maintenant faites ma technique de comptage inversé, le MIC. Didascalie : *Faites votre MIC tout en fixant du regard le spectateur et tout en occupant le temps à lui dire ce qui vous passe par la tête, éviter tout de même de lui raconter des sornettes. L'idée est de donner l'impression sincère que vous vous intéressez à lui tout en manipulant gentiment vos cartes, donnez l'assurance que vous n'en profitez pas pour prendre connaissance de sa carte.*

6 - Le MIC (photo 4) bouleverse l'ordre, vous tenez entre pouce et majeur une double carte ($J♦ // 3♥$), en dessous le $8♦$ puis le $9♥$. Avec cette manipulation vous laissez croire que la carte du milieu est toujours celle du spectateur ($J♦$). Déposez de la main gauche cette carte sur la table, photo 5 et vos trois cartes comme deux ($J♦(01) // 3♥(02)$ $9♥(03)$) mettez-les l'une sur l'autre comme deux tuiles afin de les montrer comme sur la photo 6. « *J'imagine que le trois de cœur n'est pas votre carte et ni le neuf...* »



7 - Remettez les deux cartes montrées, vers le bas, en les égalisant (photo 7).



8 - Et tout en donnant le sentiment que vous vous creusez la tête pour découvrir l'identité de la carte prenez connaissance secrètement de la sienne, la photo 8 montre comment vous pouvez vous y prendre, c'est une *carte à l'œil*⁷¹ d'une seconde à faire, une manipulation qui n'est pas difficile.

9 - Maintenant que vous connaissez le nom de la carte choisie, que vous êtes enfin parvenu à vos fins, saisissez cette carte et déposez-la sur vos trois comme deux et annoncez tout souriant : « *Je crois savoir quel est votre carte... c'est le VALET DE CARREAU.* » Un moment de suspense règne encore. Puis confirmez en faisant une levée double, photo 9 pour que ce que vous avez annoncé se vérifie.

10 - Il ne vous reste plus qu'à reprendre le jeu et noyer vos quatre cartes comme trois dans le paquet afin d'être « *clean* ».

Cette manière de découvrir une carte librement choisie est peu orthodoxe j'en conviens, elle surprendra bon nombre de gens voire même des collègues magiciens. C'est une application de ma technique de comptage d'un petit paquet de quatre cartes montrées comme trois et comptées en les inversant pour effectuer un change.

⁷¹ *Carte à l'œil*. Technique de cartomane qui vise à prendre secrètement connaissance d'une carte. Il existe différentes manières de s'y prendre et selon que l'on est gaucher ou droitier.



MAGIC CARD POP

Un effet qui va probablement déstabiliser les collègues magiciens. Une carte est prise vers le milieu du paquet, visualisée et remise au milieu. Et la carte remonte illico presto sur le jeu.

Ma levée double du milieu au break de l'auriculaire, n°1

Que diriez-vous d'apprendre une nouvelle méthode de levée double du milieu ? En partant du constat que le petit doigt permet de breaker une à plusieurs cartes je me suis demandé comment je pouvais le faire agir pour un *2as1* au milieu du jeu.

1 – Aucun arrangement du jeu. Celui-ci a pu être donné à mélanger auparavant. Ce tour de cartes s'appuie sur une levée double du milieu effectuée par un break au petit doigt. Cette technique très rarement utilisée dans cette situation donne le sentiment qu'une carte est prise alors qu'il s'agit bien d'une **levée double**.

Commencez par avoir le jeu en main droite et bien calé dans cette main. Au pouce droit effeuillez les cartes au coin droit haut jusqu'à laisser passer une petite vingtaine de cartes avant de créer à cet endroit une ouverture. Dès celle-ci réalisée en vous aidant de votre index droit poussez vers vous le paquet inférieur comme cela est montré sur la photo 1.

2 – Maintenant que vous avez deux paquets décalés, le supérieur d'une vingtaine de cartes et l'inférieur, au petit doigt droit breakez au coin gauche bas les deux dernières cartes. Ce n'est pas très difficile, il sera peut-être utile de courber quelque peu le paquet supérieur, une pression exercée conjointement par le pouce et l'index positionnés aux deux coins hauts le permettra. La photo 2 : une vue de côté qui montre clairement le break réalisé par l'auriculaire droit. Remarque. Il faudra

un peu d'entraînement avant de pouvoir faire un break de deux cartes du dessous sans tâtonner et petit rappel, pour réussir un tour de cartes il faut sans cesse peaufiner sa technique et répéter inlassablement afin que les manipulations soient intégrées.





3 – Le plus difficile est désormais derrière nous. Grâce au break au petit doigt la main gauche peut maintenant s'approcher pour venir réceptionner le paquet supérieur, les deux cartes breakées, quant à elles, restent en position comme sur les trois photos suivantes, 3 ,4 et 5. Note. Il y a peu de chances que les deux cartes breakées se décalent l'une par rapport à l'autre étant donné qu'elles sont prises dans un étau et pompon sur le chapeau cette séquence d'actions menées avec le jeu semble quasi naturelle.



4 – La main gauche qui a réceptionné la vingtaine de cartes, le paquet supérieur, peut se retourner et venir prendre par ses petites tranches entre pouce et index/majeur la double



carte afin de la retourner et la montrer à la ronde, photos 6 et 7. Sur notre illustration il s'agit du 7♣.

5 – Dans l'action qui suit la main droite se retourne et vient saisir le paquet supérieur que tient la main gauche, en le saisissant entre pouce et autres doigts au coin intérieur droit afin de le remettre sur le paquet inférieur. Photos 8 et 9.



6 – La main gauche peut dans la foulée déposer sa double carte sur le paquet, montrée comme étant le 7♣, photos 10 et 11.



7 – La suite est du velours ! Insérez le soi-disant 7♣ dans le mitan du jeu (photo 12) puis égalisez et en un éclair le 7♣ revient sur le devant, la première du jeu (photo 13).

Commentaires.

Notre auriculaire est un allié précieux, un don du ciel ! Grâce à lui breaker une ou plusieurs cartes du dessous est un jeu d'enfants et faire ce break vers le milieu du jeu après l'avoir séparé en deux paquets décalés offre l'opportunité de lever deux cartes comme une. D'ailleurs en vous reportant à l'effet « *La carte choisie est la seule à dos rouge* » page 340 vous verrez une variante intéressante. D'autre part, il y a mille et une manières de faire réapparaître la carte choisie à partir du moment où celle-ci est contrôlée en n01.

Ma levée double du milieu au break de l'auriculaire, n°2

Que diriez-vous d'une variante de ma technique de « *levée double du milieu au petit doigt* » décrite ci-dessus.

1 - Commençons à la phase quatre, à savoir le jeu est divisé en deux paquets et le petit doigt vient de réaliser un break de deux cartes du milieu (qui sont également les deux dernières cartes du paquet supérieur. La photo 1 montre effectivement le break de deux cartes réalisé à l'auriculaire droit. L'annulaire par sa proximité s'est lui aussi engouffré dans l'ouverture comme le montre cette photo.



2 – La main gauche qui jusqu'alors était restée inactive va venir saisir la double carte, pour cela elle positionne son pouce à l'angle gauche bas de la double carte breakée et son index recourbé se place tout naturellement sous le paquet inférieur (paquet décalé vers l'intérieur). La double carte est de la sorte pincée relativement fermement (photos 2 et 3) ce qui fait que le pouce sert d'axe autour duquel la double carte (prise vers le milieu du jeu) va être en mesure de pivoter grâce à l'action de la main droite. C'est ce qui est montré sur la photo 4. Le pivotement des deux cartes est donc provoqué par la main droite qui sert de guide.

3 – Ces deux cartes comme une sont pivotées jusqu'au moment où elles viennent buter contre la paume de la main gauche et relativement mises en quasi « *tenue pattes d'araignée* ». C'est ce qui est révélé sur la photo 5.

Remarque. Au cours du pivotement les deux cartes restent bien superposées comme une seule. C'est le bout du médium qui fait le gros du travail en agissant sur le coin opposé à celui de l'axe pouce/index (de la main gauche) dans un mouvement horaire pour un gaucher.



4 – La suite est sans difficulté majeure, la main gauche qui tient à la fois une portion du jeu (le paquet inférieur) et la double carte comme une est en mesure de venir placer son paquet (inférieur) sur le supérieur comme on le ferait si l'objectif était de couper et compléter la coupe d'un jeu, photo 6. Alternative. On pourrait tout aussi bien remettre ce paquet inférieur tenu par la main gauche sous celui de la main droite.

5 – La double carte tenue en « *pattes d'araignée* » va maintenant être retournée afin de révéler son identité, mais pas n'importe comment au risque de dévoiler la supercherie de deux cartes prises comme une. L'index de la main droite se tend ce qui permet à la main gauche de poser sa double carte comme une sur cet index droit, photo 7. Et tout en la retournant le pouce gauche ainsi que cet index droit, positionnés sur les petites tranches, maintiennent une pression suffisante, photo 8.



6 – C'est ainsi que se réalise cette variante dans l'intention de prendre une carte vers le milieu du jeu et la montrer.

La suite à donner. Après avoir montré le 4♠ (l'exemple de la photo) il n'y a plus qu'à mettre cette double carte face en bas, puis se saisir de la première et la perdre dans le mitan du jeu afin de faire croire une seconde plus tard que le 4♠ est remonté sur le jeu. Un classique !



LE ROI DE CARREAU RENVERSÉ ENTRE LES ROIS NOIRS

Voici un effet renversant qui met en lumière la technique d'une levée double du dessous. Effet : Le roi de carreau, la dernière carte du jeu, lorsqu'il est mis dans le même sens que les cartes du paquet, a la faculté de se retourner et s'offre même le luxe de s'insérer entre les rois noirs mis auparavant à l'envers dans le jeu.

1 – commencez par sortir les deux rois noirs, K♣ et K♠ et (optionnel) donnez le jeu (moins les rois noirs) à mélanger. Reprenez le jeu en main et effectuez un commencement de levée double du dessous (version 1), décrite page 107. Petit rappel : Dans cette méthode les deux dernières cartes du dessous sont pivotées comme une seule vers les doigts.

Admettons que ces deux dernières cartes soient le joker en n51 et le roi de carreau en n52 il faut donc faire cette levée, à pivotement vers les doigts, des deux dernières cartes, joker // K♦ mais avec une modification, une fois les 2as1 déportées vers la gauche l'auriculaire se plaque contre la grande tranche gauche ce qui bloque ces deux cartes, photo 1. Vous observez aussi que le jeu est pincé par le pouce et l'index.

2 – Dans la foulée la main droite pose le jeu sur le tapis et le ressaisit par ses longues tranches entre pouce et index (photo 2) tout en maintenant en place la double carte (joker // K♦).

3 – Retournez votre main droite et de la main gauche qui jusqu'à maintenant était inoccupée mettez à l'envers les deux rois noirs comme sur la photo 3. « *Comme vous pouvez le voir je place dessus et dessous mes deux rois noirs en les mettant à l'envers.* »



4 – La main gauche retourne ensuite le roi de carreau (joker // K♦) par la *technique de la*



tenue en pattes d'araignée (page 62), photo 4. « Nous allons voir si cette carte, le roi de carreau est à la hauteur de sa réputation... »

5 – Le jeu étant en main droite, au pouce et index poussez une portion inférieure du jeu vers vous et saisissez ce paquet inférieur entre pouce et index de la main gauche comme sur la photo 5.



6 – Poursuivez vos manipulations par un dépôt de la double carte sur le jeu et son basculement pour la mettre face en bas. Photos 6 et 7.

7 – La main gauche ajoute ensuite le paquet inférieur en le décalant de moitié vers l'arrière, photo 8.

8 – Avec le bout de votre majeur gauche poussez le joker vers l'avant, vos spectateurs pensent qu'il s'agit du roi de carreau et saisissez le sans montrer sa face mais en affichant un visage de jeune communiant pour l'insérer dans le jeu (que la main droite a retourné). Les photos 9 et 10 donnent le visuel. Remarque. L'idée est de l'insérer dans une zone du jeu proche des trois rois à l'envers (K♠ - K♦ - K♣). « Voyons ce qui se passe si je remets à l'endroit ce roi rouge et que je l'insère vers le milieu du jeu. »



9 - « *Il se glisse comme vous pouvez l'observer entre les rois noirs... Comme pris en sandwich* ». Et joignant le geste à la parole étalez vos cartes pour montrer effectivement ce qui s'est passé. Photo 11.

Ce tour de cartes impromptu est intéressant à présenter car il permet d'utiliser une nouvelle technique la *levée double du dessous par pivotement* et les manipulations sont élégantes et sobres. Je vous conseille vivement de l'ajouter à votre répertoire car ce tour peut se faire tout aussi bien avec un jeu emprunté.





UN JOKER CHANGÉ EN 7♣

L'un des premiers tours que j'ai appris et qui est resté dans ma mémoire se fait avec sept cartes que l'on alterne et en poussant le bloc des trois cartes puis celui des deux cartes on fait surgir la quatrième carte du paquet, celle du milieu. *Un joker changé en 7♣* est inspiré de ce effet. Le magicien fait prendre une carte et celle-ci (le 7♣) est perdue dans le jeu. Mais par chance le magicien en retournant les cinq premières cartes fait apparaître les dames et un joker. « *C'est de bon augure car une coutume nous raconte que le joker a le pouvoir de se transformer en n'importe quelle carte.* » Le magicien arrange alors ses cinq cartes comme sur la photo 14 et fait surgir la carte choisie, le 7♣.

1 – Arrangement des cartes : Joker(01) Q♦(02) Q♠(03) Q♣(04) → Q♥(52). Faites prendre ou tirer une carte (dans notre exemple le sept de trèfle) et faites remettre ce 7♣ sur le jeu et par double coupe où tout autre procédé faites passer la Q♥(52) en Q♥(01). Le nouvel arrangement sera ce qui suit, Q♥(01) 7♣(02) Joker(03) Q♦(04) Q♠(05) Q♣(06) →.



2 – Effectuez un *3as2* des trois premières cartes afin de montrer comme sur la photo 1 le joker et la dame de cœur. Poursuivez en retournant les trois autres dames en vous inspirant des photos de 3 à 5. L'ordre de vos six cartes comme cinq cartes (*6as5*) doit être celui de la photo 6, Q♠ Q♥ 7♣ // Joker Q♦ et Q♣. Vous remarquez que le jeu est conservé en main droite, il n'est pas posé sur la table.



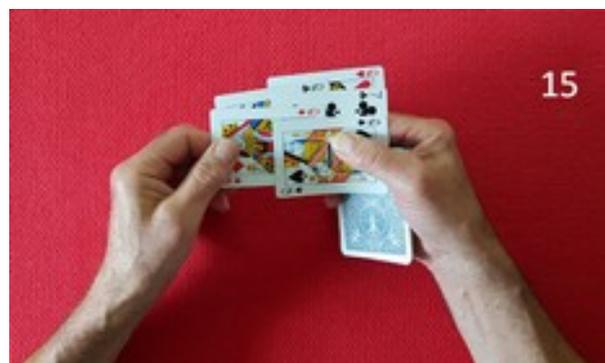


3 – Mettez votre petit paquet des 6as5 tourné vers le bas et enclenchez un *comptage Lotus*, photos 7 & 8. Ce comptage vous le retrouvez décrit page 137. Dans notre cas nous le faisons avec six cartes. Et si nous retournons le paquet voici ce que les spectateurs verront. Le *Lotus Count* reclasse le petit paquet comme ceci : $Q♥ Q♠ Q♣ Q♦$ et $7♣$ // Joker. Le public voit que le joker est la carte dernière.



4 – Figures vers le bas refermez le petit paquet, égalisez le (photo 10) puis déposez le sur le jeu. Et maintenant, lentement et posément distribuez les cinq premières cartes en main gauche, ce qui inverse l'ordre, $7♣ Q♦ Q♣ Q♠ Q♥$ comme montré sur la photo 11.

5 – Arrangez vos cartes en les alternant et de manière que la carte choisie ($7♣$) soit en n03. Les photos 12, 13 et 14 vous indiquent la marche à suivre. Quant à la photo 15 elle vous montre les coulisses de l'arrangement, le $7♣$ est en troisième place.



6 – Égalisez comme sur la photo 16 puis poussez les deux cartes (Q♣ et Q♦) de manière à faire surgir le 7♣ comme cela s'est produit sur la photo 17. Remarque. Quelques essais seront indispensables afin d'évaluer la pression à exercer en poussant les deux cartes. Il n'y a plus qu'à retourner les cinq cartes pour surprendre votre monde, photo 18.



Magie des Cartes





CACHE-CACHE DE REINES

Le magicien montre que la dernière carte de son jeu est la reine de pique. Il l'insère face cachée dans le mitan du jeu face en bas et illico presto il montre en retournant les cartes que la dame de pique a laissé sa place à la dame de cœur. Quant à la reine noire qu'est-elle devenue ? Elle est retrouvée à l'envers dans le paquet des cartes, entourée des jokers. Ce très bel effet est une application de ma *levée double du dessous* dans sa version 8 (décrite page 119). Il met aussi en lumière deux techniques que j'utilise fréquemment dans mes routines de cartes : - *La carte glissée du dessous* - *Le retournement de la dernière carte du jeu*.

Montage du jeu : Joker(01) → Joker(52) Q♥(53) Q♠(54). En fait il faut placer un joker dessus, un joker dessous et les deux dames (Q♥ et Q♠) en dernier. Si vous n'avez pas deux jokers sous la main remplacez les par deux rois noirs.

1 – Il n'est pas idiot pour démarrer le tour de faussement mélanger les cartes. Un faux mélange donne le sentiment que le tour va être improvisé, il faut cependant toujours garder en tête qu'en cartomagie comme ailleurs tout est affaire de bons dosages. Ensuite faites une levée double du dessous (dans sa version 8) afin de montrer la dame de pique. « *Voici mesdames et messieurs la reine qui pique... Ô pardon ! La dame de pique* ». Remettez cette dame noire là où vous l'avez prise, en dernière place du paquet. À ce stade votre jeu reste dans son arrangement initial.

2 – L'étape suivante va consister à reprendre, soi-disant, la Q♠ mais en fait de lui substituer la Q♥ afin de placer cette rouge face en bas dans le milieu du jeu. *Ni vu, ni connu, je t'embrouille* comme disaient les escamoteurs du siècle des Lumières, nous allons utiliser la technique de la carte glissée du dessous, une technique bien pratique.

Ma technique de la carte glissée

Le jeu est dans la main droite et à l'auriculaire préparez une brisure de la dernière carte (Q♠) comme sur la photo 1. La main gauche vient saisir le jeu par ses petites tranches, pouce sur celle intérieure et index et majeur sur l'extérieure. Dans cette tenue des cartes par la main gauche maintenez le break de la dame noire. Comme cette main couvre une bonne moitié du jeu cela va permettre au petit doigt droit de se positionner légèrement vers la petite tranche intérieure et de déplacer la carte breakée sous couvert de la main gauche. Photo 2. Sur la photo 3 j'ai volontairement levé ma main gauche afin de vous montrer la dame décalée par rapport au jeu. Le pouce de la main gauche ainsi que l'index bloquent maintenant la carte décalée.



Il est dorénavant aisé pour la main droite de venir prendre la dame de cœur (n53) grâce au décalage de la dernière (Q♠), un espace suffisant pour une prise s'est dégagé en dessous. C'est ce qui se passe sur la photo 4 le pouce et l'index ont extirpé la dame rouge en la prenant sur le grand côté droit. Pour les spectateurs le magicien semble prendre la dame de pique sur le grand côté.

Cette façon d'exécuter « *la carte glissée*⁷² » me paraît plus pertinente et d'une plus grande sobriété qu'une sortie vers l'avant (petit côté extérieur) lorsqu'il faut substituer une carte à une autre.

La dame de cœur est ensuite insérée dans le jeu, les photos 5 et 6 montrent l'insertion de la Q♥ dans le jeu.

⁷² *La carte glissée*, chapitre IV de *la Magie des Cartes*, op. Cit. p. 59 ou encore *Card College* volume 1 by Roberto Giobbi, chapitre 8, *The Glide*. Hermetic Press, Inc Seattle, Washington, U.S.A.



3 – Nous approchons du climax ! Retournez le jeu pour montrer le changement de couleur de la reine et mettez à l'envers la dame de pique.

Double retournement ⁷³

J'emploie depuis des années une technique de retournement du jeu dans l'intention de montrer soit les dos soit les faces et qui me permet même de mettre à l'envers la carte dernière du paquet, voire plusieurs cartes si la situation l'exige. Dans notre effet il va s'agir de retourner le jeu pour montrer que la Q♥ s'est substituée à la Q♠ et en profiter pour renverser la dame noire. Pour y parvenir, positionnez le jeu dans la main droite en tenue classique, avec en saillie la dame de cœur. Avant que la main gauche ne vienne saisir le jeu par son coin gauche bas l'auriculaire droit breake la dernière carte (Q♠). Vous êtes maintenant fin prêt pour mener deux actions simultanées : - Le retournement du jeu pour qu'il présente ses faces, - La mise à l'envers de la dame de pique. Les photos 7, 8 et 9 montrent le suivi de l'action qui va conduire au retournement du jeu, la main gauche retourne le paquet dans un mouvement de la gauche vers la droite tout en laissant en place la dernière carte (breakée). Ce mouvement n'est pas très difficile à exécuter, il faut simplement penser à couvrir au maximum l'avant des cartes par la main droite et évaluer le bon angle ainsi que la bonne hauteur par rapport à ceux qui vous voient faire. Il est important tout autant de ne pas faire le retournement du jeu à la va-vite. Conseil ! Répétez plusieurs fois cette technique devant un miroir ou demandez à un collègue magicien de vous dire ce qui cloche.

Note. Il est possible de mettre en même temps que le jeu change de face plusieurs cartes à l'envers, par exemple les Rois, les As, etc.

73 Double Return.



4 – Le public découvre ébahi que la dame de cœur a pris la place de la dame de pique, photo 9. Sortez ensuite la Q♥ de l'étalement puis passez le paquet supérieur en dessous de l'inférieur. Ainsi la Q♠ se retrouve à l'envers et en prime en sandwich entre les jokers.

Dernier mot pour expert. La dame de cœur pourrait très bien avoir été une carte choisie ou forcée et contrôlée en avant dernière du jeu. Ainsi le magicien aurait démontré que la carte choisie (Q♥) a le pouvoir de chasser l'intruse (la Q♠) et de l'envoyer paître entre deux jokers...



LE TROIS DE CŒUR ET LES REINES

Effet. Les reines du jeu sont sorties et déposées sur le tapis. Une carte est librement choisie dans le paquet que tend le magicien, supposons que le TROIS de CŒUR soit cette sélection. Ce 3♥ est momentanément mise en sandwich entre les dames avant d'être enterrée dans le jeu. Quant aux reines elles sont enfermées dans l'étui du jeu. Dans une dramaturgie savamment orchestrée par le magicien le 3♥ s'évade du paquet pour se retrouver dans la boîte, chouchouté et câliné par deux dames.

1 – Petit arrangement entre amies : Q♥(01) Q♦(02) Q♣(03) JOKER(04) Q♠(05) →.

2 – Commencer par exposer les reines rouges, Q♥ et Q♦ qui sont les deux premières cartes comme si vous alliez effectuer un *3as2-Top*. Rappel. Cette technique, le *3as2-Top* au concept innovant consiste à lever normalement les trois premières cartes comme deux afin de cacher celle en n02 tout en sachant que les gestes sont similaires. Cette manipulation est décrite page 66. Donc les deux dames rouges sont retournées comme sur la photo 1 et posées sur le tapis ou sur une surface identique.



3 – Et c'est ensuite au tour des dames noires d'être retournées et montrées en effectuant un *3as2*, Joker // Q♠ et Q♣. Ces trois cartes comme deux sont à l'identique posées sur le tapis.



4 – Faites choisir une carte dans le jeu, pour notre propos c'est le TROIS de CŒUR(3♥) qui est celle-ci. Une fois mémorisé insérez le 3♥ entre les deux dames rouges, photo 3. Remarque. Le fait que les deux dames noires soient posées sur le tapis de manière presque loyale le joker caché sous la Q♠ n'attire pas les regards. Remarque. J'ai constaté que trois cartes posées sur la table comme deux est une manipulation qui ne semble pas suspicieuse pour des observateurs pinailleurs.



5 – Égalisez les trois cartes rouges et ajoutez-les aux deux dames noires (photo 4) en les glissant dessous puis ramassez l'ensemble, à savoir six cartes prises comme cinq, Q♦ 3♥ Q♥ JOKER Q♠ et Q♣. Poursuivez ! sans temps mort faites un *twist count* (décrit page 125). L'architecture du petit paquet présenté comme cinq cartes sera à ce stade : JOKER // Q♠ Q♥ 3♥ Q♦ Q♣. La photo 5 montre clairement ce qui se passe après le *comptage Twist*, le TROIS de CŒUR(3♥) apparaît entre les dames.

6 – Réorganisez vos cartes comme sur la photo 6 sans montrer que vous avez une sixième carte, un joker. Nouvel arrangement de vos six cartes comme cinq : Q♥ JOKER // Q♠ 3♥ Q♣ Q♦.



7 – Maintenant, mettez vos *6as5* presque verticalement vers vous et refaites un *twist count* pour obtenir ce que la photo 7 montre au magicien, le joker en sandwich entre les reines. Pour le public qui ne voit que le dos des cartes il y a toujours cinq cartes, le 3♥ est désormais sous la Q♣.

8 – Inclinez vos cartes vers le tapis et sortez le soi-disant 3♥ (photo 8) pour le poser sur le jeu et faites couper ce jeu en coupe complète pour l'enterrer. Le public voit aussi que vous tenez dans votre main droite quatre cartes éventailées, les reines.

9 – Passez les dames noires sur les rouges de manière à mettre le 3♥ entre les reines rouges et noires, Q♥ Q♦ 3♥ Q♣ Q♠. Dans la foulée enfermez ces cinq cartes comme quatre dans l'étui. Le tour est sur le point de s'achever. Le TROIS de CŒUR a été remis dans le jeu et les dames dans l'étui. Mais le magicien des cartes sait mettre en scène et comme par enchantement le 3♥, la carte choisie librement, disparaît du jeu pour se loger dans l'étui en compagnie des dames. Merveilleux n'est-ce pas ?

Note. Sur la photo 9 c'est moi-même qui montre la réapparition du 3♥ mais lorsque je fais ce tour *in situ* je laisse le spectateur responsable de sa carte retirer lui-même les dames de l'étui et découvrir ébahi que le TROIS de CŒUR a voyagé.





UN CHANGE FABULEUX

Dans « *Le Joker changé en Roi de CŒUR* » (page 208) nous avons vu une manière élégante de **changer l'identité d'une carte par une autre**. Dans cet autre effet une carte est choisie, par exemple le J♣, et celle-ci est perdue dans le jeu. Le magicien montre la première carte, à savoir le 9♥ puis frottant cette carte avec une moitié du jeu elle se change merveilleusement en la carte choisie, le J♣. Et ce qui est intéressant dans ce tour de cartes c'est qu'il se termine aussi « propre » qu'il a débuté.

1 – Afin d'exemplifier supposons donc qu'une carte vient d'être choisie, le valet de trèfle(J♣). Cette carte est ensuite contrôlée en n01, donc en première du paquet.

Supposons que l'arrangement après contrôle soit comme suit, J♣(01) 9♥(02 → 8♠(52).

Commencez par faire une « *levée double Spin ou 2as1-Top Spin* ». Un *2as1* des deux premières du jeu montrées comme une. Cette technique est décrite page 84.

« *Est-ce que votre carte est le NEUF DE CŒUR ?* » Photos 1 à 3.



2 – La *levée double spin* permet de conserver la double carte dans la main du jeu, par ses petites tranches entre pouce et majeur/annulaire. Cette technique de levée multiple est



tout à fait indiquée pour changer une carte par une autre.

La main gauche peut dans ce contexte venir saisir un paquet de cartes, une petite moitié prise en dessous, entre pouce et majeur. Photo 3. Remarque ! Nous savons qu'un tour de magie et plus particulièrement un effet de cartes se construit sur des subtilités qui jalonnent le tour afin d'égarer le public. Montrer la dernière carte de ce bloc de cartes pris par la main gauche en est une, photo 4. Inutile par contre de dire, par exemple, « *J'ai ici le huit de pique* », le simple fait de montrer la dernière carte du jeu se suffit, c'est de l'implicite.



3 – La main gauche superpose ensuite son paquet sur la double carte (J♣ // 9♥) comme le montre la photo 5. Sous couvert du paquet les doigts de la main droite « décollent » le 9♥ du J♣ et cette carte est ajoutée au petit paquet afin que la transformation se fasse, que le J♣ prenne visuellement la place du 9♥.

Note. Personnellement lorsque je présente cet effet je donne de petits mouvements circulaires avec ma main gauche et la mauvaise carte (9♥) par magie se transforme en la bonne (J♣). C'est le résultat de la photo 6. Il suffit d'y croire !



4 – En général, l'effet est vécu par ceux qui me regardent faire comme un moment de magie assez merveilleux. Un changement est toujours magique ! Aussitôt je ramène le paquet tenu par ma main gauche (→ 8♠ 9♥) à sa place initiale, c'est-à-dire en-dessous (photos 7 et 8).



5 – Comme les deux photos (9 et 10) le suggère je remets face vers le bas le J♣ sur le jeu face lui aussi vers le bas et en profite pour breaker au petit doigt le 9♥ (qui est face vers le haut). La photo 11 montre le break mais attention *in situ* il doit rester secret.



6 – Et pour parachever le tour je fais un retournement du jeu en laissant le 9♥ dessous, photo 12. Ainsi ceux qui pensaient que quelque chose de bizarre se tramait en sont pour leurs frais, le tour s'achève de manière nette et précise, la dernière carte du jeu n'a pas changée, c'est le 8♠. Au final, arrangement du jeu : 9♥(01) J♣(02) → 8♠(52).

Derniers mots. La méthode que j'utilise fréquemment pour retourner une carte (en n52) est décrite page 262 sous le titre « *Double retournement* » de l'effet « *Cache-cache de Reines* » page 260.

Enfin. J'adore cette manière de changer à vue une carte par une autre, j'espère que vous aurez autant que moi ce plaisir...

COLOUR FANTASY

Une routine de cartes inclassable avec des changements de couleur à la clef. Le magicien sort un jeu rouge de sa boîte, fait défiler les cartes d'une main à l'autre pour montrer qu'il a dans son jeu une carte à l'envers et que cette carte à dos rouge est une carte blanche qui a le pouvoir de devenir magique. Il poursuit en invitant quelqu'un à lui désigner une carte dans le ruban du jeu. « *Le sept de trèfle, parfait ! Ce sera votre carte* ». Cette carte (7♣) est aussitôt mélangée aux autres cartes et dans la foulée le magicien fait apparaître les valets et insère la carte blanche entre les valets noirs et rouges. Après ce lever de rideau s'ensuit des changements de couleur.

- Hocus Pocus ! La carte blanche se métamorphose en sept de trèfle, or ce sept qui était une carte à dos rouge a maintenant un dos bleu, en prime tout le jeu devient aussi bleu et la carte blanche réapparaît à l'envers dans le jeu en ayant conservé son tarot rouge comme les valets.

Cette routine inédite s'appuie sur : - Ma technique de sortie d'un jeu de cartes de son étui – Une double coupe pour échanger une carte contre deux – Une technique imparable pour charger une cinquième carte dans un paquet de quatre cartes - Une coupe d'une seule main en s'aidant de son ventre pour faire passer un paquet supérieur sous l'inférieur – Un *Twist Count* pour changer la carte blanche en sept de trèfle.

Pour mener à bien « *Colour Fantasy* » il faut un jeu de cartes à dos bleu dont on aura retiré les valets + un carré de valets à dos rouge + deux cartes blanches à dos rouge + un étui de cartes à dos rouge. Les cartes blanches peuvent être commandées par Internet, vous en trouverez aussi chez les marchands de magie.

Le montage préparatoire. J♥(01) J♣(02) J♠(03) J♦(04) DR/FB(05) → DR/FB(vers le milieu du paquet et à l'envers) →. Le jeu est enfermé dans son étui rouge.

1 – Commencez par sortir le jeu de son étui en utilisant préférentiellement ma méthode (page 27), photo 1. Mettez l'étui à l'écart puis faites défiler les cartes, visiblement entre vos mains, photo 2, à la recherche de la carte blanche à l'envers. Montrez qu'il s'agit d'une carte blanche magique sans dévoiler que le jeu a un tarot bleu. Mettez cette carte blanche soi-disant magique sur le tapis.

Étalez à nouveau les trente à quarante premières cartes, les faces en l'air, dans vos mains, en invitant une personne à vous désigner visuellement une carte dans le ruban. Dans notre exemple c'est le sept de trèfle. Passez cette carte sur le jeu, photo 3 puis égalisez le paquet tenu en main droite.



2 – Dans la seconde étape il va être question d'employer une *double coupe totale*⁷⁴ pour transposer le 7♣ avec les deux derniers valets (J♥ et J♣). En clair, cartes à visage découvert après exécution d'une *double coupe* l'ordonnancement devra être : J♣(01) J♥(02) → DR/FBL(50) J♦(51) J♠(52) 7♣(53).

Petits rappels. La *double coupe* permet de déplacer une ou plusieurs cartes du dessus au dessous du jeu en donnant le sentiment que le jeu est coupé. Il existe aussi une

méthode de double coupe pour faire l'inverse, transférer une à plusieurs cartes du dessous au-dessus du jeu (*The reverse Double undercut*) cette double coupe inversée est créditée au magicien *Bob Haskell*. Je relève que la plupart du temps les cartomanes simplifient en disant : « *Qu'ils font une double coupe* » quant ils utilisent l'une ou l'autre méthode. Donc l'idée que je propose est de faire une *double coupe totale* pour échanger la carte supérieure avec les deux dernières du jeu.

Double coupe totale

Le jeu de cartes est en tenue main droite ou si vous préférez il est calé en main droite, pouce allongé sur la grande tranche droite, index pointant vers l'avant et les trois autres doigts sur la grande tranche gauche. La main gauche vient alors partiellement couvrir le jeu en se positionnant comme suit, le pouce sur la petite tranche intérieure break la première carte (7♣) et fait une ouverture dans le jeu à peu près vers le milieu, en préparation d'un endroit où le jeu sera coupé et concomitamment le majeur aidé de l'annulaire se placent sur la petite tranche opposée afin que dans cette prise la main gauche puisse tenir le paquet. À l'auriculaire droit break les deux dernières cartes, en l'occurrence J♥(53) et J♣(52) comme le schématise la photo 4 (sur cette photo j'ai dégagé le plus possible ma main gauche afin de faire un focus sur les trois breaks mais

⁷⁴ *Double coupe totale*. L'expression est de moi pour indiquer que dans l'action d'une double coupe une ou plusieurs cartes du dessus vont passer en dessous et simultanément une à plusieurs cartes du dessous vont être transférées sur le dessus.



normalement la main gauche est plus couvrante).

La main gauche va maintenant déporter son paquet (supérieur) vers la gauche et dans l'action de le passer dessous (sous l'inférieur) elle va en réalité insérer discrètement les deux valets (les deux dernières cartes breakées) entre le sept de trèfle (carte breakée) et son demi paquet. La photo 5 montre l'imbrication des cartes.



Les deux mains procèdent ensuite à l'égalisation des deux paquets, le pouce gauche lève un peu le 7♣ pour marquer un break sous lui. Au moment où les deux paquets semblent égalisés la main gauche reprend son paquet (photo 6) et le passe en dessous de l'autre tenu en main droite. Le résultat de cette *double coupe double*, les deux valets sont sur le jeu et le 7♣ dessous. Ainsi il est possible d'échanger deux cartes, voire plus et de faire des combinaisons en réalisant une *double coupe totale*.



3 – Après avoir fait semblant de perdre la carte choisie (7♣ en n53) le magicien fait apparaître les valets en chargeant secrètement le sept de trèfle (carte choisie).

Un *5as4* avec la technique du *3as2-Top/Down*

L'objectif maintenant va consister à mettre la carte blanche entre les valets tout en dissimulant le sept de trèfle sous l'un d'eux.

Commencez par faire un *3as2-Top/Down* (page 60) comme l'illustre la photo 7 sauf qu'il n'est pas utile de retourner les cartes car elles sont déjà en l'air. La main gauche tient les valets noirs en V et ce que le public ignore c'est que sous le valet de pique est caché le sept de trèfle. Ensuite ramassez de la main gauche la carte blanche comme sur la photo 8 afin de l'ajouter aux deux valets noirs. Le pouce et l'index de la main gauche pincent les quatre cartes comme trois par leur coins. Poursuivez avec un *2as2-Top/Down* similaire à un *3as2-Top/Down*, vous sortez par conséquent du jeu que deux cartes au lieu de trois.



Ajoutez les valets rouges aux trois cartes pincées par les doigts gauches. C'est ce que montre les photos 9 et 10. Note. Les manipulations pour rassembler six cartes comme cinq de cette manière ne sont pas hyper difficiles.



4 – Résumons avant de passer à la suite. Une carte choisie, le sept de trèfle, vient d'être perdue dans le jeu, le magicien tient dans sa main gauche cinq cartes, les valets et entre eux une carte blanche. Il va maintenant couper le jeu de cartes à dos rouge (montré rouge grâce à la carte blanche duplicata) mais pas de n'importe quelle manière il va le faire d'une seule main ou presque.

Ma coupe ventrale

Il existe différentes méthodes pour couper un jeu d'une seule main, la coupe *Charlier*, la coupe ciseau, etc. Celle que je vous propose d'étudier est dans l'esprit de ma levée ventrale du dessous (méthode #4 décrite page 110). Elle peut être très utile lorsque l'autre main est déjà occupée.

Le jeu est en main droite en *tenue Biddle*. Au pouce droit effeuillez le coin haut droit des cartes afin de marquer une ouverture vers le milieu. Dès cette ouverture opérée l'index est à même de pousser le paquet inférieur d'un tiers environ vers l'intérieur, photo 11.



La main droite empoigne le paquet supérieur, pouce en diagonale, index sur la petite tranche et autres doigts sur la grande tranche gauche et vient appuyer le coin gauche bas du paquet inférieur contre le ventre. Et maintenant vous n'avez plus qu'à donner un mouvement du poignet de la gauche vers la droite pour faire passer le paquet supérieur sous l'inférieur. Photo 12.

Cette coupe d'une seule main ou presque est rapide et sans difficultés majeures.

5 – Déposez le jeu sur l'étui, la *coupe ventrale* a permis de passer la carte blanche duplicata et à dos rouge vers le milieu du jeu de cartes à dos bleu et comme la main droite est inoccupée profitez-en pour ajuster les cinq cartes que tient la main gauche, photo 13. J♣(01) 7♣(02) J♠(03) DR/FBL(04) J♦(05) J♥(06).

Nous approchons du dénouement magique. Il n'y a plus qu'à exécuter un tonique *comptage Twist* (page 125) pour montrer que – *Primo*, la carte choisie, le sept de trèfle a pris la place de la carte blanche, les photos 14 et 15 sont celles d'un *Twist Count*. - *Secundo*, que la carte blanche est retrouvée au milieu du jeu. - *Tertio*, que le sept de trèfle qui était une carte à dos rouge est désormais une carte à dos bleu. - *Quarto*, le jeu a viré du rouge au bleu en un clin d'œil. Photos 16 & 17.





TWISTING THE ACES

« *It is not unreasonable to assume that a book on card conjuring should contain predominantly close up material. I would, however contest that there is in reality very little opportunity to perform what could actually be termed close-up* ⁷⁵. » *Guy Hollingworth*

T*wisting The Aces* est un effet de « *Petit Paquet d'as* » dans lequel, tour à tour, chaque as se retourne de manière incompréhensible. Pour la petite histoire Dai Vernon aurait créé ce grand classique qu'est devenu « *Twisting the Aces* » en y intégrant le subjuguant *comptage Elmsley* qui permet de montrer quatre dos dans un paquet de quatre cartes dont l'une est face en haut. Côté vulgarisation, ce tour sera décrit pour la première fois par *Lewis Ganson* dans « *More Inner Secrets of Card Magic* » et connaîtra très vite une gain de popularité.

Ma version de ce classique de la magie des cartes diffère sur quelques points : - Les as sont montrés face visible – Chaque as va tour à tour apparaître face en bas. - Techniquement, ma routine s'appuie principalement sur mon *comptage Twist* avec l'emploi de cinq cartes montrées comme quatre ⁷⁶. - Elle (ma version) peut se faire aussi bien en closeup qu'en magie en déambulation.

Donc pour bien démarrer *Twisting The Aces* il faut deux as de carreau, un as de pique, un as de cœur et un as de trèfle. Arrangement des cinq cartes à dos bleu : $A♥(01) A♦(02) A♦(03) A♠(04) A♣(05)$. Photo 1.

⁷⁵ Il n'est pas déraisonnable de supposer qu'un ouvrage de tours de cartes devrait contenir principalement des tours de magie à faire en magie rapprochée. Je contesterais cependant qu'il y a en réalité très peu d'opportunités pour effectuer de la magie rapprochée avec des tours de cartes.

⁷⁶ Richard Vollmer dans son *Cartomania*, aux éditions *Techniques du Spectacle*, propose un *Twisting The Aces* dans lequel cinq cartes sont utilisées mais avec sept comptages *Elmsley* exécutés au cours de la routine. A signaler tout autant la version de *Twisting the Aces* présentée par *Guy Hollingworth* dans *Drawing Room Deceptions*, pages 21 à 29, chez *Mike Caveney's Magic Words*, 1999, l'accent est mis sur une présentation de l'effet dans des conditions de magie de salon plutôt que de closeup. Enfin, dans ce tour d'horizon, une routine intéressante, celle de *Someeran*, parue dans le numéro 11 de juillet 1993 de la revue *Magigram*.



1 – Petit paquet des cinq as tenus par la main gauche aux coins opposés comme le montre la photo 2 faire un *Twist count* (125) afin de montrer la face des quatre as, photo 3. Comme l'as de carreau était à l'envers en troisième place il se retrouve dernier des cartes après avoir réalisé le comptage, en clair, il reste dissimulé sous l'as de pique. Vous pouvez annoncer : « *Voici les quatre as* ».



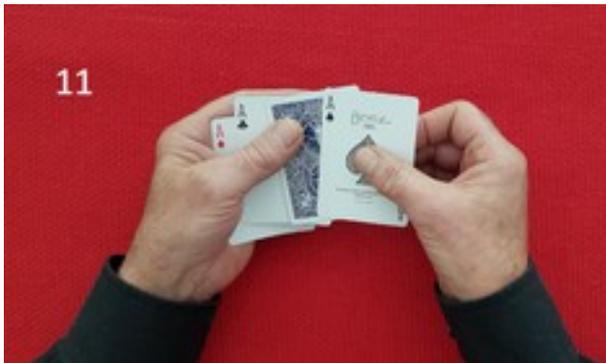
2 – Montrez que l'as de pique est le premier as à se mettre face en bas. Pour cela, en ayant vos cartes éventailées mettez de la main gauche la double carte (A♦ // A♠) entre les as rouges comme l'illustre les photos 4 et 5. Et une fois cette insertion fermez le petit paquet des cinq as comme quatre afin de faire un second *comptage twist*. C'est magique ! L'as de pique est dos en haut tandis que les trois autres as ont leur face en l'air. Photo 6. « *L'as de pique est le premier as à se retourner* ».



3 – Après la surprise dissipée, mettez la double carte ($A\heartsuit // A\spadesuit$) à son tour, entre l'as de pique face en bas et l'as de carreau face en l'air. Photos 7 et 8. Enchaînez avec un troisième *comptage Twist* afin de montrer que l'as de cœur est maintenant face en bas et l'as de pique face en l'air comme les deux autres as, photo 9. « *Vous avez vu que l'as de pique s'était retourné c'est maintenant à l'as de cœur de le faire* ».



4 – Deux as se sont retournés à tour de rôle, l'as de pique et celui de cœur. La main gauche change de position, elle va tenir la double carte ($A\heartsuit // A\spadesuit$) en tenue *pattes d'araignée* comme sur la photo 10 afin de permettre à la main droite d'inverser l'ordre des trois as. Le résultat de l'action conduite est celui de la photo 11.



5 – Il va s'agir de montrer que l'as de trèfle a lui aussi la capacité de se retourner. Fermez le petit paquet des cinq as comme quatre et faites un quatrième *comptage Twist* qui aura pour finalité de montrer que l'as de trèfle est face vers le bas, photo 12 où l'on voit que la double carte (A♦ // A♣) est la dernière du petit paquet, tenue par ses coins. « *L'as de trèfle se retourne comme par magie* ».



6 – Il ne reste plus qu'à émerveiller vos admirateurs une dernière fois en montrant que l'as de carreau peut aussi jouer le malin. Refermez le petit paquet et faites votre cinquième *twist*. « *Et comme vous pouvez le voir, le dernier à se retourner est l'as de carreau* ». C'est la photo 13, la dernière est la double carte, (A♦ // A♥). Et là ce qui est génial car possible avec deux as de carreau c'est que vous pouvez montrer qu'il s'agit effectivement de l'as de carreau, photo 14, la main droite a simplement retourné les trois cartes qu'elle tient afin de montrer cet as à l'envers. On pourrait aussi faire autrement, la main droite retourne le paquet des cartes en éventail. Remarque ! le fait de pouvoir montrer qu'il s'agit de l'as de carreau renforce l'effet.



7 – À tour de rôle chaque as s'est retourné, les actions ont été menées rondement et avec fluidité. Désormais, il n'y a plus qu'à remettre apparemment l'as de carreau vers le haut comme les autres as, faites par conséquent votre sixième et dernier *comptage Twist* afin de présenter les as comme au début, même si l'ordre diffère, photo 16. Comme l'as de carreau (face vers le bas) occupe la dernière position il ne sera pas compliqué de remettre le paquet des cinq as comme quatre sur le jeu de cartes.

D'ailleurs sachez pour votre information que je présente l'effet *Twisting the aces* en gardant le jeu en main droite en *tenue pattes d'araignée pendant toute la routine*, c'est tout à fait possible techniquement car il y a que deux doigts, l'index et le pouce droits, qui sont agissants dans ce tour de cartes, ce qui offre la possibilité de conclure proprement en remettant le paquet des as sur le jeu. Je vous conseille donc fortement cette possibilité qui offre aussi un avantage, c'est qu'il n'y a pas besoin d'avoir en poche un petit paquet d'as spécifique pour cet effet, ce qui n'est pas déplaisant quant on sait que les poches sont toujours très encombrées chez les illusionnistes.



JAPAN FAN

Lors d'une conférence de cartomagie donnée à Tokyo j'avais ouvert le bal avec *Japan Fan*. Le premier acte ! après avoir mélangé mon jeu j'ai fait apparaître le VALET de PIQUE et j'ai inséré cette carte dans une moitié du jeu éventailé, en mettant ce valet de pique face en bas à l'instar des autres cartes de l'éventail. Le second acte ! j'ai fait apparaître le VALET DE CARREAU que j'ai lui aussi inséré dans l'éventail des cartes mais en le gardant face visible et tout en conservant l'autre moitié des cartes en main. Le troisième acte fut des plus limpides, remise du valet de pique, face en bas, sur le paquet puis posage du valet de carreau, à son tour, sur le valet de pique. Pour résumer, le valet de carreau devient la carte supérieure du jeu et sous elle le valet de pique. Et voilà ce qui se passa dans une gestuelle magique, le valet de pique est devenu la première carte du jeu et conséquemment celui de cœur la seconde. « *Rien de nouveau sous le soleil !* » allez vous me dire, pourtant cet effet est séduisant et innovant. Il est séduisant car l'esthétique de la gestuelle y est particulièrement soignée et offre un joli rendu, innovant par le choix des techniques employées : Levée double du dessous – Éventail d'une seule main – Levée double *Robot* – Mini éventail circulaire.

Arrangement des cartes. Avoir $J\heartsuit(01)$ et $J\spadesuit(52)$ et pour les explications je préconise que vous adoptiez ce montage : $J\heartsuit(01) J\spadesuit(01) \rightarrow J\clubsuit(51) J\spadesuit(52)$.

1 – Entamez un faux mélange du jeu. Faites ensuite une levée double du dessous (à pivotement vers le pouce, voir page 104) afin de montrer la double carte, $J\clubsuit // J\spadesuit$, tenue en main gauche, photo 1.



2 – Au pouce droit marquez une ouverture du jeu vers le milieu afin que l'index puisse pousser la moitié inférieure vers l'intérieur. Dès que la main droite a fait le job de faire deux paquets la main gauche dépose gentiment sa double carte sur le paquet supérieur, photo 2. $J\clubsuit(01) J\spadesuit(02) J\heartsuit(03) J\heartsuit(04) \rightarrow | \rightarrow$.

Note. On pourrait m'arguer qu'on aurait pu mettre la double carte en premier sur le jeu et couper après le jeu partiellement en deux paquets, pourquoi pas ? mais je préfère faire en



premier la coupe afin que les spectateurs gardent la chronologie des actions en tête, le dépôt du valet de pique sur la portion supérieure, c'est essentiel.



3 – Maintenant par le fait que le jeu est divisé en deux paquets la main gauche a la capacité d'agripper la moitié inférieure et de l'éventail à l'italienne. Photos 3 et 4. Il s'agit pour la main gauche de faire un éventail de cartes à l'identique de celui de la photo 4. Note. Si vous avez des hésitations on trouve sur Internet de nombreux tutos qui expliquent comment faire des éventails. Une fois que la main gauche a formé son éventail de cartes la main droite insère le valet de trèfle comme la photo 5 le suggère. Pour les spectateurs vous venez de mettre dans l'éventail le valet de pique. Remarque, l'insertion de la carte ($J♣$) doit se faire en la mettant perpendiculaire aux cartes, c'est important pour la suite, surtout lors du dépôt de cette carte sur le jeu.

Aussitôt la main droite, qui vient de mettre le valet noir dans l'éventail, procède à la levée du valet de carreau. Et là, la *levée Robot* est préconisée. Photo 5. Le valet de carreau, notre double carte comme une, $J♠ // J♦$, est, à son tour, inséré, face vers le haut, dans l'éventail, photo 6.

Le décor est bien planté et comme disent les scouts : « *Nous avons planté notre tente avec des sardines* » fin de la parenthèse, deux valets viennent d'être exhibés, ils sont pour le moment insérés dans l'éventail des cartes. Et cette mise en scène s'est déroulée dans une grande économie de gestes, c'est en quelque sorte l'âme de ce tour, mettre de l'esthétique et du charme dans la présentation.





4 – Le valet de pique, ô pardon celui de trèfle (J♣) est remis en premier sur le demi paquet que la main droite tient. Il suffit de procéder à un dépôt du valet sur le paquet. Photo 7. C'est ensuite que les choses se compliquent quelque peu, remettre le valet de carreau sur le valet de trèfle en le faisant basculer et tout en sachant qu'il faut manipuler une double carte ce qui exige de trouver les bons mouvements afin d'éviter la catastrophe. Voici ma méthode, la main droite vient saisir la double carte afin de l'amener en porte-à-faux comme sur la photo 8. De suite, la main gauche se retire avec son éventail et va s'en servir comme d'un guide pour faire basculer les deux valets sur le jeu, qu'ils soient face cachée, photo 9. Le mouvement produit ne dénote pas, bien au contraire il renforce l'impression d'une belle chorégraphie. Et au bout du bout, le paquet éventailé est amené par la main gauche sous celui de la main droite, photo 10. Notez au passage un détail non anodin, si vous faites ce tour avec un jeu arrangé où l'ordre de chaque carte est invariant par rapport à sa voisine, il restera intact.





Nous approchons à grands pas de bottes de sept lieux du dénouement magique. Nous pourrions simplement retourner la première carte puis la seconde pour montrer le changement, mais voici ma façon de conclure : Je pose le jeu sur la table et je réalise un mini éventail circulaire du plus bel effet, photo 12. Note. Là encore, on trouve sur la Toile des tutos qui expliquent comment faire des éventails circulaires.

Remarque. Les éventails exercent un magnétisme sur le public, le tour de main réclame de longues heures d'entraînement et de la persévérance. Et enfin, de la manière la plus théâtralisée, de la main gauche je retourne le valet de pique et de la main droite le valet de carreau, photo 13. Rideau !





VALETS CHANGÉS EN AS

Le magicien fait apparaître l'un après l'autre les valets. Il s'avère que ces figures se transforment en as. Dans cette routine, successivement, quatre levées doubles du dessous et différentes à chaque fois sont réalisées afin de ne pas se répéter et apporter une certaine diversité dans les mouvements.

→ **A♦(46) J♦(47) A♣(48) J♣(49) A♥(50) J♥(51) A♠()** J♠(52). Avertissement. Il vaut mieux avoir étudié mes quatre premières levées doubles du dessous et les maîtriser avant de se lancer à faire ce tour de cartes *Valets changés en As* car la transformation des valets en as repose exclusivement sur ces manipulations. Pour se rafraîchir la mémoire se rendre au chapitre 103.

1 – Là encore, il est de bon ton de procéder à un faux mélange du jeu. Le jeu étant en main droite commencez par faire votre première levée double du dessous, version 1, à savoir que les deux cartes prises comme une seule sont pivotées vers le pouce. Vous montrez donc le valet de pique (A♠ // J♠). Photo 1. Remettez la double carte face en bas sur le jeu et distribuez l'as de pique face cachée sur le tapis, carte que le public gobeur imagine être le valet de pique.





2 – Deuxième temps, faites une levée double version 2 pour montrer un autre valet, celui de cœur (A♥ // J♥). Nous sommes dans le cadre d'une levée multiple du dessous à pivotement vers les doigts (photo 2). Après avoir exhibé le valet de cœur (photo 3), même action qu'avec le valet de pique, remettez-le face en bas sur le jeu et distribuez l'as de cœur sur celui de pique. Et de deux !

3 – Troisième levée double du dessous, c'est ma version 3 à mettre en action. Après avoir fait un positionnement de la double carte de trèfle (A♣ // J♣) vers les doigts la main droite se retourne et la double carte est prise face vers le haut par la main gauche, photo 4. La suite est connue, remise des deux cartes comme une sur le jeu et ensuite l'as de trèfle est ajouté aux deux autres.



4 – Quatrième et dernier temps, faites pour la famille carreau (A♦ // J♦) une dernière levée du dessous, celle avec appui sur le ventre, ma *levée double ventrale du dessous*, photo 5 et suivante.



5 – La révélation. Le moment est venu de dévoiler le changement ou plutôt la transformation des valets en as. Bien sûr vous aurez peut-être raconté une histoire pour mettre les spectateurs en appétit, le thème tout trouvé serait celui des « Maîtres et Valets ». Bref ! Il n'y a plus qu'à retourner les quatre cartes ou le faire faire par quelqu'un... Les valets se sont transformés en as. Photo 7. Cet effet remporte à chaque fois les suffrages du public. Nous pourrions

imaginer une variante. Quatre cartes sont sélectionnées et contrôlées sous le jeu en n49, n50, n51 et n52. Ensuite grâce à un *Faro* ou mélange parfait qui imbrique vingt six cartes avec vingt six cartes comme deux peignes intercalés, les cartes sélectionnées seraient alors contrôlées à la position des as comme dans *Valets changés en As*. Le tour de magie consisterait alors à montrer que les quatre cartes sur le tapis sont celles choisies.

MASTER CLASS AVEC LES AS

« *Quand tu me parles sur ce ton, quand tu m'espines comme si j'étais un scélérat, eh bien, tu me fends le cœur.* » réplique de César à Panisse dans *Marius*, tableau III, *La partie de Manille*. Œuvre de Marcel Pagnol.

Les quatre as perdus dans le jeu et qui reviennent sur le paquet est un effet extrêmement visuel, de haute voltige et qui va séduire les amoureux de manipulations. En revanche, si vous avez du mal à manipuler, ne serais-ce que faire un mélange à l'américaine il vaut mieux passez votre chemin ce tour n'est pas à votre portée. Si vous maîtrisez mes levées doubles du dessous, en particulier les versions 1, 2 et 4 alors vous allez vous régaler et prendre du plaisir à montrer des as sous couvert de levées multiples. Dernier point ! J'attire votre attention sur le fait que dans cette routine vous allez apprendre à tenir en main quatre doubles cartes, ce qui n'est pas rien.

→ J♦(45) A♦(46) J♣(47) A♣(48) J♥(49) A♥(50) J♠(51) A♠(52).

1 – Une première levée double du dessous va permettre de montrer l'as de pique. Avec les outils dont nous disposons nous avons le choix entre la version 3 et la version 4 de mes levées. Personnellement dans ma présentation de *Master Class avec les As* je privilégie la levée double ventrale (levée double du dessous, version 4). Se reporter à la page 110 pour cette première levée, la double carte, J♠ // A♠, doit être tenue en pattes d'araignée en main gauche, c'est important pour la mise en œuvre des trois autres levées du dessous, photo 1. Dans cette position elle sera sécurisée tout en permettant aux autres doigts de manipuler d'autres cartes, quatre levées doubles au total. « *Et pour commencer voici l'as au gros point, celui qui pique quant on s'y frotte, j'ai nommé l'as de pique que nos historiens appellent David, sans doute une allusion au triomphe de David sur Goliath.* »





2 – Avec un premier as (deux cartes) en main gauche vous allez maintenant procéder à une deuxième levée du dessous et celle qui sera la plus adaptée est sans nul conteste la levée double du dessous version 1 où les deux cartes prises comme une sont pivotées vers le pouce (se rendre à la page 104). En effet, tout en tenant l'as de pique et son valet caché la main gauche vient chercher et saisir la double carte rouge (J♥ // A♥) par ses petites tranches, pouce et majeur devenant les deux acteurs de cette prise de cartes comme le montre la photo 2, mais, attention ! c'est aussitôt l'annulaire qui va remplacer le majeur dans sa tâche d'aider le pouce à tenir la double carte fermement. « *Voici en second l'as des amoureux. Dans l'histoire des cartes on lui donne le nom de Charles, une référence à Charlemagne peut-être ?* » Deux as sont donc montrés à la ronde (photo 3) et suffisamment agrippés pour éviter d'exposer votre secret, vous venez de faire deux levées doubles consécutives. Pas mal du tout !



3 – « *Il symbolise le trèfle, c'est Alexandre, probablement une allusion à Alexandre le Grand.* » Troisième étape dans notre périple des as qui apparaissent, refaites une levée double ventrale car ce sera le moyen le plus pratique et logique pour la main gauche de venir ajouter l'as de trèfle aux deux autres déjà tenus. La photo 4 montre le pivotement des deux cartes de trèfle vers les doigts que le pouce droit amorce avec le jeu. Ensuite, faites pivoter les deux trèfles comme une seule carte en vous aidant de votre ventre et la main gauche peut dans ces conditions d'ouverture et de champs libre venir saisir la double carte en la prenant par ses grandes tranches comme la photo 5 le révèle puis elle se retourne à nouveau car votre intention est de montrer un troisième as, celui de trèfle, photo 6. Examinez bien comment ces trois cartes doubles sont saisies et bloquées en main gauche



afin qu'elles restent égalisées. Remarque ! Il ne vous a pas échappé que sur la photo 6 la main droite a déjà démarré une levée double à pivotement vers le pouce (version 1 de mes levées).



4 – Quatrième levée double du dessous. Nos mains sont des bijoux ! il reste un doigt inoccupé c'est le médium de la main gauche. On peut donc imaginer saisir la dernière levée double du dessous, aux couleurs de carreau, entre pouce et majeur gauches. C'est ce qui s'est passé (photo 7) avec cette double carte qui a été saisie par ces deux doigts et notez qu'ils sont positionnés sur les deux petites tranches opposées. « *L'as de carreau c'est César, probablement une allusion à Jules César.* » Vous êtes donc parvenu, cahin-caha, à faire quatre levées du dessous et vous êtes en mesure de montrer un *8as4* c'est à dire que vous avez quatre as visibles et quatre valets invisibles. Ne soyez pas effrayé à l'idée que cela va se voir, si vos levées sont irréprochables et si vous êtes détendu au moment de vos manipulations « acrobatiques » le ressenti du public sera que positif. Inutile de conduire ces manipulations avec célérité.

Faire une levée double ce n'est pas rien ! Quatre levées doubles d'une seule main c'est invraisemblable et pourtant ça marche du tonnerre de dieu... J'ai présenté tellement souvent cet effet que j'ai le sentiment que c'est facile à faire.



5 – Nous sommes dans la phase qui va consister à mettre chaque as sur le tapis en le faisant passer momentanément en première carte du jeu face en bas, du moins c'est ce que nous allons faire croire car en réalité les valets vont être mis élégamment sur la table et les as laissés sur le jeu. Commençons par l'as de carreau, le dernier montré. La main gauche



tient la double carte de carreau entre pouce et majeur, par ses petites tranches, photo 8. Elle va venir déposer sa double carte (J♦ // A♦) sur le jeu face en bas, photo 9. Et aussitôt la main droite dépose le valet de carreau(J♦) sur le tapis, photo 10.



6 – C'est au tour de l'as de trèfle d'aller sur celui de carreau et du valet de trèfle de rejoindre son frère de couleur. Comment procéder ? La main gauche étant retournée, les trois as qu'elle tient présentent leur tarot bleu, le pouce et le majeur droits viennent saisir la double carte de trèfle par ses petites tranches. Sur la photo 11 on voit le pouce plaqué sur la petite tranche haute mais pas le majeur, rassurez-vous il est bien plaqué sur la tranche opposée. Remarque, le jeu tenu en main droite ne pénalise pas les doigts de se mouvoir. Une fois la double carte agrippée la main droite se retourne afin de mettre les cartes avec leur face en l'air. Photo 12. Les deux mains s'ajustent alors afin que la double carte de trèfle s'aligne avec celle de cœur et la chevauche légèrement, ce détail se remarque aussi sur la photo 12. La main gauche est à nouveau en mesure de reprendre cette double carte par ses tranches petites afin de permettre, dans l'action suivante, à la main droite de se retourner (cartes faces vers le bas). La photo 13 montre ce qu'il faut arriver à faire. La suite est facile, basculement de la double carte sur le jeu et dépôt du valet de trèfle sur celui de carreau. Photo 14.



7 – Et de deux ! Poursuivons. L'horizon se dégage cependant nous allons ruser en déposant deux valets en même temps au lieu de continuer la successivité des dépôts. La main gauche s'est vue délestée de deux doubles, elle tient désormais du cœur et du pique. Comme l'as de cœur (double carte) est tenu par ses petites tranches par le pouce et l'annulaire il peut naturellement être déposé sur le jeu et aligné aux autres cartes, face en bas. Sans rupture d'actions le pouce droit pousse le valet de cœur vers la gauche afin que la main gauche qui s'est à nouveau retournée et qui montre l'as de pique puisse le saisir par sa grande tranche, photo 16. Vous êtes désormais sur les bons rails pour amener la double carte de pique dans l'alignement du jeu (photo 17) et la faire basculer sur le jeu en vous aidant du valet de cœur (qui agit en guise de levier, photo 18). Vous n'avez plus qu'à reprendre les deux cartes, photo 19, et les ajouter aux deux autres valets. C'est l'action de la photo 20. $J_{\spadesuit}(01) J_{\heartsuit}(02) J_{\clubsuit}(03) J_{\diamondsuit}(04)$ et jeu : $A_{\spadesuit}(01) A_{\heartsuit}(02) A_{\clubsuit}(03) A_{\diamondsuit}(04) \rightarrow$.



8 – Comment terminer la routine car plusieurs pistes sont possibles ?

- Montrer que les as se sont transformés en valets peut être une évidence.
- Faire croire qu'il s'agit toujours des as posés sur le tapis et les remettre à différents endroits du jeu, les perdre et les faire remonter sur le jeu de manière diabolique. Nous allons opter pour ce choix.

Si vous savez faire des éventails, ce que je vous conseille, je vous propose d'insérer les cartes (valets) dedans comme montré sur la photo 21. C'est joli et le public est généralement fasciné par ce genre de fioritures. Ensuite égalisez les quatre valets (photo 22) et perdez-les loyalement dans le paquet ; avec un étalement des cartes dans les mains (photo 23) il ne fait aucun doute que les cartes sont disséminées. Petite parenthèse, lorsque je montre cet effet a des collègues magiciens il n'est pas rare que j'entende dans la salle « Comment fait-il pour contrôler les as une fois insérés dans le jeu ? »

« *En perdant de nouveau mes as dans le jeu je n'aurai aucune chance de retrouver mes amis... À moins d'être magicien et là c'est autre chose... Ils reviennent comme par enchantement.* » Posément, avec la gravité qui s'impose retournez un à un les quatre premières cartes du jeu, ce sont les AS. Photo 24.





Conclusion. Cette routine d'as, à ma connaissance, n'a pas d'équivalent, ce n'est donc pas une version revisitée d'un effet connu même si le ressort est la substitution de quatre cartes par quatre autres. La méthode pour y parvenir est totalement inédite et culottée si l'on considère qu'elle nécessite quatre levées doubles.

Pour la petite histoire sachez que j'ai peaufiné ce tour pendant plusieurs mois avant de le présenter car bien que nos doigts soient merveilleux trouver la bonne gestuelle est une affaire de tentatives, d'échecs et de solutions satisfaisantes.

Conseils. Ne vous avisez pas à montrer *Master Class avec les AS* si vous n'êtes pas fin prêt. On dit d'un effet qu'il est magique lorsque le magicien se concentre exclusivement sur la présentation. Il va de soi qu'il faut répéter inlassablement les tours de cartes pour acquérir des automatismes et oublier de penser « technique ». Voilà une clef qui ouvre la porte du succès.



ASSEMBLED ACES

Les as vont s'assembler et cerise sur le gâteau de quatre manières différentes. J'ai toujours constaté que ce n'est pas si simple de se remettre en question une fois que l'on a l'automatisme de faire comme ceci ou comme cela et modifier ou abandonner tel ou tel geste inapproprié ou parasite peut vite devenir une tâche compliquée pour notre cerveau routinier. J'ai cependant trouvé un remède, laisser sommeiller le tour de magie problématique un certain temps, l'oublier presque et le reprendre plus tard avec un regard neuf. Ne dit-on pas que : « *La nuit porte conseil.* » Dans *Assembled Aces* j'avais il y a quelques années élaboré un premier jet qui ne me convenait pas totalement. En reprenant l'effet j'ai depuis lors apporté des modifications substantielles. En fait, je suis parti du postulat qu'ils allaient (les as) apparaître ou réapparaître de quatre façons différentes et mystérieuses dans une économie de gestes.

Préparation du jeu. A♥(01) A♣(02) → A♦(03) A♠(04). Les as doivent être contrôlés, deux dessus et deux dessous. Si vos as étaient préalablement sur le jeu par double coupe en passer deux dessous.

1 – Apparition de l'as de cœur. Donnez d'abord le sentiment d'un jeu brassé en exécutant un faux mélange tout en causant avec vos spectateurs. Pour commencer l'as de cœur va être forcé au « stop ! » de quelqu'un. J'ai opté pour la technique de la carte du dessus forcée à l'effeuillage (*the slip force*), un procédé ancien mais toujours efficace entre de bonnes mains.

The Slip Force – Le forçage à la carte coulée

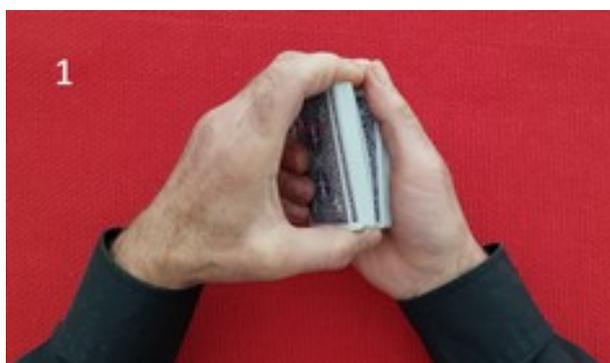
« *For a sure, deceptive Force, using any pack of cards, this is one of the very best. It depends upon a simple sleight know as the SLIP, which can be learned quickly and performed almost automatically... but it should be practised until it becomes a smooth and natural move* »⁷⁷ »

Petit rappel de la méthode. Le jeu est en main droite, pouce sur la tranche droite et majeur, annulaire et petit doigt sur son opposée, l'index quant à lui est replié sous le jeu, la main gauche vient aussi tenir le jeu en se positionnant par dessus, pouce sur la petite tranche intérieure et les trois autres grands doigts sur la petite tranche extérieure. C'est la tenue de départ ensuite le pouce effeuille le coin haut droit des cartes jusqu'au « stop ! » de quelqu'un. Remarque. En général l'effeuillage des cartes au pouce s'accompagne de manière auditive d'une petite musique à deux notes. « *Je vais effeuiller les cartes comme ceci et vous allez me dire stop lorsque vous le désirerez, OK !* » Une brisure se forme alors à un endroit du jeu, en général vers le milieu, photo 1, ouverture qui matérialise l'endroit

⁷⁷ Traduction française : « *Pour un forçage sûr et trompeur, avec n'importe quel paquet de cartes, c'est l'un des meilleurs. Ce forçage dépend d'une manipulation simple connue sous le nom de "glissement", qui peut être apprise rapidement et exécutée presque automatiquement ... mais elle doit être pratiquée jusqu'à ce qu'elle devienne un mouvement fluide et naturel.* » Mark Wilson's *Complete Course In Magic*, (ibidem, page 76, *The Slip Force- First Method.*)



où le jeu va être coupé par les soins du magicien.



Que va-t-il se passer au moment de montrer apparemment la carte supérieure du paquet inférieur ? Sous couvert de la main gauche qui fait écran, dans le mouvement d'ouvrir le jeu à cet endroit, mouvement qui se fait de la gauche vers la droite, le bout du majeur droit entre en contact avec le tarot de la première carte (A♥) et la retient lors du déplacement du paquet supérieur vers la droite. Cette carte (A♥) est alors glissée en superposition sur le paquet inférieur. Photo 2. Une fois le dépôt de la première carte du jeu sur le paquet inférieur, les deux mains qui se sont croisées un instant se décroisent pour reprendre une position normale et l'as de cœur est triomphalement montrée comme étant la carte du « stop ! », photo 3, en fait il a été subtilement forcé. « *Vous êtes chanceux, c'est l'as de cœur !* » Ce forçage est irréprochable lorsqu'il est bien conduit, il faut veiller à ne pas le précipiter et principalement en choisissant son angle d'attaque (l'angle où le forçage se voit le moins). Le paquet supérieur est remis à sa place ce qui fait que nous avons A♣(01) → A♦(50) A♠(51).



2 – Apparition de l'as de carreau. Breakez au petit doigt A♠ (photo 4) et procédez à un retournement du jeu en retournant par la même occasion cet as, photos 5 et 6. C'est ma technique *du double retournement* (page 262). « *Et voici son frère de sang, l'as de carreau* ». Mettez ensuite A♦ en compagnie de A♥. La situation est : → A♣ A♠.

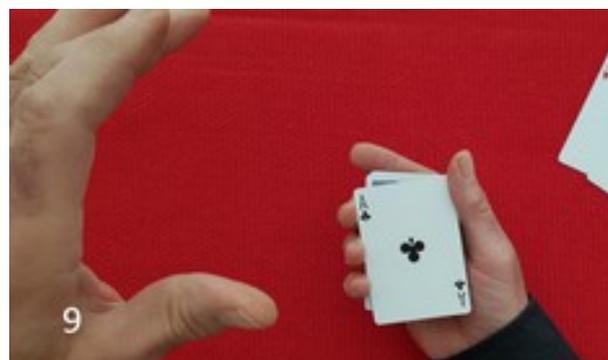


3 – Apparition de l'as de pique. Rien de bien sorcier, il suffit de couper le jeu en coupe complétée et de montrer A♠ à l'envers, photo 7. Variantes, faire une *coupe Charlier* ou ma coupe d'une seule main ou presque, ma *coupe ventrale* (page 273) est parfaite aussi. « Quant à l'as de pique il est chaviré par son gros point, il apparaît à l'envers dans le jeu ». Ajoutez A♠ aux deux autres as (A♥ et A♦) et passez le paquet supérieur sous l'inférieur, une coupe complète en quelque sorte, ce qui amène A♣ en n01.



Le retournement de la première carte du jeu au lancé dans la main

4 – Apparition de l'as de trèfle. Trois as sont sur le tapis il ne reste plus qu'à faire apparaître A♣ en utilisant pour ce faire une jolie fioriture, *le retournement de la première carte du jeu au lancé dans la main*.



Saisissez le jeu de la main gauche par ses petites tranches en décalant d'un à deux centimètres la carte supérieure, A♣, photo 8.

Élevez votre main gauche verticalement de trente centimètres environs par rapport à votre main droite qui est en dessous. Laissez choir énergiquement le jeu pour qu'il tombe dans la main droite et grâce à un principe de physique amusante l'as de trèfle va se retourner et se plaquer sur le paquet, photo 9. Plusieurs essais vous seront peut-être nécessaires afin d'opérer quelques réglages. Cette fioriture est un classique de la cartomagie, je l'ai apprise à mes débuts et je continue à la faire avec amusement.

« Et l'as de trèfle est plus fantaisiste qu'on imagine, le voilà qu'il débarque sans s'annoncer. »

Ainsi les as se sont assemblés sous le regard émerveillé des spectateurs.

Variation. Lorsque je demande à une personne de m'arrêter là ou elle le désire je force bien entendu l'as de cœur (A♥) mais je demande à la personne de ne pas prendre tout de suite connaissance de la carte, de la conserver mystérieuse face cachée. Je poursuis en disant que je vais faire apparaître trois indices pour deviner la carte choisie, les trois autres as sont alors produits selon les méthodes indiquées et lorsque la carte est retournée il s'avère que la carte choisie s'avère être le quatrième as. Réflexion. Cette approche différente met l'accent sur une coïncidence, quelque chose presque mystique tandis que dans *Assembles Aces* le magicien met en premier son talent de manipulateur.



SIX CARDS LIFT REVISITED

Dans un ouvrage publié en 1993 sous le titre *Magic with cards*⁷⁸ à la page 136 un tour de magie attira ma curiosité, il s'agit de *Six-Card Lift*. Frank Garcia et son comparse Georges Schindler proposent aux spectateurs un défi, comment soulever six cartes avec une seule carte ? Bien que cet intermède se présente comme une sorte de pari je me suis appliqué à lui trouver une manière différente de le présenter. Effet. Six cartes sont montrées deux par deux, elles sont blanches et ont toutes les six le même dos rouge. Le magicien les assemble comme sur la photo 1 ce qui intrigue le public curieux. Ensuite il sort un jeu de cartes et fait choisir une carte qui est par exemple le ROI DE CŒUR. Il s'avère que le magicien avait prévu que cette carte serait choisie en retournant de manière acrobatique l'assemblage de ses six cartes blanches, photo 2 où un ROI DE CŒUR apparaît au centre de l'arrangement spécial.



- Arrangement. Il faut un jeu de 52 cartes, et un petit paquet de cinq cartes rouges dont la face est blanche plus une carte qui sera celle que le magicien forcera dans le jeu. J'ai opté pour le roi de cœur et par conséquent avoir un duplicata de cette carte (forcée) en compagnie des cinq cartes blanches. DR/FBL(o1) K♥(o2) DR/FBL DR/FBL DR/FBL DR/FBL(o6).



⁷⁸ *Magic with cards* : 113 easy-to-perform miracles with an ordinary deck of cards by Garcia Frank et Schindler George, publisher Barnes & Noble, New-York. 1993.



- Commencez par avoir votre petit paquet de six cartes face en bas. Faites un *3as2-Top* (page 66) afin de montrer les deux premières cartes blanches. Vous pouvez dire : « *Comme c'est un tour qui se fait au moins à deux je vais vous présenter mes cartes deux par deux.* » Autant dire que cela ne mange pas de pain mais a le mérite d'amuser la galerie. Ma technique du *3as2-Top* permet de montrer simultanément la carte n01 et n02 // n03 qui est une double. Donc le **K♥** restera invisible (photo 4).

- « *Ces deux cartes comme vous pouvez l'observer ont la particularité d'être des cartes blanches.* » Montrez les puis remettez les sur le petit paquet des quatre restantes avant de retirer les deux premières et les disposer sur votre gauche, photo 5.



- Répétez deux autres fois la présentation de vos cartes deux par deux en utilisant la même technique, à la nuance que vous ne prenez que les deux cartes supérieures, vous allez donc faire un *2as2-Top* les deux autres fois. Il n'y a quasiment pas de différence avec un *3as2-Top pour un observateur lambda*. Photos 6 et 7.

- Vous venez de montrer six cartes blanches à dos rouge. Maintenant vous allez construire avec elles une sorte de croix, c'est l'assemblage que préconisent *Garcia* et *Schindler* dans leur défi.



- Commencez par mettre en croix le **K♥** et une carte blanche (la première paire. Le roi de cœur doit se placer dessus. Photo 8.

- Poursuivez en mettant deux cartes blanches de chaque côté (deuxième paire), la photo 9 indique le placement des deux cartes blanches. Elles se mettent sous la première carte blanche de la croix.

- Enfin, mettre de chaque côté la dernière paire, une carte à gauche et l'autre à droite comme la photo 10 le montre. Ainsi les six cartes formant une croix sont enchevêtrées les unes avec les autres de telle manière qu'elles sont solidaires et qu'il est possible de les lever ensemble en soulevant la carte centrale (**K♥**) aux endroits indiqués par des X, de les manipuler comme un seul élément et de retourner la croix de cartes pour révéler que l'une s'est métamorphosée en ROI DE CŒUR, photo 2.





LE TOURNOIEMENT ENCHANTÉ

Une application du *Twirl cut* de *Nate Leipzig*, page 170, *The Leipzig Book by Lewis Ganson*, publié par *Suprême Magic Company, Bideford, England*, 1980. Une carte est librement choisie et perdue. Le magicien montre la carte du dessus et celle du dessous. Il effectue la *coupe Twirl* de *Nate Leipzig* et fait chuter le paquet supérieur sur l'inférieur ce qui fait surgir comme un petit diable sorti de sa boîte la carte choisie se présentant à l'envers.

1 – Supposons que le jeu se présente comme suit, $8\heartsuit(01) 8\clubsuit(02)$ →. Faites prendre une carte dans le jeu, la $Q\clubsuit$ (dans notre exemple). Faites un mélange hindou⁷⁹ (ou toute autre méthode) pour contrôler cette $Q\clubsuit$ en n01 tout en conservant $8\heartsuit(02) 8\clubsuit(03)$ →.



2 – Faites une levée double pour montrer $8\heartsuit(Q\clubsuit // 8\heartsuit)$ puis passer $Q\clubsuit(01)$ en dernière du jeu en laissant croire qu'il s'agit du $8\heartsuit$. Photos 1 et 2. $8\heartsuit(01) 8\clubsuit(02)$ → $Q\clubsuit(52)$.



⁷⁹ Le *mélange Hindou* est un mélange de dépôts successifs de petits paquets qui permet de véritablement mélanger les cartes ou bien plus subtilement de contrôler les premières cartes comme les dernières, il permet aussi de forcer une à plusieurs cartes de manière indétectable, sans oublier que pour prendre connaissance d'une carte à l'œil il est pratique. Le mélange hindou est décrit dans de nombreux ouvrages dont *La magie des cartes* (ibidem page 175).



3 – Refaites une levée double, un *2as1* de 8♣ (8♦ // 8♣), photo 3, et remettez vos deux cartes comme une sur le jeu face en bas. Vous venez de montrer au public le 8♦(01) ainsi que le 8♣(02), ces deux cartes sont supposées ouvrir et fermer le jeu. Et pour le moment pas de trace de la Q♣, la carte choisie.

4 – Maintenant vous allez sous couvert de la main gauche décaler la Q♣(52) vers la gauche. Comment ? Le jeu étant tenu en main droite, l'auriculaire breake la Q♣(52) comme sur la photo 4. Ensuite la main gauche, paume en bas vient se placer par dessus le jeu, positionnée de telle façon qu'elle peut tenir par ses petites tranches le jeu, d'un côté c'est le pouce et sur l'autre le majeur. Ainsi sous couvert le bout du petit doigt pousse un peu la Q♣ vers la gauche ce qui met la carte en biais, l'action est facilitée du fait que la Q♣ est breakée. Dans la foulée l'auriculaire de la main gauche tire à son tour la Q♣ vers la gauche afin de la mettre en parallèle par rapport au jeu. Au final, la carte choisie se retrouve incognito décalée, photo 5. Remarque. Au moment de la mise en décalé de la carte choisie Q♣(52) il n'est pas superflu de tenir compte d'un éventuel angle mort qui laisserait apercevoir votre discrète manœuvre.



5 – Comme le jeu est maîtrisé par la main gauche, la main droite peut maintenant procéder à la coupe du paquet. Son index se positionne au coin droit intérieur du jeu et fait pivoter une portion supérieure du jeu comme la photo 5 l'illustre. Cette portion supérieure de cartes, arrivée en fin de course tombe tout naturellement dans la paume de la main. Cette coupe élégante s'apparente au *Twirl Cut* de *Nate Leipzig*.

6 – Il n'y a plus qu'à élever la main gauche et abaisser la main droite et ensuite laisser chuter le paquet de la main gauche sur celui de la main droite comme sur les photos 6 et 7. Cette façon de faire est quasiment similaire à celle employée dans le tour *Assembled Aces* où il est question du *retournement de la première carte du jeu au lancé dans la main* (aller à la page 296).



7 – Et pour parachever cette acrobatie les doigts de la main droite retournent la carte saillante, comme par hasard c'est la Dame de Trèfle (Q♣), photo 8.

L'effet est surprenant, impromptu et peut se faire avec un jeu emprunté.



FINGER-POP

Une carte est librement choisie et perdue dans le jeu. Le cartomane se hasarde et retourne la première carte, c'est l'as de cœur. « *Est-ce votre carte ? Hélas non !* » Il retourne le jeu et montre la dernière carte, as de trèfle. Sans se déstabiliser car l'as de trèfle n'est pas non plus la carte choisie le cartomane pointe son index et le positionne en parallèle de la table et soudainement jette le jeu sur son doigt. Diablerie ! le neuf de trèfle, la carte choisie se retrouve la seule carte face en l'air.

1 – Supposons que la carte choisie soit le neuf de trèfle(9♣). Contrôlez cette carte sur le jeu par la méthode de votre choix tout en donnant l'impression de la perdre. Personnellement pour le contrôle d'une carte sur le jeu j'utilise fréquemment le *mélange hindou*. Exemple d'un arrangement du jeu après contrôle : 9♣(01) A♥(02) → A♠(52).



2 – Commencez par faire une levée double classique dans l'intention de montrer la première carte du jeu (photo 1). « *Je doute que votre carte soit l'as de CŒUR* » pouvez-vous dire. Remettez vos deux cartes comme une (9♣ // A♥) faces en bas sur le jeu.

3 – Retournez ensuite votre jeu face vers le haut, photo 2. « *Et l'as de trèfle ?* »





4 – La main gauche vient alors saisir le jeu par ses petites tranches entre pouce sur l'intérieure et les deux doigts, index et majeur, sur l'extérieure, comme le montre la photo 3. Dans cette prise du jeu une petite moitié est cachée. Une fois le paquet des cartes maintenu par la main gauche les doigts droits, majeur et annulaire vont s'activer et pousser vers la gauche la dernière carte ; elle est simplement glissée. Cette carte n'est autre que la carte choisie, le 9♣. La photo 4 montre le 9♣ glissé vers la gauche sans la couverture de la main gauche. Il est recommandé de la pousser hors du jeu dans une relative moitié.



5 – Pointez votre index droit comme la photo 5 le suggère. La main droite doit carrément toucher le tapis de table, l'index pointé doit donc être parallèle à la table, à 3 ou 4 centimètres.

6 – La dernière action va consister à lever de la main gauche le jeu avec le 9♣ décalé et à le laisser choir sur l'index de manière que ce soit le jeu qui entre en contact avec l'index et non le 9♣.

Et que va-t-il se passer ? Le 9♣ va tomber à plat sur la table tout en gardant sa face en l'air tandis que le jeu dès qu'il va frapper dans sa chute l'index il va systématiquement se retourner et présenter ses faces vers le bas. L'action est rapide, quelques essais vous montreront les bons réglages pour la bascule. Photo 6. Il est possible que quelques cartes se retrouvent éparpillées mais dans l'ensemble elles restent solidaires.

Cette fioriture est amusante à exécuter et permet de retrouver une carte choisie de manière spectaculaire.



LES DEUX CINQ ANADYOMÈNES

Il s'agit d'un classique de la magie des cartes, une routine de cartes ambitieuses qui se fait ici avec un cinq de trèfle et un cinq de cœur comme vedettes. Je l'ai structurée sur ma *levée double Robot* plus une levée de la dernière carte du dessous pour faire un 3as2. Génériquement, un effet de carte ambitieuse est une carte, particulière ou pas, qui a, sous l'impulsion du cartomane, la faculté de remonter sur le jeu. La plupart du temps la levée multiple est répétée plusieurs fois afin de faire croire qu'une carte montrée mise en second ou ailleurs est capable de revenir sur le jeu. C'est tout l'intérêt de ce tour et la répétition renforce l'idée que quelque chose de magique s'opère. La routine de cartes ambitieuses que je vous propose de découvrir se fait avec deux cartes qui ambitionnent de se faire de l'ombre.

1 – Arrangement du jeu pour exemplifier : 5♠(01) 5♣(02) 2♠(03) → 5♥(52).



Commencez vos manipulations par avoir votre jeu en main droite. Et faites la levée du cinq de trèfle (5♠ // 5♣) sans le montrer pour le moment et pour cela ma *levée double Robot* est indiquée (page 81). La double carte étant tenue par le pouce et le majeur (de la main droite) cela permet à l'index de fureter et pousser vers l'arrière, côté magicien, le cinq de cœur (n52). La photo 1 montre *primo* la levée double du dessus et *secundo* la dernière carte, le 5♥ qui est dégagé d'un à deux centimètres vers l'arrière. J'agréé que nous pourrions faire un 3as2 de d'autres manières mais cette méthode a le charme d'être singulière et ne lève pas le voile sur le fait que deux cartes sont prises ensemble.

2 – La main gauche qui était restée sans emploi jusqu'à présent va venir récupérer le 5♥ et le mettre provisoirement en *tenuie pattes d'araignée* pour le montrer au regard du public dans un premier temps, puis elle va le saisir entre index et majeur et allonger ses doigts de manière que la place laissée vacante permette à la main droite de se retourner dans l'objectif de venir mettre la double carte, face en l'air, dans la main gauche, en position *pattes d'araignée* ; une sorte de substitution de cartes va s'opérer. C'est la photo 2 qui concrétise ces manipulations, le 5♣ et le 5♥ sont montrés pratiquement en même temps,



disons dans un léger décalage. Remarque. Pour avoir fait cette technique d'enchaînements, un *3as2*, de nombreuses fois personne ne m'a dit que je trichais.



3 – Sans marquer de pause, ajustez vos cartes comme sur la photo 3. « *Savez-vous que ces deux cartes, une rouge et une noire sont magiques, qu'elles sont anadyomènes⁸⁰* ». Basculez-les sur le jeu de manière qu'elles aient leur face vers le bas. $5♥(01) 5♠(02) 5♣(03) \rightarrow$. Ensuite reprenez le $5♥$ et passez le en carte seconde comme sur la photo 4. « *Et comme vous pouvez le voir, le cinq de cœur revient sur le dessus* ». Exécutez une levée double classique pour effectivement montrer qu'il est remonté sur le jeu, photo 5. Et dans la foulée, servez-vous de cette double carte pour retourner la suivante, le cinq de trèfle, photo 6.



4 – L'effet est surprenant ! Maintenant, remettez le $5♣$ face vers le bas en alignement du jeu et posez ensuite la double carte sur lui. $5♠(01) 5♥(02) 5♣(03) \rightarrow$. Insérez à nouveau le $5♥$ en second, comme vous l'aviez fait tout au début, photo 4, en fait cette fois-ci c'est le $5♣$ qui est mis en second, $5♥(01) 5♠(02) 5♣(03) \rightarrow$. « *Et si je remets le cinq rouge encore en second il remonte encore sur le jeu* ». Et là pour appuyer vos paroles à du palpable exécutez un *3as2-Top* (page 66) afin de démontrer qu'effectivement le cinq de cœur est magique, photo 7. Le fait de retourner en premier la double carte pour montrer le $5♣$ n'est pas gênant, les spectateurs suivent vos manipulations et voient bien que le $5♥$ a fait son come-back.

⁸⁰ *Anadyomène*, mot ancien qui vient du grec et qui signifie « surgie vers le haut. »



4 – Deux fois de suite le cinq de cœur a joué sa partition de remonter sur le jeu. Ajustez vos trois cartes comme deux comme sur la photo 8 et basculez-les pour qu'elles aient leur face cachée. $5♥(01) 5♠(02) 5♣(03) \rightarrow$.

5 – Remettez en second le $5♥$ (cette fois c'est bien cette carte qui est mise en n02) et montrez que son ambition le pousse à être le premier, techniques : une levée 2as1 pour le $5♥$ et s'ensuit le retournement du $5♣$. C'est identique à la photo 3. « *Décidément le cinq de cœur est beaucoup plus ambitieux que son collègue noir* ». Trois fois que le cinq de cœur montre qu'il est « anadyomène ». Pour conclure basculez une dernière fois vos trois cartes comme deux sur le jeu, $5♠(01) 5♥(02) 5♣(03) \rightarrow$ puis mettez le cinq de pique que l'on pense être le cinq de cœur en dessous du paquet donc en dernière place et montrez une dernière fois que malgré ce mur de carton le cinq de cœur est agile pour revenir sur le dessus, laissant sous lui le cinq de trèfle. Pour ce final je suggère de refaire une levée simple du $5♥$ comme on la ferait avec deux cartes puis de retourner le $5♣$.

« *Même en l'isolant, en le mettant sous le jeu il revient d'art d'art dessus, il est au top de sa forme* ».



AS-2-3 ET 4 C'EST AMBITIEUX I

Une routine de carte ambitieuse où le quatre de trèfle adore revenir en quatrième position, tel est le thème de cette routine. Ordinairement l'esprit d'une carte ambitieuse est de montrer qu'une carte a le don de toujours remonter sur le paquet ou à l'endroit que l'on souhaite la retrouver. L'idée de cartes ambitieuses qui jouent à deux la partition est plus rare et quant à montrer qu'un QUATRE DE CARREAU est un loyal serviteur est plus rarissime, en effet quels que soient les endroits où on le positionne il a le déclic de retourner en quatrième place dans le paquet et pourtant cela semble complètement illogique. C'est le leitmotif de ce tour « *As-2-3 et 4 c'est ambitieux !* »

Arrangement préalable : $A\heartsuit(01) 2\heartsuit(02) 2\heartsuit(03) 3\heartsuit(04) 4\heartsuit(05) \rightarrow$. Avertissement !
Lorsqu'on introduit un duplicata dans le montage d'un paquet de cartes parce que le tour l'exige comme dans l'exemple ci-dessus où il faut deux cartes dont l'identité est $2\heartsuit$ il faut que les cartes soient vraiment identiques, parfois une très légère nuance d'impression ou le fait que l'une des deux cartes a été davantage exposé à la lumière, permet d'observer une différence sensible ce qui peut nuire à la bonne réussite de la routine.



- Au départ le jeu est en main droite dans une tenue classique. Commencez la routine par faire un *3as2-Top* (page 66) pour montrer les deux premières cartes, $2\heartsuit$ et $A\heartsuit$, photo 1.

- Aidez-vous de l'as de carreau pour retourner la suivante, $3\heartsuit$ et ajustez vos cartes comme suggéré sur la photo 2 afin de les classer sans révéler l'existence d'un second deux de carreau, photo 3. « *J'ai ici trois carreaux, un as, le deux et le trois...* »



- Et enfin servez-vous de votre bloc de quatre cartes montrées comme trois pour retourner la suivante le 4♦. Photo 4 où le 4♦ est ajouté aux trois autres cartes que tient la main gauche.

- « *J'ai ici une suite si on jouait au poker... Je vais vous montrer que les cartes ont leur propre caractère comme par exemple le quatre de carreau qui est très discipliné.* »

- Sans perturber l'ordre mettez votre 5^{as}4 face vers le bas sur le jeu comme sur la photo 5.



- Distribuez une à une les quatre premières cartes du paquet en disant : « *As de carreau, deux de carreau, trois de carreau et quatre de carreau* ». Ce qui est faux car le 4♦ est la première du jeu.

- Remettez le petit paquet des quatre cartes face en bas sur le jeu et dans l'action de redistribuer ces cartes pour inverser l'ordre saisissez la première par ses petites tranches de la main gauche entre pouce et majeur (photo 7) et posez cette carte (3♦) sur la table en disant : « *Le quatre de carreau* ». Saisissez la suivante de la même façon et dites : « *Le trois de carreau* », photo 8. « *Et voici maintenant le deux de carreau* » refaites une autre fois mais en étalant un peu plus les premières cartes tenues par la main droite, photo 9 de manière à anticiper un break à l'auriculaire sous les deux premières, A♦ et 4♦.



- Et grâce au break formé sous le 4♦ la main gauche vient à l'identique saisir les deux premières cartes du jeu (photo 10) en les égalisant et les retourne comme une seule, photo 11 en disant avant de les montrer : « *Et enfin il me reste quelle carte ?* » Et sans même attendre les réponses vous montrez le 4♦ en ajoutant : « *Vous ne le saviez pas mais le quatre de carreau est très discipliné, il est à sa place, en quatrième* ».

Note. Il est primordial que l'action de distribution et celle de la levée double soient presque identiques.



- Remettez un instant la double carte (A♦ // 4♦) face en bas sur le jeu et reprenez l'as que vous ajoutez aux trois cartes distribuées, photo 13. Si tout va bien le classement des quatre cartes est le suivant : A♦(01) 2♦(02) 2♦(03) 3♦(04) et pour le jeu 4♦(01) →. Quant au public il pense que l'ordre est 4 – 3 – 2 – AS.



- Refaites la distribution des trois premières cartes en appuyant à chaque fois, « Quatre ! », « Trois ! », « Deux ! » et montrez qu'une fois encore (levée double) le quatre de carreau joue sa différence, il est revenu se placer en quatrième. « *Et quant à la carte suivante vous pensez peut-être qu'il s'agit de l'as, non, non, non ! C'est le quatre de carreau qui revient toujours à sa place* ». Photo 14.

- Remettez un instant ces deux cartes comme une (3♦ // 4♦) sur le jeu et reprenez la première pour l'ajouter aux trois autres carreaux. Photo 15.



- À cette étape vous avez distribué vos cartes comme suit : 3♦(01) 2♦(02) 2♦(03) et A♦(04) et pour le jeu : 4♦ →.

- Remettez une fois encore les quatre carreaux sur le jeu et égalisez. « *Vous êtes d'accord avec moi que les carreaux sont dans un ordre inversé, le quatre dessus et l'as en quatrième... En fait pas vraiment le quatre de carreau très obéissant s'est remis en quatrième place* ». - Et pour prouver ce miracle refaites un *3as2-Top* pour retourner le 2♦ et le 3♦. Et sans vous arrêter retournez la troisième, A♦ et marquez un léger arrêt avant de retourner la suivante et dernière, le 4♦. Photo 16.

Autant dire que l'effet du 4♦ qui revient trois fois à sa place alors que cela semble impossible va perturber la logique de certains spectateurs.

- Remettez votre *5as4* face en bas sur le jeu et passez à un autre tour de cartes de votre répertoire.



CRISS-CROSS CARDS

Criss-Cross Cards est une adaptation personnelle d'un effet étonnant apparût dans la revue Magigram (*The Supreme Magic Company*). Le magicien présente deux jumelles, le huit de carreau et le huit de cœur en disant : « Ces deux cartes ont une particularité, elles sont fendues centralement... Ce qui permet, comme vous le voyez, de les emboîter comme le ferait un ébéniste avec deux morceaux de bois ». Il fait ensuite choisir une carte puis le magicien retourne les deux cartes rouges (8♥ & 8♦) et chose incroyable le nom de la carte choisie apparaît sur les cartes, par exemple celui de la DAME DE CŒUR mais en vérité le tour fonctionne avec n'importe qu'elle carte.

Une préparation est nécessaire pour ce tour. Il faut deux huit de carreau et un huit de cœur. Prenez votre huit de cœur et fendez le centralement en partant du centre (position A) et en découpant jusqu'au petit côté (position B), en faisant une coupe si possible au cutter et perpendiculaire à ce petit côté. Prenez ensuite l'un des deux huit de carreau et écrivez sur sa face le nom de la carte que vous souhaitez forcer, dans ma démonstration j'ai opté pour la dame de cœur, écrit en anglais au feutre noir sur la face de la carte, ensuite faites à l'identique du huit de cœur une fente centrale (A-B). Enfin le deuxième huit de carreau va lui aussi être fendu apparemment comme les deux autres cartes mais de manière trompeuse, au cutter marquez un trait de coupe sur l'épaisseur de la feuille blanche sur laquelle est imprimé le huit de carreau, ce qui donne l'illusion que la carte est bel et bien fendue mais si l'on montre ce huit de carreau en présentant son dos ou tarot il semblera tout à fait normal. Cette préparation est montrée sur la photo 1.



Arrangement des cartes : 8♥(carte fendue) 8♦(sur lequel est écrit la prédiction) 8♦(le huit de carreau fendu sur sa face) Q♥(O4) →.

À préciser que les trois cartes fendues doivent être orientées vers l'extérieur.

1 – Exécutez un *3as2-Top* (page 66) afin de montrer la face des deux premières cartes (8♥ et 8♦ // 8♦). C'est ce qui est montré sur la photo 2. À regarder le huit de carreau (carte double) on a aussi l'impression qu'il est fendu. « J'ai ici deux cartes, huit de cœur et celui de carreau, deux cartes qui comme vous pouvez le voir sont fendues ».



2 – Après avoir montré deux cartes comme trois, basculez, en premier, sur le jeu la double carte de manière à présenter le dos du huit de carreau comportant le nom de la carte à forcer ($Q♥$) sur sa face cachée, ce qui donne une continuité visuelle, aucun doute le huit de carreau qui a été présenté est bien fendu et rien n'est écrit dessus. En second, basculez face vers le bas le huit de cœur sur le jeu. L'arrangement des cartes redevient celui du départ sauf que les fentes sont maintenant orientées vers le magicien. Photo 3. La technique du *3as2-Top* (page 66) a permis de manière intelligente de montrer en apparence deux huit rouges.

3 – Reprenez les deux premières cartes ($8♥$ et $8♦$) sans montrer les faces, ce qui laisse le second huit de carreau en première position sur le jeu et comme ce huit est fendu qu'à moitié de son épaisseur en présentant son dos il semble normal. Ensuite emboîtez les deux huit afin qu'une fois assemblées ils puissent tenir sur leurs petites tranches, photo 4.



4 – Par double coupe profitez-en pour passer le huit de carreau truqué en dernière du jeu ce qui amène la dame de cœur en n°1.

Il va s'agir désormais de forcer cette carte et j'ai opté pour le *forçage à la carte glissée* (dans *Assembled aces* nous l'avons utilisé page 294.)

Ce forçage connu depuis des lustres consiste à effeuiller au pouce le coin haut droit du jeu et à l'endroit où le participant dit : « *Stop !* »

à glisser, sous couvert de la main gauche qui fait écran, la carte supérieure, en l'occurrence la $Q♥$, sur le paquet inférieur. Ainsi on crée l'illusion qu'il s'agit d'une carte du milieu du jeu. Photos de 5 à 8 commentées : - Sur la photo 5 le pouce droit effeuille le coin droit haut et marque une ouverture au « *stop* » du participant. Sur la photo 6 la main gauche vient saisir le paquet supérieur par ses petites tranches et les quatre doigts droits se plaquent le mieux qu'ils le peuvent sur le dos de la première carte, la $Q♥$. - La main gauche va ensuite se mouvoir vers la droite en emportant le paquet supérieur et sous couvert la carte supérieure va être retenue par les doigts droits et glissée sous couvert de cette main sur le paquet inférieur, c'est ce qui se passe sur les deux photos suivantes, 6 et 7. - Enfin la main



droite se dirige vers le participant afin qu'il prenne connaissance de sa carte, la DAME DE CŒUR (dans notre exemple). Le forçage à la carte glissée est une technique relativement facile à exécuter et qui rend de nombreux services.



5 – Dénouement ! La carte forcée est montrée, c'est la DAME DE CŒUR ! puis le prestidigitateur retourne malicieusement ses deux cartes imbriquées pour faire constater à la grande surprise qu'il y a quelque chose de magique qui s'est passé, le nom de la carte choisie est écrit.

Ce petit tour de cartes est un effet original à présenter et peu compliqué à mettre en œuvre. Bien sûr il faut le varier afin de ne pas forcer sempiternellement la dame de cœur.



JULIE 637-LOVE

Dans le corpus des tours de magie présentés dans cet ouvrage *Julie 637-Love* figurera très certainement parmi ceux que vous allez aimer. Qu'est-ce qui se cache derrière ce titre alléchant ? Un effet de deux cartes signées qui transposent de manière méphistophélique avec en prime la déportation de la signature de l'une des deux cartes sur l'autre. Pour vous mettre en appétit de magie sachez que j'ai toujours évalué que *Julie 637-Love* exige un public attentionné et intelligent, que l'effet ne se fait pas à n'importe qui, que sa mise en exécution doit être élaborée dans les moindres détails et demande donc une parfaite maîtrise des mouvements à mettre en œuvre... Permettez-moi de vous faire part de quelques commentaires de personnes qui m'ont vu présenter ce tour de cartes et qui m'en reparlent : « *C'est impossible ! Là c'est vraiment de la magie* ». « *C'est fou ce truc ! Je n'ai strictement rien compris* ». « *Tu peux refaire car c'est dingue* ». « *Bon sang de bonsoir ! comment tu as fait pour échanger les cartes sans que je m'en rende compte ?* »

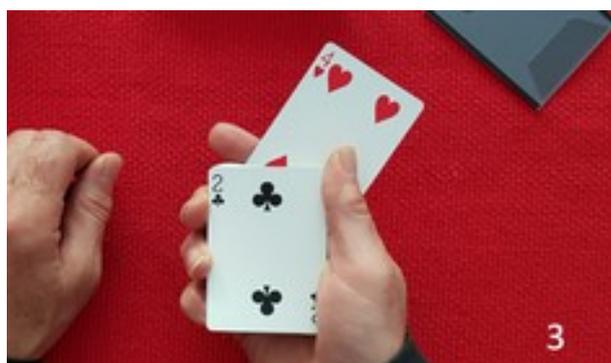
Matériel. Il est indispensable de posséder l'accessoire *WOW* du magicien japonais *Katsuya Masuda*. Cet étui magique je l'utilise aussi dans « *Transposition de Six !* » (page 190). Celui que j'utilise dans cet effet permet de faire apparaître ou disparaître le quatre de cœur. Préparation/Arrangement. $4♥(01) 4♥(02) 2♣(03) \rightarrow$. Il faut donc deux cartes identiques, le $4♥$, cette carte correspond à l'accessoire *Wow* et une carte qui sera sacrifiée et offerte à chaque fois que vous ferez le tour, dans notre exemple c'est le $2♣$, la prochaine fois ce sera peut-être le $3♠$ ou le $5♣$. En général j'ai en réserve un paquet de cartes noires à points. Maintenant libre à vous de choisir les cartes qui vous plaisent. Il faut aussi un feutre indélébile, j'utilise le plus souvent un feutre vert, là aussi c'est une affaire de goût, écrire en vert sur les cartes me paraît neutre. Avertissement ! Sur les photos d'illustrations apparaît par inadvertance une perforatrice, je tiens à signaler qu'elle n'a rien à voir avec l'effet *Julie 637-Love* mais fait parti de la petite liste de choses à prévoir dans l'effet suivant, « *La carte perforée puis réparée.* »

Dernier point. Que signifie ce titre à la fois mystérieux et provocateur, *Julie 637-Love*. Histoire banale ! Lorsque j'ai montré ce tour pour la première fois je l'ai fait à une personne qui s'appelle « *Julie* » et cette dame m'a aussi donné le nombre « *637* » à écrire sur la carte et quant au mot « *Love* » que j'ai ajouté en complément c'est sans doute que spontanément c'est le mot qui me vint à l'esprit en regardant cette jolie fille à la chevelure blonde et peau blanche, deux critères essentiels de la beauté féminine à l'époque des élégiaques aurait relevé le poète *Ovide*.

1 – Commencez par exécuter, cartes en main, un *3as2-Top* (page 66) comme l'illustre la photo 1. Cette levée de trois cartes comme deux, prises du dessus, permet de montrer le quatre de cœur, carte tenue entre le pouce et l'index de la main gauche ainsi que la double carte ($4♥ // 2♣$) en tenue *pattes d'araignée*.



2 – Dans cette prise il est facile pour cette main gauche de venir déposer sa double carte sur le jeu comme la photo 2 le montre, au moment où cela se produit l'auriculaire droit en profite pour marquer un break entre ces deux cartes comme une et le jeu. Dans la foulée, la main gauche insère le quatre de cœur en biais sous le jeu, photo 3. Cet enchaînement, *levée 3as2-Top* et déplacement des cartes levées en main droite, la double sur le jeu et la simple en-dessous, est une manipulation cohérente et harmonieuse qui va permettre de personnaliser la face du 2♣ en toute tranquillité de suspicion de tromperie.



3 – Faire signer la carte ? La logique voudrait que la carte soit tendue ou donnée à la personne pour qu'elle la signe mais avec une double carte c'est plus délicat. J'ai opté pour une autre approche, écrire moi-même quelques données sur la carte à jouer car c'est nettement plus pratique et sécurisant tout en donnant le sentiment que la personne aurait pu le faire. Donc je demande le prénom de la personne qu'à-priori je ne connais pas et je complète par un nombre de trois chiffres que la personne me donne, ces informations suffisent amplement pour bien ancrer que désormais le deux de trèfle est personnalisé et identifiable. Photo 4.

4 - Une fois la carte gribouillée capuchonnez le feutre de la main gauche uniquement et laissez le sur la table. Maintenant, cette main reprend entre pouce et majeur la double carte (4♥ // 2♣), puis dans la foulée elle ajoute le 4♥ au 4♣ photo 5.



5 - Amenez ces trois cartes comme deux au-dessus du jeu qui aura été décalé vers l'arrière par l'index droit afin de laisser plus de place (photo 6). Maintenant le pouce et le majeur droits positionnés sur les longs cotés de votre paquet 3as2 égalisent les trois cartes. Ensuite, retournez le petit paquet 3as2 de manière qu'il soit face vers le bas.



6 – Et dans cette configuration, enchaînez avec un 3as2-Top⁸¹ tout en tenant le *jeu en arrière fond*⁸². La manipulation est montrée sur la photo 7. C'est le point technique délicat de la routine.



Dans cette technique, la double carte est mise en *pattes d'araignée* et est montrée comme étant le 4♥. Votre main gauche est en mesure de saisir par son coin gauche bas le supposé 2♣ qui est en fait le second 4♥ et le pose face cachée sur la table. Votre main droite qui tient le jeu a suffisamment de souplesse pour s'emparer du feutre et le mettre sur la carte, photo 8. La messe est dite ! pour la participante *Julie*, vous venez de mettre à l'écart le deux de trèfle et mettre le feutre sur lui.

81 Le 3as2-Top se fait dans ce cas avec seulement trois cartes. Nous ne sommes pas dans la situation de vouloir montrer les deux premières cartes d'un jeu de cinquante deux cartes.

82 *Jeu en arrière fond*. C'est peut-être un concept nouveau pour certains magiciens. Avoir le *jeu en arrière fond* consiste à exécuter des manipulations comme des comptages de petits paquets ou encore un 3as2-Top tout en ayant le jeu de cartes en main. Un grand nombre de manipulations peuvent se déployer dans cette posture et l'un des avantages c'est de pouvoir se passer d'un support comme une table.



7 – Dans le feu de l'action, votre main droite s'empare de l'étui *Wow* qui visuellement semble transparent, afin de le confier à la main gauche, photo 9. Ensuite, votre main gauche se rapproche de la droite et basculez votre double carte sur le jeu afin de la mettre face en bas en vous aidant de l'accessoire comme d'un levier. La photos 10 indique l'action.

8 – Une fois la double carte basculée sur le jeu, au pouce droit poussez le supposé 4♥ sur la plaque *Wow* et tenez ces deux éléments en place comme une petite tablette, en appuyant avec le pouce droit pour maintenir la plaque et la carte, ce qui vous permet d'écrire sur le dos de la carte le mot « *Love* ». Photo 12. Et en actionnant l'étui afin de faire apparaître le 4♥ interne (de l'étui) celui-ci subtilement va cacher la face du 2♣. « *J'ai donc bien signé le quatre de cœur, en écrivant sur son dos LOVE* ». La photo 13 montre que l'on voit effectivement le 4♥ lorsque les mains retournent conjointement la plaque. C'est diabolique comme principe !





9 – Remettez-vous comme sur la photo 12 et actionnez la plaque du bout des doigts afin de la rendre transparente ce qui vous autorise à y introduire la carte (4♥) en toute tranquillité visuelle. Photo 14.

10 - Une fois en place translatez du bout de l'index à nouveau le feuillet du 4♥, photo 15, afin de remonter encore la carte mais cette fois-ci dans l'étui, photo 15. Et ce qui est formidable c'est que l'accessoire avec la carte à l'intérieur peut être montré recto et verso (Photos 15 et 16). Aucun doute ! c'est le quatre rouge avec le mot LOVE écrit sur son dos.





11 – Tout est en place dans votre routine pour procéder à une extravagante transposition, le 4♥ va disparaître de l'étui « *Wow* » et le 2♣ va le remplacer. Et pour bien montrer que c'est magique il suffit de passer la main gauche sur l'accessoire et faire disparaître le 4♥ pour que la carte de *Julie* apparaisse instantanément, faites ce changement comme si vous vouliez faire un changement de cartes en tenant le jeu. Voir la photo 17 et la 18 où l'action consiste à retirer délicatement la carte de l'étui de plastique.

12 – Cependant la routine n'est pas tout à fait achevée, non seulement le 2♣ a pris la place du 4♥ mais chose étonnante son recto et son verso sont signés, photos 19 et 20. Tous les regards vont évidemment se diriger vers la carte laissée sous le feutre. Demandez à *Julie* de la retourner, c'est le quatre de cœur, photo 21.



13 – Offrez la carte signée à la participante, puis rangez votre accessoire magique, il a fait du bon boulot.

J'ai présenté *Julie 367-Love* à différentes personnes curieuses et empathiques, les appréciations à chaud et à froid ont toujours été positives. Une amie très curieuse, d'un tempérament bien trempé et qui adore la magie me demande toujours de lui refaire ce tour de cartes et pour finir sur une anecdote, un collègue magicien dont je ne citerai pas le nom m'a dit qu'il avait acheté l'accessoire *Wow* sur un salon de magie mais qu'il ne comprenait pas comment j'avais fait la transposition des deux cartes.





VARIANTE TRÈS TECHNIQUE DE JULIE 367-LOVE

L'effet est le même mais la technique employée diffère, deux cartes sont montrées, l'une prise en-dessous du jeu et l'autre au-dessus et elles transposent avec une signature qui se déplace d'une carte à l'autre. Remarque. Refaire le même effet en diversifiant ses techniques les yeux scrutateurs de vos spectateurs n'y verront que du feu.

1 – Arrangement (exemple) : $4♥(01) \rightarrow 4♥(51) 4♣(52)$. Le jeu est en attente dans la main droite.

2 - En vous servant de la main gauche montrez la carte en no1, photo 1, le quatre de cœur($4♥$) puis la remettre face tournée vers le bas.



3 - Faire un *2as1* du dessous (à pivotement vers le pouce, page 104) pour montrer la dernière carte du jeu, le $4♣$, en fait $4♥ // 4♣$. Photo 2 et sa suivante la photo 3.

Note. Si vous maîtrisez sur le bout des doigts cette technique vous apprécierez son efficacité.





4 - Ensuite aidez-vous de cette double carte pour remonter le 4♥ (photo 4). Puis le 4♥ est remis face en bas sur le jeu avant de basculer la double carte de manière que la face du 4♣ soit vers le haut, photo 5. Dans la foulée égalisez pour mettre à niveau le 2as1 avec les autres cartes tout en gardant un break au petit doigt droit au coin bas gauche sous lui (4♥ // 2♣).

5 - La main gauche s'empare du feutre et personnalise la face du 4♣, photo 6. Alternative, en tendant la main droite vers la personne (*Julie*) le 4♣ peut être signé par elle directement tout en dissimulant le break au petit doigt.



6 – Glissez de la main gauche le 4♣ sous le 4♥ puis égalisez. Mettez ce 3as2 face vers le bas et dégagez la première carte de la main gauche, un 4♥ que le public pense être le 4♣ et mettez le sur le tapis. Note importante. Si vous avez étudié les manipulations de la routine « *Julie 367-Love* » page 316 nous sommes aux phases 6 et 7 de cette routine.

7 – Nul doute dans l'esprit des observateurs qui vous regardent manipuler le 4♣ personnalisé est sur la table et sur le jeu le 4♥ (4♣ // 4♥) face vers le bas. Comme vous en avez profité pour marquer un break sous ces deux cartes, vous pouvez écrire sur le dos (bleu) du 4♣ : « 637 » ou comme sur la photo 9 de notre illustration factuelle : « 69 » avec



un soulignement des deux chiffres.

8 – Il n'y a plus qu'à mettre le 4♣ (signé sur ses deux faces) dans l'étui et poursuivre la routine comme elle est décrite dans « *Julie 637-Love* » avec pour résultat magique **la transposition des deux cartes** et en prime **le voyage de la signature**.





AUTRE VARIANTE TRÈS TECHNIQUE DE JULIE 367-LOVE

Là encore l'effet est le même que dans « *Julie 637-Love* » à la différence près que la carte choisie est signée deux fois.

1 - Arrangement du moment pour la série des photos : 4♥(01) 4♥(02) 6♠(03) →.

2 - Jeu face vers le bas faites une levée double pour montrer le 4♥ puis à l'aide de cette double carte comme une retournez le 6♠ pour le faire signer (carte première du jeu face en l'air). Photos 1 et 2.



3 – Notez au passage que la double carte (4♥ // 4♥) est provisoirement glissée en biais sous le jeu, en diagonale, serrée par le bout de l'annulaire droit qui fait pression et la jonction du thénar et de l'hypothénar où le coin bas droit de la double carte s'appuie, photo 3. Dans cette tenue la double carte peut rester en attente, le temps que le 6♠ soit signé ou personnalisé, photo 4.



4 – Une fois le 6♠ signé la main gauche reprend le 4♥ (4♥ // 4♥), photo 5 et ces supposées deux cartes sont égalisées puis tournées vers le bas afin de pouvoir effectuer un 3as2 comme les photos 6, 7 et 8 le montrent sachant qu'un break au petit doigt droit est conservé sous 4♥ // 6♠. Le SIX DE PIQUE peut à nouveau être signé ce qui intrigue et amuse ceux qui regardent. Parfois lorsque je présente cette variante j'insiste sur le fait qu'il est bon de s'entourer de précautions ce qui fait sourire ceux qui travaillent dans le milieu bancaire.



5 – Poursuivez en renouvelant un 3as2 comme le suggère les photos 9, 10 et 11. Le supposé 6♠ signé deux fois est mis face cachée sur le tapis tandis que le 4♥ (2as1) est retourné dans l'intention de le poser sur le jeu en laissant un break entre ces deux cartes comme une (4♥ // 6♠).

6 – Ensuite le dos du 6♠ est personnalisé comme sur la photo 12. La suite est celle du tour « Julie 637-Love », à savoir qu'il faut introduire cette carte dans l'étui (qui laisse croire qu'il s'agit du 4♥). Et par magie les deux cartes transposent... Ce qui ne manquera pas de déclencher des applaudissements admiratifs sans que vous soyez pris à défaut.



Magie des Cartes





LA CARTE PERFORÉE PUIS RÉPARÉE

Une carte est volontairement perforée puis mise provisoirement entre un carré de reines. Il faut croire que sous la bienveillance de ces dames le deux de carreau se régénère car, en effet, la carte se répare miraculeusement. La carte déchirée ou perforée est un classique de la magie des cartes. Techniquement un tel effet s'appuie sur trois principes : - Avoir un duplicata de la carte qui sera déchirée ou perforée. - Effectuer une levée double ou autrement dit, dans un langage d'abréviation, faire un 2as1. - Faire un échange ou une substitution.

Pour l'accomplissement de ma version, qui sort des sentiers battus, l'effet se singularise par le fait que c'est au sein des dames que la carte endommagée se régénère selon l'histoire du moment, il faut : une carte duplicata à la carte que l'on désire perforer pour de vrai, dans notre exemple c'est le DEUX DE CARREAU qui va être sacrifié sur l'autel de la magie et un arrangement particulier des cartes : 2♦(01) 2♦(02) Q♠(03) Q♣(04) Q♦(05) Q♥(06) →. Les dames peuvent être disposées autrement, cela va de soi. Il est judicieux d'avoir quelque part un autre jeu de cartes qui servira de réserve de cartes à perforer ; je privilégie les cartes à points hormis les as. Enfin, et pas négligeable, il faut une mini perforatrice qui se glisse dans la poche ou dans l'attaché-case du parfait bricoleur magicien.

1 – Jeu en main droite, commencez par faire un 3as2-Top afin de montrer les deux premières cartes du paquet, la dame de pique (2♦ // Q♠) et le 2♦, ces cartes sont tenues par la main gauche. Cette technique de levées multiples (levée simple et levée double associée) est montrée sur la photo 1. « *Voici la dame de pique et une carte rouge, le deux de carreau.* »



2 – En vous aidant du 2♦ comme d'une pelle retournez la Q♣. Puis, profitez-en pour aligner les deux dames noires avant de déposer provisoirement le 2♦ sur la table. Vous observez que ces deux reines sont momentanément maintenues par le pouce droit qui s'est plaqué dessus afin d'empêcher la double carte de bouger, l'illusion est parfaite, le 2♦ duplicata reste caché sous la Q♣. Photo 2 . « *Ainsi que la dame de trèfle... Et en prime les deux dames rouges.* »



3 – La main gauche (pouce et majeur) vient ensuite saisir les deux dames noires par leurs petites tranches et la $Q\heartsuit$ est retournée à son tour, photo 3. Elle est, dans la foulée, glissée sous la $Q\spadesuit$ et alignée aux deux autres dames. Dernièrement, la $Q\heartsuit$ est retournée et alignée elle aussi comme le montre la photo 4. Ces dames sont maintenues plaquées sur le jeu par le pouce droit qui s'est mis en diagonale. Pour le public venez de faire apparaître les reines et mis de côté une carte le deux de carreau. Ces apparitions de dames (ou de rois, d'as ou tout carré de votre choix) seront perçues comme étonnantes si vous avez en amont exécuté un ou deux faux mélanges du jeu.



4 - Reprenez le $2\heartsuit$ et glissez le entre les deux dames noires afin qu'il soit en position centrale puis perforez le comme la photo 5 le suggère. Une perforation de la carte à faire de préférence dans l'axe central de la carte. La photo 6, prise sous un autre angle, montre le deux de carreau perforé. Note. Ce peut être un participant qui perfore lui-même la carte, ce qui apporte un peu plus de piment.

« En perforant cette carte, le DEUX DE CARREAU, nous l'avons personnalisé... Et cela nous rappelle les séances de tortures que l'on pratiquait à l'époque médiévale pour savoir si quelqu'un était innocent ou pas. »





5 – La main gauche vient ensuite saisir le paquet des six cartes comme cinq afin que la main droite dépose le jeu sur la table. S'ensuit une égalisation des six cartes de ce petit paquet, photos 6 et 7.

6 – Comment montrer que la carte est réparée ? Faites tout simplement un *comptage twist* (page 125) afin de substituer le 2♦ duplicata à celui perforé. L'effet produit est de toute beauté, le trou causé par la perforatrice apparaîtra rebouché, la carte sera à nouveau entière. Le *comptage twist* permet de faire ce change de manière admirable, on ne va pas s'en plaindre ! Photo 8. Note. Il peut être fait de manière rapide ou lente mais surtout dans un rythme maîtrisé afin de ménager le suspense.

Et à la fin du fin, le deux de carreau peut être donné à examiner, ce que je fais en général bien naturellement car parfois certaines personnes pensent que la carte est spéciale.





LA CARTE TROUÉE PUIS RÉPARÉE (AUTRE VERSION)

En combinant plusieurs techniques j'ai mis au point un effet de carte perforée puis réparée qui me semble tout à fait abouti car les mouvements sont élégants, fluides et logiques. L'astuce consiste donc à échanger subtilement un six de trèfle perforé ou mutilé par un duplicata normal lors de manipulations de cinq cartes comme quatre.

1 – Préparation des cinq premières cartes : $3♥(01) 9♣(02) 4♦(03) 9♣(04) 2♥(05) →$.

Matériel : Une perforatrice de poche. Note. À chaque fois une carte est sacrifiée et offerte à un participant.

2 – Jeu tenu en main droite. De la main gauche commencez par faire une *levée Tête-bêche* (décrite page 86). Cette levée double permet de montrer le $3♥$ tout en ayant le $9♣$ (carte en n02) caché dessous (avec sa face vers le bas). Ces *2as1* sont tenues par le pouce et le majeur de la main gauche comme le montre la photo 1.



3 – L'étape suivante va consister à retourner les trois cartes suivantes ($4♦$, $9♣$ et $2♥$) pour les montrer au public. Pour cela aidez-vous de votre double carte, le $3♥$ ($9♣ // 3♥$) comme d'une pelle pour retourner, l'un après l'autre, le $4♦$ puis le $9♣$ et enfin le $2♥$. Note. Au fur à mesure les cartes sont alignées et tenues par le pouce et le majeur placés sur les petites tranches, photo 2. Il serait évidemment maladroit de montrer à ce stade les dos car le $9♣$ serait dévoilé.

4 - « *Voici donc quatre cartes* » pouvez-vous dire. Et débarrassez-vous du jeu en le posant sur la table puis faites un *comptage inversé* de vos cinq cartes comme quatre, le plus naturellement du monde. Photos 3 et 4. « *Le deux de cœur, le neuf de trèfle, le quatre de carreau et le trois de cœur* ». Une fois le comptage terminé égalisez vos cartes et retournez afin que les dos soient vers le haut, photo 5.



5 – Après avoir exposé les faces vous allez montrer que vos cartes ont un dos rouge, pour y parvenir un comptage va venir à notre rescousse c'est le *comptage Trompeur* (décrit page 129). Pour l'heure la situation est ce qui suit : Vous avez un petit paquet de cinq cartes (2♥(01) 9♣ 4♦ 9♣ 3♥(05)) tourné vers le bas et vous allez vous employer à montrer quatre dos sans jamais dévoiler l'existence d'un 9♣ face en l'air. Vos cartes sont tenues par le pouce et le médium de la main gauche positionnés aux coins opposés comme sur la photo 5. Le pouce et l'index de la main droite viennent saisir le petit paquet et dégagent les deux extrêmes, 2♥(01) et 3♥(05), photo 6.





6 – Ensuite dans ce *comptage Trompeur* l'annulaire gauche agrippe le 3♥ et le pouce droit se plaque contre le dos du 9♣, ce qui permet à la main gauche de déposer le 9♣ sur le 2♥ tout en conservant la double carte ainsi que le 3♥. Photo 7.



7 – Dans la foulée la main gauche agit en déposant sa double carte 4♦ // 9♣ sur le 9♣ puis le 3♥. Photos 8 et 9. Vous venez grâce à l'efficacité du *comptage Trompeur* de montrer le dos des cartes. Remarques. Observez que le pouce droit s'est placé sur le coin haut droit de la double carte afin de la canaliser. Tous ces mouvements ont pris quelques secondes et tout a semblé fluide. Il faut aussi que le 3♥ et la double carte soient ajustés en main gauche et pour cela pouce et majeur font le job.



8 – Maintenant votre visée va consister à retourner le 9♣. Les deux photos, 10 et 11, montrent la marche à suivre, c'est la main gauche qui se sert de ses *3as2* comme d'une pelle pour retourner le 9♣.

9 – Une fois cette action accomplie en ayant dit : « *On va retourner la seule noire de ce petit paquet, le neuf de trèfle et la perforer* » tendez votre main droite afin que le participant puisse perforer la carte. La photo 12 montre le travail accompli.



10 – Assemblez vos cartes comme sur la photo 13 puis passer la première en dessous avant d'égaliser (photo 14). L'ordre des cinq cartes sera : $4\spadesuit(01)$ $9\clubsuit(02)$ $9\clubsuit(03)$ $2\heartsuit(04)$ $3\heartsuit(05)$.

11 – Retournez votre petit paquet afin que les faces soient dirigées vers le haut, photo 15.

12 - Faites pivoter votre petit paquet afin que le trou du $9\clubsuit$ soit non plus dirigé vers la droite mais vers la gauche. C'est la photo 16 qui donne la manière.





13 – À cette étape où nous sommes, très proche de la révélation finale, l'ordre des cartes doit être : $3♥(01)$ $2♥(02)$ $9♣(\text{troué})$ $9♣(04)$ $4♦(05)$. Exécutez désormais un *comptage Twist* (décrit page 125) car la situation des cartes va permettre d'échanger le neuf de trèfle troué (en 03) contre le neuf de trèfle normal (en 04). La photo 17 montre comment se déploient les cartes lors de ce comptage, sous le $2♥$ que tient la main gauche, entre pouce et majeur, se cache le $9♣$ troué.

14 – Si vous êtes familiarisé avec mon *comptage Twist* la main gauche amène sa double carte ($2♥ // 9♣(\text{troué})$) sous le $3♥$ tenu en main droite (photo 18) et ces trois cartes comme deux peuvent être posées momentanément sur le tapis ou bien sur le jeu afin de diriger l'attention sur le $9♣$ (à l'envers) et le $4♦$ tenus par la main gauche, photo 19.



15 – Afin d'apporter un peu de fantaisie à l'effet de réparation de la carte je m'amuse à frotter quelques instants le $9♣$ face vers le bas contre le $4♦$ tout en disant : « *Un miracle va se produire ! Le neuf de trèfle va se réparer...* » C'est ce qui est montré photo 20 et les curieux ne manquent pas de me demander de pouvoir toucher la carte et l'examiner de plus près.

En conclusion. Il n'y a plus ramasser les cartes en laissant le $9♣$ face en bas sous le $2♥$ et les poser, faces vers le haut, sur le jeu face en bas ainsi la première carte face en bas du jeu face en bas deviendra le $9♣$ troué. Et enfin il suffit de retourner vers le bas les quatre cartes (faces en l'air) et voilà. À aucun moment l'emploi de cinq cartes est dévoilé dans ce protocole de manipulations.

FOLLOW ME

Une routine ou les rois et dames transposent, avec en prime un jeu qui va présenter des cartes à face blanche et pour couronner le tout du « Fun » pendant quelques minutes.

1 - Arrangement des cartes : K♠(01) Q♣(02) Q♠(03) Q♥(04) Q♦(05) K♣(06)
 DR/FBL(Kings) K♦(08) Q♣(09) DR/FBL(Queens) Q♠(11) cartes DR/FBL DR/FBL(Follow me) DR/FBL(Thank you) cartes DR/FBL
 Q♥(49) Q♦(51) K♥(52).

Vous l'avez compris il faut un jeu de cartes blanches à dos rouge dont quatre cartes blanches sur lesquelles vous reproduisez ce qui est écrit sur la photo 1. Il vous faut aussi quatre rois et deux fois quatre dames. La photo 2 montre le jeu arrangé pour réaliser la routine « Follow me ».



2 – Jeu tenu en main droite et tourné vers le bas, commencez par montrer que vous avez à l'envers dans le paquet une carte blanche sur laquelle est écrit : « Kings », photo 3 et sortez-la pour la poser devant vous sur votre gauche. « J'ai ici une carte blanche qui va représenter les rois ». En refermant le ruban des cartes gardez un break naturel au petit doigt droit après les six premières cartes, K♠(01) Q♣(02) Q♠(03) Q♥(04) Q♦(05) K♣(06)][K♦(07) Q♣(08) →.



3 – Et maintenant, faites un *6as2-Top* de la même manière qu'un *3as2-Top* se ferait (page 66), afin de montrer les deux rois noirs. Dans cette manipulation sous le roi de trèfle vous allez cacher les dames, K♠) // Q♣ Q♠ Q♥ Q♦ K♣. Remarque. Faire un *6as2-Top* revient donc à exécuter une levée quintuple, cartes placées en *tenue pattes d'araignée* et en même temps une levée simple entre pouce et index. Photo 4. À noter que dans le contexte d'une levée *6as2-Top* montrer cinq cartes comme une seule est possible car les angles sont



couverts, ce qui est moins évident dans une levée classique de cinq cartes.

4 – Dans la foulée faites un *2as2-Top/Down*⁸³ afin d'ajouter les deux rois rouges à la main gauche, photos 5 et 6. Le résultat de ces deux levées multiples permet de montrer les rois en ayant derrière les dames. Égalisez le petit paquet des huit cartes montrées comme quatre rois, et après l'avoir retourné mettez le dos rouge vers le haut puis reprenez les quatre premières, les quatre dames que vous glissez sous la carte DR/FBL(Kings), c'est ce qui est montré sur la photo 7. « *Je mets donc les rois sous la carte des kings !* ».



⁸³ Rappel. Le *2as2-Top/Down* consiste à prendre simultanément la première carte du jeu et la dernière. Techniquement c'est la même chose qu'un *3as2-Top/Down* (page 60).



Magie des Cartes



5 – Vous venez de montrer les rois, à présent au tour des reines. Le jeu se présentant ainsi : K♣(01) K♠(02) K♦(03) K♥(04) Q♣(05) DR/FBL(Queens) Q♠(07) cartes DR/FBL DR/FBL(Follow me) DR/FBL(Thank you) cartes DR/FBL Q♥(46) Q♦(47), par double-coupe (page 33) passez Q♦(47) en n01.

Votre nouvel arrangement du jeu : Q♦(01) K♣(02) K♠(03) K♦(04) K♥(05) Q♣(06) DR/FBL(Queens) Q♠(08) cartes DR/FBL DR/FBL(Follow me) DR/FBL(Thank you) cartes DR/FBL Q♥(47).

Montrez que vous avez une autre carte blanche qui représente les dames, photo 8. Posez cette carte blanche sur votre droite et en refermant le paquet breakez sous Q♣(06) puis comme pour les rois faites un *bas2-Top* puis un *zas2-Top/Down* pour faire apparaître les reines et les coucher sous la carte « Queens ». Tout est orchestré sur les photos 9 à 11. « *Après vous avoir montré les rois voici les reines... Que je glisse sous la carte Queen* ».



6 – Votre jeu se présente désormais comme suit, Q♣(01) Q♦(02) Q♠(03) Q♥(04) cartes DR/FBL DR/FBL(Follow me) DR/FBL(Thank you) cartes DR/FBL. Une fois encore étalez le ruban de vos cartes pour faire apparaître la carte « Follow me » (photo 12) que vous sortez et posez devant vous, puis profitez-en pour passer le paquet supérieur sous l'inférieur.

Votre jeu arrangé prend cette allure : DR/FBL(Thank you) cartes DR/FBL Q♣ Q♦ Q♠ Q♥ cartes DR/FBL.



7 – Faites un retournement de la première carte par un lancé du paquet dans la main droite, photos 13 et 14. Cette technique a déjà été utilisée dans l'effet « *Assembled Aces* », page 296. Ce qui permet de retourner magiquement la carte « Thank You », photo 14. L'apparition de la carte invite le public à applaudir l'artiste, ce qui est assez cocasse.



8 – Il ne vous reste plus qu'à terminer en beauté. Échanger les deux cartes blanches « Kings » et « Queens » en disant par exemple : « *Voyez-vous mesdames et messieurs ! Les rois qui se trouvent sur ma gauche et sur ma droite les reines sont des cartes très obéissantes, il suffit d'échanger ces deux cartes et elles suivent le mouvement...* » La photo 15 épilogue ce qui vient d'être dit.

9 – Et pour vraiment terminer car chez les magiciens on aime en rajouter, faites un éventail circulaire du jeu pour montrer qu'il est composé que de cartes blanches, les rois resteront cachés. Une magnifique conclusion à ce tour. Photo 16.



LA CARTE CHOISIE EST LA SEULE À DOS ROUGE

Ce tour que je présente pour les grandes occasions est intrigant, c'est du moins ce que je remarque lorsque je le fais, les réactions sont très positives. Il s'articule autour d'une technique de levée double décrite dans l'effet « *Magic Card Pop* » page 247 et l'ajout d'une carte spéciale.

Effet. Le magicien sort un jeu de sa boîte, tout le monde constate qu'il s'agit d'un jeu à dos bleu dans un conteneur bleu. Le magicien éventaille le jeu et il invite une personne à lui nommer une carte du jeu. Cette carte, le quatre de cœur(4♥), notre exemple, est retirée provisoirement afin de retourner le jeu et est remise à l'envers dedans. « *Comme vous pouvez le voir la carte que vous venez de choisir, le quatre de cœur, est maintenant à l'envers dans le jeu bleu* ». Jusqu'à présent tout est normal ! Le magicien retourne le jeu et fait maintenant constater que la seule carte qui a un dos rouge dans le jeu de cartes à dos bleu c'est celle qui a été choisie, le 4♥. L'effet est presque aussi fort que la carte à l'envers dans le fameux jeu invisible (Invisible deck).

1 - Arrangement. Une petite préparation est à la base du secret, l'emploi d'une carte à dos rouge et à face bleue (DB/FR). En fait il s'agit d'une carte truquée que l'on trouve chez les marchands de tours. Celle-ci sera placée sur le jeu, côté rouge vers le bas. Si le jeu est étalé avec ses faces vers le bas toutes les cartes sembleront bleues. DR/FB(01) →. Enfermez le jeu dans sa boîte en prenant soin de le glisser dans son étui en mettant les faces vers le haut.



2 – Sortez le jeu de sa boîte sans montrer les dos et engagez un éventail circulaire de manière que l'on aperçoive le maximum d'index de cartes. Une carte est choisie par le visuel, le 4♥ dans notre exemple, et mise provisoirement sur la table ou le tapis sans montrer son dos car il est bleu et on souhaite montrer que cette carte a un dos rouge. Photo 1.



Magie des Cartes



3 – Refermez l'éventail, égalisez et retournez le jeu. Ensuite, faites un break au pouce droit vers le milieu et par une coupe ciseau passez le paquet supérieur en main droite (photo 3).



Dans la foulée la main gauche va reprendre le 4♥ et le place sur la carte à double tarot (DB/FR) et ensuite l'enterrer en plaçant le paquet de coupe, l'inférieur, sur le 4♥, photo 4. Pour le moment les gens qui vous ont vu manipuler pensent sans chercher midi à quatorze heures que vous mettez la carte choisie à l'envers dans le jeu afin de la distinguer des autres.

4 – Retournez une fois de plus le jeu afin qu'il présente ses faces vers le ciel et tout en effeuillant le coin droit haut du jeu égalisé breakez sous le 4♥, c'est ce qui est montré sur la photo 5.



5 – Une fois la brisure effectuée sous la carte choisie poussez avec votre index (droit) le paquet inférieur vers vous, d'un quart environ. Et au petit doigt droit puisque le jeu est en main droite amorcez un break des deux dernières cartes (4♥ ainsi que la carte à double dos) de manière à les séparer comme une seule du bloc de cartes. Cette action est visible sur la photo 6. Remarque. En réalisant ces actions il y a tout intérêt à cacher la présence d'une carte double tarot et à mener les manipulations tout en douceur.



6 – La main gauche se rapproche et alors laissez choir dans cette main gauche tout le bloc de cartes au-dessus des deux prises comme une, ce sont les photos 7 et 8. Il semble qu'une carte soit à dos rouge dans le paquet des cartes aux faces vers le haut, en fait vous venez de montrer le dos de la carte spéciale.



7 – Une fois la surprise passée, la main gauche saisit la double carte (*2as1*) comme une par ses petites tranches comme sur la photo 9. Nul doute le quatre de cœur, la carte sélectionnée, est différente des autres, elle est la seule à avoir un dos rouge.



8 – La main droite en profite pour mettre son paquet face en bas, photo 10. Et la main gauche dépose le 4♥ dessus, photo 11. Dans la foulée elle met également son paquet au-dessus, ce qui permet de bien montrer que le 4♥ a un dos rouge en étalant les cartes dans les mains, photos 12 et 13. Remarque. Le fait de revoir dans le paquet la carte à dos rouge renforce l'idée qu'il s'agit bien du 4♥. C'est du moins le ressenti lorsque je présente « *La carte choisie est la seule à dos rouge* ».



9 – En guise de conclusion. Cet effet est surprenant et peut passer pour une expérience prédictive. En général je termine en disant : « *Une troublante coïncidence n'est-ce pas ?* » Et je range mon paquet de cartes dans son étui puis je passe à autre chose.



LE SEPT DE CŒUR DANS L'ENVELOPPE

Certains magiciens considèrent que le sept de cœur est une carte singulière, qu'il aurait des pouvoirs cachés dont celui de se rendre invisible, c'est ce que je vais tenter de vous montrer dans ce tour de cartes épatant, *Le sept de cœur dans l'enveloppe*. L'effet peut se décrire ainsi, le magicien montre une carte, le sept de cœur et la met en saillie avant vers le milieu de son jeu afin qu'elle soit sous le regard permanent des participants. Il montre aussi les rois en retournant tout bonnement les quatre premières cartes. Puis les rois sont enfermés dans une enveloppe et le sept de cœur, quant à lui, est égalisé avec les autres cartes. Et c'est à cet instant que la magie devient réalité, le sept de cœur, une carte qui aurait pu être signée ou personnalisée par un signe distinctif, quitte invisiblement le jeu pour rejoindre les rois. « *Peut-être que vous ne croyez pas à mon histoire* » dit l'artiste, « *Pourtant c'est pure vérité* ». L'enveloppe est aussitôt ouverte, c'est d'ailleurs un spectateur qui s'en charge et le constat est cinglant, cinq cartes sont sorties de l'enveloppe, les quatre rois, bien sûr et le sept de cœur dont on ignore tout sur ses pouvoirs cachés.

Deux techniques charpentent cet effet, - Une levée triple du dessous, un *3as1-Top/Down* (page 60) - Et une *levée double 69* (page 86).

Arrangement : K♣(01) K♠(02) K♦(03) → 7♦(50) K♥(51) 7♥(52). Pour cet effet il n'y a pas besoin de cartes supplémentaires. Il faut également une petite enveloppe afin d'ajouter du mystère.



1 – Commencez par faire une levée triple du dessous, un *3as1-Top/Down* (si vous êtes familier avec ce vocable) afin de montrer le sept de cœur, c'est la photo 1. Remarque. Exécuter un *3as1-Top/Down* n'est pas plus sorcier que de faire une *2as1-Top/Down*, 7♦ // 7♥ // K♥. Une fois la triple carte montrée la remettre, face en bas, en égalisation du jeu, face en bas et poursuivre le mouvement en déportant la première carte (le 7♦) vers la gauche comme le suggère la photo 2. Cette carte est ensuite insérée vers l'avant dans le jeu et vers le milieu, photo 3.



Note. En procédant de la sorte vous donnez l'impression que le 7♥ est inséré dans le jeu sur le principe de la persistance rétinienne, c'est une astuce dont se servent les magiciens. L'arrangement du jeu est maintenant bouleversé, K♥(01) 7♥(02) K♣(03) K♠(04) K♦(05) →.

2 – Faites une levée double 69 (page 86) car elle tombe à pic afin de cacher le 7♥ sous le K♥, photo 4. Vous observez que le 7♦ que l'on pense être le 7♥ ne gêne pas l'exécution de la levée double 69.



Et en vous aidant de cette double carte retournez les autres rois en veillant à mettre le 7♥ (caché) entre eux. Les photos 5 et 6 montrent ce qu'il faut faire.





3 – La main droite dépose ensuite le jeu sur la table ou le tapis et enferme le paquet des rois dans l'enveloppe, photo 7. Cacheter celle-ci ne sert à rien, il suffit de rabattre le rabat pour concrétiser un espace désormais clos, photo 8.



4 – Dernièrement. Reprenez le jeu en main droite et mettez votre main gauche au-dessus pour couvrir le jeu et la carte qui dépasse, le soi-disant 7♥, photo 9. Et là, avec votre plus belle voix et un sourire qui en dit long sur votre carrière de prestidigitateur, vous pouvez dire : « *Le SEPT DE CŒUR est une carte très singulière... Il a la capacité de se rendre invisible pour voyager* ».

Égalisez le jeu, en alignant le 7♦ avec le jeu, autorisez-vous un éventail miniature si vous êtes apte à le faire (photo 10) ou bien posez le jeu pour confier l'enveloppe à un spectateur pour qu'il l'ouvre et que l'on découvre que le 7♥ a vraiment voyagé. Le SEPT de CŒUR apparaît à l'envers entre les rois. Photos 10 & 11.





MÉTAMORPHOSE IMPÉRIALE

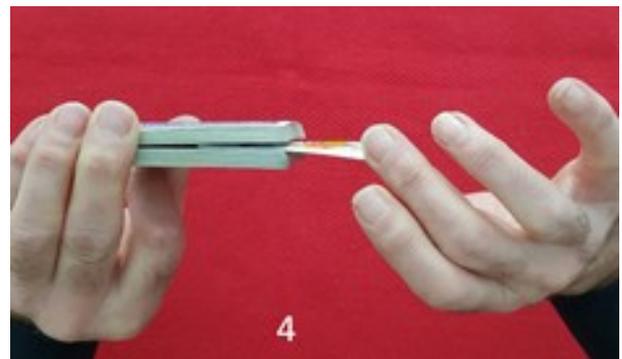
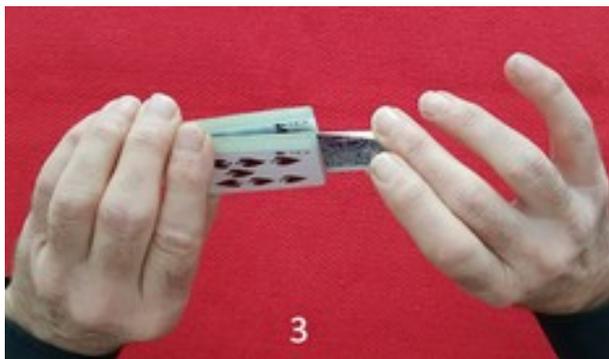
La reine de pique est présentée avec maestro et en un clin d'œil celle-ci se transforme en dame de cœur. Un spectateur qualifia mon effet par ce commentaire : « Époustouflant ! Je suis à quelques centimètres et je ne vois rien ». La carte changeante est un thème inspirant, ce qui fait l'originalité de ma version c'est qu'elle est structurée sur la levée double d'une seule main (page 89) et un subtil retournement qui fait illusion.

Dans notre effet, puisqu'il se fait avec deux dames aux couleurs contrastées, nous pourrions raconter l'histoire d'une reine qui faisait du mal autour d'elle, bref qui était détestée de son peuple jusqu'au jour où elle prit conscience que ce n'était pas bien de se comporter de la sorte envers ses sujets, alors elle changea, aidée en cela par un magicien car dans ce royaume il faut savoir que les magiciens sont les conseillers des puissants. Nous pourrions aussi imaginer un scénario différent, un forçage de la dame de cœur, son contrôle en n01 et après avoir brassé les cartes nous aurions montré la dame de pique, ce qui ne manquerait pas d'attirer des commentaires, puis par la magie du verbe que les prestidigitateurs maîtrisent en général sur le bout des doigts, une métamorphose impériale se serait déroulée, la dame de cœur aurait pris la place de la dame de pique.

Arranger votre jeu en mettant deux dames en premières cartes. Voici un exemple : Q♥(01) Q♠(02) → 9♠(52).



1 – La démarche du magicien va consister à montrer la dame de pique en effectuant une levée double d'une seule main, photo 1. Ma technique pour lever d'une seule main deux cartes est décrite page 89.



2 – Après avoir effectué une levée double d'une seule main la main gauche s'empare du jeu entre pouce et index, photo 2 afin de le tirer d'un tiers puis elle change sa manière de le tenir, cette fois-ci par les grandes tranches, entre pouce et le couple majeur et annulaire. Elle le dégage complètement de la main droite, elle provoque ensuite à l'index une ouverture centrale (comme dans l'intention de faire une coupe ciseau) afin d'engager la double carte (Q♥ // Q♠) tenue par les doigts droits, dans le jeu, c'est ce qui est montré sur la photo 3. Une fois la double carte insérée comme une seule l'index de la main gauche fait pression sur le paquet afin que la double carte soit parfaitement maintenue dans sa gangle de bonne fortune, photo 4.



3 – La main gauche est en mesure désormais de mettre le jeu en main droite comme sur la photo 5. Et une fois en place, faites glisser la dame de cœur, face en bas, de quelques millimètres vers l'intérieur afin de la décaler de la dame de pique (sous elle) ce qui permet au pouce gauche de s'insérer entre ces deux cartes comme sur la photo 6 et la photo 7 (vue de côté).



4- Il n'y a plus qu'à pousser la dame de pique pour la mettre en égalisation du jeu et retourner simultanément les deux portions pour montrer que la supposée dame de pique s'est métamorphosée en dame rouge. Le résultat sera celui de la photo 8, la dame de pique (Q♠) occupe maintenant la dernière position du paquet tenu par la main droite (sur la photo), elle est face en l'air, quant à la Q♥ qui a pris la place de la Q♠ elle montre sa face et se retrouve sur le paquet que tient la main gauche.

Le changement est surprenant, non dénué de grâce et ne manquera pas d'être applaudi.



APPARITION DES AS ET PERMUTATIONS MAGIQUES

Le magicien fait apparaître de manière incroyable les quatre as et ceux-ci classés dans un certain ordre changent de place à deux reprises. Autant vous avertir tout de suite, cette routine n'est pas à la portée d'un débutant, des techniques nouvelles et inédites y sont employées qu'il faut absolument maîtriser pour aborder cette routine d'as sereinement.

1 - Arrangement des cartes : $A♥(01) A♣(02) A♥(03) A♦(04) A♠(05) A♦(06) →$. Il faut donc un duplicata de l'as de cœur et un autre de l'as de carreau. Ces sept cartes sont sur le jeu. Au moment où j'ai fait les photos descriptives j'avais le joker en n52.



2 - Photo 1, commencez par faire une *double coupe* pour transférer les deux premiers as en dessous du paquet, $A♥(01) A♦(02) A♠(03) A♦(04) → \text{Joker}(50) A♥(51) A♣(52)$. Note. Vous pouvez partir de ce pré-arrangement si vous le souhaitez. Pourquoi je démarre avec les as sur le jeu ? Souvent avant de faire cette routine je fais une série d'effets qui demandent des arrangements particuliers de mon jeu. La double-coupe est une technique rapide pour transférer une à plusieurs cartes du dessus en dessous ou vice versa.

3 - Première technique originale de cette routine d'as, exécuter un *3as2-Top* afin de montrer $A♠$ et $A♥$. Grâce à cette subtile double levée + levée simple vous amenez la double carte ($A♥ // A♠$) en « *pattes d'araignée* ». Les photos 2 et 3 exposent la technique. Ces trois cartes comme deux sont donc en main gauche.



4 - La main droite, libre de ses mouvements, enclenche une seconde technique innovante, un *3as2-Top/Down* (page 60) et aussitôt la main gauche transfère l'as de cœur en main droite, plus précisément la main gauche le glisse très partiellement sous le jeu pour y être coincé. La photo 4 montre explicitement le *3as2-Top/Down* et le transfert effectué de **A♥**. Cette étape est importante et délicate car il faut veiller à la bonne superposition des cartes levées en *2as1*.



5 - Le champs est dégagé ! La main gauche saisit les trois as comme deux, issus du *3as2-Down*, et les plaque sur le jeu dans un premier temps afin que le pouce droit puisse les maintenir en l'état. C'est la photo 5.

6 - La main gauche va pivoter dans un second temps et agripper la double carte dont la face est **A♣, A♥** // **A♣**, afin de l'ajouter avec un décalé à sa première prise qui est **A♦** // **A♥**. Vous devriez avoir un positionnement proche de ce que la photo 6 montre. Il faut quelques tentatives afin que la main gauche réceptionne convenablement les deux levées doubles.



7 - C'est la main droite qui pivote à son tour afin que la main gauche puisse saisir **A♦** entre le bout du pouce et de l'index comme sur la photo 7. À ce stade la main gauche tient trois as dont deux levées doubles.

8 - La main droite pivote à nouveau pour présenter sa paume et la main gauche complète sa prise en y ajoutant le quatrième as, **A♥**. Photo 8. Tous ces mouvements ont permis de faire apparaître les quatre as tout en ayant en cachette deux cartes doubles, **A♦ // A♥** et **A♥ // A♣**.

Avertissement. Ne croyez pas y arriver du premier coup, assimilez consciencieusement les actions pas-à-pas et vous verrez que de faire apparaître les quatre as en dissimulant deux autres cartes est un joli ballet que vos mains effectueront. J'aime énormément la suite logique des actions conduites, faire un *3as2-Top* et enchaîner avec un *3as2-Top/Down*.

9 - Récapitulatif ! La main gauche tient les quatre as dans un semblant d'étalement, chaque as noir est doublé d'un rouge. « *Notez que j'ai les deux as noirs suivis des rouges, que l'as de pique est la première et l'as de cœur la dernière des quatre...* » Il est important que le public qui vous entoure et vous regarde faire sache comment vos as sont disposés, c'est important pour la suite car il n'est pas au bout des surprises.

10 - La prochaine manipulation consiste à mettre les as face cachée sur le jeu. La main gauche se charge de la besogne. Le magicien que vous êtes vient de faire apparaître les as et ces apparitions paraîtront encore plus incroyables si vous avez faussement mélangé le jeu en amont de l'effet ou si vous donnez l'impression que le tour est impromptu. L'ordre des cartes est le suivant : **A♦(01) A♠(02) A♥(03) A♣(04) A♦(5) A♥(06)** → Joker.

Maintenant ! cet arrangement secret va permettre de jouer avec ces as, les prochaines manipulations vont s'articuler autour d'une levée double et de levées simples par basculement afin de faire permuter les as.



11 - Faites une levée double classique pour exposer A♠. Cette levée doit se faire de manière à pouvoir tenir ces deux cartes par ses petites tranches, la photo 9 montre effectivement que les deux as sont exposés comme un seul, A♠, elles sont tenues par la main gauche entre pouce et majeur sur les petites tranches. « *Vous souvenez-vous de l'ordre des cartes ?* » vous pouvez demander.

12- La main gauche va se servir de sa carte pour retourner les suivantes, A♥ ensuite A♣ et enfin A♦ afin de les ajouter au premier as dans une présentation de petit étalement dans les mains. Mais voilà quelque chose de peu orthodoxe vient de se réaliser. Comme par magie l'as de cœur qui était le dernier as est maintenant en second derrière l'as de pique. Cette permutation est la première surprise. Les as alternent alors qu'il étaient séparés. Faites remarquer l'ordre des cartes, « *Comme vous le voyez l'as de carreau est mon dernier as, le pique en tête de gondole et l'as de trèfle entre les rouges* ».

13 - Remettez pêle-mêle votre petit paquet des 5as face vers le bas sur le jeu.



14 - Faites « chanter » votre jeu en effectuant une mini craquement des cartes ou ne faites rien si vous n'êtes pas inspiré et annoncez : « *Parfois il y a du rififi chez les as...* » Joignant le geste à la parole, retournez la première carte du jeu, vos spectateurs scrutateurs vont rester stupéfaits, l'as de carreau est remonté sur le jeu, photo 11. Poursuivez les retournements dans le rythme qu'il vous plaira pour asseoir définitivement vos gens en

montrant que l'as de pique est en second, l'as de cœur quant à lui est passé en troisième et celui qui ferme la marche est le trèfle, photo 12. Ce que la photo ne montre pas c'est que les deux premières cartes du paquet sont deux as rouges, carreau et cœur. Bref ! Une deuxième fois de manière incompréhensible et stupéfiante vos quatre as permutent.

Autant vous avouer que pour avoir fait ma routine de nombreuses reprises à chaque fois le choc est total. C'est une routine de cartes visuelle et qui peut se faire assis à une table ou debout derrière une table ou un guéridon. En magie de salon et en petit comité cette routine d'as est excellente à présenter.



MULTI-SHIFT AVEC CINQ CARTES

Effet. Une carte perdue se retrouve entre les as. Une routine qui aborde plusieurs techniques plus ou moins ardues : - Faire prendre une carte dans un étalement de cartes - Faire apparaître les quatre as en utilisant un *2as2-Top/Down* et un *3as2-Top/Down* - Insérer le paquet *5as4* dans le jeu - Faire un *Multiple Shift* avec cinq cartes comme quatre - Mettre à l'envers les cinq cartes et étaler le jeu en ruban. Si vous maîtrisez ces techniques cette routine est pour vous.

1 - Set-up : A♥(01) A♣(02) A♠(03) A♦(04) →. Les as sont donc sur le jeu ou contrôlés sur le jeu.

2 - Tendez votre paquet de cartes étalées quelque peu entre vos mains, photo 1, ou faites un *running the pack in your hands*⁸⁴ ce qui ajoute une touche professionnelle et incitez une personne à retirer une carte, de préférence vers le milieu ; n'importe quelle carte peut être choisie hormis les quatre premières, les as. Pour exemplifier supposons que la carte choisie soit le SEPT DE PIQUE (7♠). Le participant en prend note et vous tendez votre jeu pour qu'il la remette dessus, 7♠(01) A♥(02) A♣(03) A♠(04) A♦(05) →.

Faire prendre une carte dans un étalement de cartes



3 – Optionnel ! Engagez maintenant un *mélange hindou* afin de donner l'impression que vous allez perdre la carte dans le jeu, photo 2. Le *mélange hindou* est dans notre situation très adapté pour conserver en bloc les six premières cartes sur le jeu.

⁸⁴ Mark Wilson's Complete Course in Magic (ibidem pages 28 et 29). Technique pour étaler les cartes dans ses mains de manière dynamique.



4 - Par *double ou triple coupe*, page 33, transférez les trois premières en dessous afin que votre nouvel ordonnancement des cartes soit : A♠(01) A♦(02) → 7♠(50) A♥(51) A♣(52).

Faire apparaître les quatre as

5 - Faites un *2as2-Top/Down*⁸⁵ qui est une technique quasi similaire à un *3as2-Top/Down*, page 60, sauf que vous ne levez qu'une carte en dessous au lieu de deux, pour montrer A♣ et A♠, photo 3.

Donc les deux premiers as, les noirs, sont tenus en main gauche, A♣ en *pattes d'araignée* (page 62) et A♠ entre pouce et index, se reporter à la photo 3 pour visualiser la bonne tenue.

6 - La main droite se trouvant momentanément libre de ses mouvements, préparez un *3as2-Top/Down* comme sur la même photo 3. Ensuite, transférez A♠ en main droite, photo 4. Note. Dans l'effet « *Apparition des As et Permutations magiques* » nous avons fait cela.



7 - La main gauche s'empare du *3as2-Top/Down* et transfère tel quel sur le jeu, photo 5, tout en conservant A♣ en « *tenue pattes d'araignée* ».

8 - Ensuite, retournez les as pour les éventailler en main gauche, photos 6 à 8. Examinez les photos afin que vos manipulations s'en approchent le plus possible.

⁸⁵ *2as2-Top/Down*. Nous avons à plusieurs reprises employé cette technique et en particulier dans le tour « *Colour Fantasy* », page 270).



Pour le public vous venez de les surprendre en faisant brillamment apparaître les as, ce qu'il ignore c'est que sous A♥ se cache le 7♠ (la carte choisie).

Insérer le *5as4* dans le paquet

9 - Les as viennent d'apparaître, vous allez maintenant les insérer face vers le bas à différents endroits du jeu lui aussi face en bas. Comment y parvenir ? Après plusieurs essais et pistes de réflexions j'ai opté pour une méthode qui sécurise la manipulation des as. La main gauche va déposer chaque as, tour à tour, en biais sur le plateau du jeu afin que la main droite puisse se retourner et que l'as soit repris par la main gauche et inséré facilement face en bas dans le jeu face en bas, ce qui facilite le travail avec la double carte. Concrètement, la main gauche place A♠ en biais sur le jeu tenu par la main droite tout en conservant ses autres as. La photo 9 montre A♠ en biais sur le jeu.



10 - La main droite se retourne et l'as noir est repris par la main gauche, entre pouce et index, photo 10.



11 - La main gauche introduit ensuite A♠ dans le paquet, vers les $\frac{3}{4}$, photo 11. Note. Dans l'action d'insertion du premier as dans le jeu vous vous rendez compte que par cette méthode les trois autres as restent stables en main gauche.

12 - Refaites cette procédure pour insérer A♦ dans le paquet, photo 12. Vous remarquerez que cet as est inséré à peu près vers le milieu du jeu.

13 - Deux as viennent d'être introduits dans le jeu, en décalé vers l'extérieur, ils débordent d'une petite moitié. Maintenant c'est au tour de la double carte (7♠ // A♥) d'être manipulée comme une seule carte et ajoutée, photos 13 à 16. Elle doit être introduite entre les deux premiers as. Note. Quelques essais seront indispensables pour que la double carte dans les conditions de cette procédure soit manipulée comme une seule carte. Il sera peut être judicieux de conduire les actions en n'étant pas face au public mais un quart tournant.



14 - Trois as sont dans le jeu, il ne reste plus qu'à introduire le dernier même ment en l'insérant au-dessus des autres, à environ vingt cartes. Photo 17. Pour le public vous venez de placer les as apparus dans différents endroits du jeu.



15 - L'étape qui suit va consister à donner visuellement le sentiment que vous mélanger les cartes et qu'ainsi les as montrés vont être dispersés, Et pour y arriver de manière cartomagique je réalise un *multiple shift of the aces*⁸⁶.

⁸⁶ *Multiple shift of the aces*. La première fois que j'ai entendu parler de la possibilité technique de contrôler les as dans un jeu c'est dans la *Prestidigitation du XX e siècle, Le tour des as de Cardini* (ibidem page 536). L'effet est de montrer les quatre as, les insérer à différents endroits du jeu éventailé et tout en égalisant les cartes et les mélangeant à les contrôler ensemble en dernières du paquet. Comme le souligne *Hilliard* en parlant de l'aisance avec laquelle *Cardini* exécute le mouvement de contrôle à la perfection : « Les as semblent se réunir dessous de leur plein gré ». Ceux qui envisagent approfondir cette



Faire un Multiple Shift avec cinq cartes comme quatre

16 - La technique du *multiple shift of the aces* (le décalage des as) que je vais faire est très inspirée de celle de monsieur *Vernon* avec ses as. Pour résumer la situation, les quatre supposés as viennent d'être mis dans le jeu comme sur la photo 18. Le jeu et ses cartes en saillie est tenu par les deux mains. Avec la main gauche, le pouce et le majeur serrent le jeu par ses longues tranches tandis que la main droite présente sa paume, le pouce et le majeur serrent tout autant le jeu à l'autre coin des longues tranches, l'index droit quant à lui fait office de butoir, il est adossé aux petites tranches supérieures des *5as4*. Qu'allez-vous faire maintenant ?

17 - La main gauche va tirer vers le bas les cartes de manière à dégager celles qui se trouvent entre les *5as4*. C'est un mouvement de translation qui permet de dégager un paquet de cartes avec la main gauche et d'abandonner à la main droite les cinq cartes qui débordaient avec quelques autres cartes au-dessus. Les photos 19 et 20 montrent l'action de faire deux paquets. Pendant que la main gauche dégage un paquet la main droite ne reste pas oisive, elle égalise les *5as4* avec les autres cartes de son nouveau paquet, cette manipulation est conduite par l'index qui va pousser les cartes comme dans une glissière.



18 - Dès que la main gauche a dégagé ses cartes la main droite laisse choir les siennes dans

technique peuvent se tourner vers quelques autres références bibliographiques - *Ed Marlo's Revolutionary Card Technique*, published by *Magic Inc.* 2003, chapitre 11, *The Multiple Shift*, page 351 avec un historique intéressant de cette technique. - *Card Control Practical Methods and Forty Original Card Experiments* by *Arthur H. Buckley*, *Dover Publication*, 1993, livre technique et instructif avec une description du *Vernon Multiple Shift* (pages 20 et 21). Monsieur *Buckley* introduit en disant : « *Here is one of the outstanding sleights of all time, truly beautiful and perfectly deceptive. Its simplicity and perfection are worthy of that master. Dai Vernon* ». ».



sa paume, les cinq dernières cartes du paquet sont A♣ A♦ 7♠ A♥ A♠. Le *multiple shift* s'est fait en toute discrétion par cette méthode.

19 - Pour brouiller les esprits je prolonge la manipulation par un *mélange hindou partiel* en laissant les as dessous. Je le trouve personnellement logique et indiqué comme enchaînement. La main gauche effectue quelques dépôts de petits paquets comme le montre les trois photos suivantes (21, 22 et 23) en laissant le montage des cinq cartes dessous.

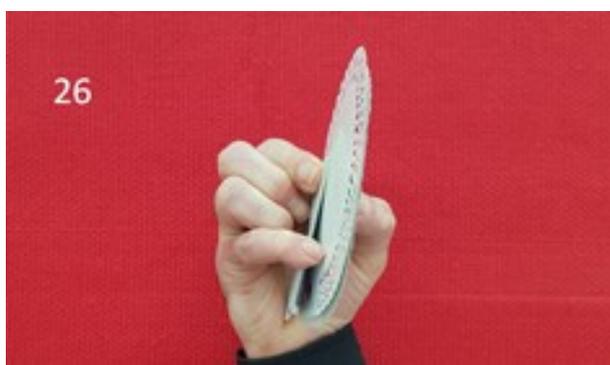


À ce stade le set-up de votre jeu devrait être :
→ A♣(48) A♦(49) 7♠(50) A♥(51) A♠(52).
Pour révéler que la carte choisie est entre les as nous allons mettre secrètement le bloc des cinq cartes à l'envers dans le jeu ce qui va renforcer l'effet et le rendre encore plus incroyable. Pour y parvenir parmi les différentes méthodes, il y en a une que j'utilise depuis une bonne trentaine d'années, qu'hélas je n'ai pas documenté mais la voici telle que je la pratique.

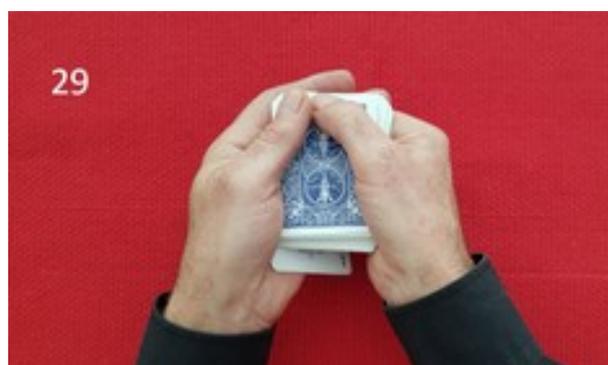


Breaker les cinq dernières cartes d'un jeu sous le couvert d'un éventail

20 - Jeu en main droite faites un éventail circulaire (mouvement horaire si vous êtes gaucher) et pratiquez une ouverture au pouce gauche en l'insérant au-dessus des cinq dernières cartes, photo 24. Le pouce gauche file en dessous (photo 25) des cartes supérieures afin de permettre à l'auriculaire de la main droite de breaker les cinq cartes, photo 26.



21 - Refermez l'éventail de la main gauche en couvrant le plus possible les cartes, cette fermeture se fait dans un mouvement anti-horaire, photos 27 et 28, laissant vos cinq dernières cartes breakées. Note. On pourrait breaker en ayant le jeu en bloc en main droite et compter les cinq dernières cartes au pouce gauche pour que le petit doigt droit puisse s'insérer au bon endroit mais cette méthode je la juge plus suspecte lorsque l'on a plus de deux à trois cartes à breaker, c'est en revanche indétectable en réalisant un éventail sachant qu'en plus l'éventail apporte du raffinement au tour de cartes.





Mettre à l'envers les cinq cartes et les révéler

22 - Le paquet du sept de pique en sandwich entre les as va maintenant être mis à l'envers sous le couvert des mains. Pour y parvenir, l'auriculaire garde son break et les autres doigts (index, majeur et annulaire) se recroquevillent sous le bloc des cinq cartes. Les doigts de la main droite peuvent dans ces conditions se mettre en extension ce qui va obliger le retournement des cinq cartes sous le couvert du jeu et des mains latéralement. Photo 29. Il n'y a plus qu'à égaliser le jeu, faire une coupe ciseau ou autre à votre portée (photo 30) afin d'amener les cinq cartes à l'envers vers le milieu. Et enfin ! Procéder à un étalement du jeu pour montrer que la carte choisie, le SEPT de PIQUE est en compagnie des as. Quel luxe ! ils sont à l'envers dans le jeu et les as entourent la carte choisie, photo 31.



23 - Cette routine bien maîtrisée est l'une des plus étoilées de la magie des cartes. Ce peut être la routine la plus élaborée que l'on puisse faire dans une vie.



LE NEUF DE CŒUR PASSE-MURAILLE

Un effet magnifique à mettre dans votre répertoire de tours impromptus. Une carte quelconque devient la vedette d'un effet. Le neuf de cœur est placé entre les deux rois noirs et ce trio est mis vers le milieu du jeu. Le magicien raconte que « *le neuf de cœur est une carte spéciale, qu'il a la faculté de passer à travers une muraille quand il est prisonnier... Et que cela ne peut se produire que sous les yeux ébahis des spectateurs* ». En réfléchissant aux applications de ma levée double *Open-Book*, page 95, j'ai développé ce tour de magie en me disant qu'il fallait qu'il soit magique et tout autant plaisant à montrer.

Pour que mes explications soient plus claires et que vous vous rendiez compte de l'effet rien ne vaut d'être au diapason. Je vous propose *volens nolens* d'avoir les deux rois noirs en n01 et n52. R♣01 → K♠(52).



1 - Commencez par faire une levée double *Open-Book*, sur la photo 1 les deux cartes prises vers le milieu sont le 4♠ et le 9♥, 4♠ // 9♥. Remarque ! Le quatre de pique ne sera jamais face visible, il est simplement la carte en levée double où le magicien montre le neuf de cœur.

2 - Maintenant, avec une partie du jeu en main gauche et l'autre en main droite il vous est possible de faire une levée simple du dessous (à pivotement vers les doigts), c'est ma version n1 consistant normalement à saisir deux cartes comme une du dessous mais là en l'occurrence vous n'en prenez qu'une seule. Mettez ensuite le K♠ dos visible à niveau avec la carte double qui montre le 9♥. C'est ce que la photo 2 expose clairement et observez comment les cartes sont tenues par les doigts.

3 - La main gauche est en mesure de poser sa portion de jeu sur la table et de saisir la première carte, le K♣ et l'ajouter au trio comme deux. Photo 3.



Magie des Cartes



4 - La main gauche tient maintenant les quatre cartes supposées être trois et les retourne afin d'exposer que le 9♥ est entre les deux rois noirs, photo 4. « *J'ai ici un neuf de cœur qui a la faculté de passer à travers une muraille lorsqu'il se sent prisonnier* ».



5 - Pivotez votre main gauche à nouveau afin de remonter le 9♥ (photo 5) puis le pouce droit se glisse légèrement sous le roi de pique pour venir plaquer la double carte sur son paquet (inférieur) ce qui permet à la main gauche de se déporter ensuite vers la gauche. En agissant ainsi la double carte (4♠ // 9♥) est en mesure d'être basculée pour être mise face vers le bas, série des trois photos (6, 7 et 8).



6 - Le 4♠ que l'on croit être le 9♥ est, sans rupture avec l'action précédente, remis entre les deux rois. Le public considère que vous avez montré un 9♥ entre deux cartes à l'envers, les rois noirs et que votre visée a été de mettre les trois cartes avec les faces vers le bas. Photo



9. Ces trois cartes, K♠ 9♥ et K♣ mettez-les ensuite sur le paquet posé sur la table sans chercher à égaliser les cartes (photo 10). Il faut les poser pêle-mêle, photo 10.



7 - Le gros du boulot est accompli ! Par *double coupe* passez le 9♥(01) en dernière du paquet inférieur et tout en maintenant un break au petit doigt du 9♥ prenez une portion supérieure de ce paquet que vous posez sur celui des trois cartes. Voir les photos 11 et 12.



8 - La main gauche ramène l'ensemble des cartes sur la portion du paquet breaké de la main droite, photo 13. La photo 14 est une vue latérale pour montrer le montage des cartes.



9 - Redites que le 9♥ est un escapologiste, qu'il est un passe-muraille, le jeu représentant la muraille. Avec votre pouce et les autres doigts égalisez les cartes, photo 15, et dès l'égalisation laissez choir dans la paume de la main droite la dernière carte qui n'est autre que le NEUF DE CŒUR. Photo 16. Enfin retournez cette carte pour surprendre vos spectateurs. L'effet de la carte qui traverse une partie du jeu est une belle illusion, photo 17.





LA CARTE VOYAGEUSE I

Un autre tour avec la *levée double Open-Book* que je vous présente. Une carte est délibérément choisie dans le milieu du jeu, c'est le huit de trèfle. Cette carte est aussitôt placée entre le roi de trèfle et son frère d'arme, le roi de pique. Le magicien raconte que « *le huit de trèfle est une carte qui adore voyager en compagnie de ses amis, les deux rois noirs... Tenez ! Je vais le placer dans le jeu et ses deux amis dans l'étui... Vous savez ce qui va se passer ? Le huit de trèfle va quitter le paquet... Il est maintenant dans la boîte avec ses amis.* »

La boîte est ouverte, effectivement une carte est à l'envers entre les deux rois, c'est le huit de trèfle.

1 - Les deux rois noirs doivent ouvrir et fermer le jeu, $K\spadesuit(01) \rightarrow 5\clubsuit(51) k\clubsuit(52)$.



2 - Commencez par faire une levée du milieu en privilégiant la *levée Open-Book* mais en nuanciant en ne prenant qu'une seule carte, dans notre exemple c'est le $8\clubsuit$. Et suivez globalement le schéma directeur du tour précédent, « *Le neuf de cœur passe-muraille* » en effectuant ensuite une *levée double du dessous*, ma version 1 qui consiste à lever les deux dernières cartes du jeu en les faisant pivoter vers les doigts, page 107, donc vous ajoutez au $8\clubsuit$ face en l'air les deux cartes du dessous ($5\clubsuit // K\spadesuit$) et dans la foulée déposez le paquet supérieur sur la table et la main gauche libre de ses mouvements vient ajouter la première carte de ce paquet, le $K\spadesuit$, lui aussi face en bas. Vous devriez avoir entre vos doigts gauches quatre cartes comme trois présentées comme sur la photo 1.

3 - La main droite se débarrasse de sa moitié de jeu puis faites pivoter votre poignet gauche dans l'intention de montrer deux rois, le trèfle et le pique et qu'entre ces deux rois il y a le $8\clubsuit$. Photo 2.

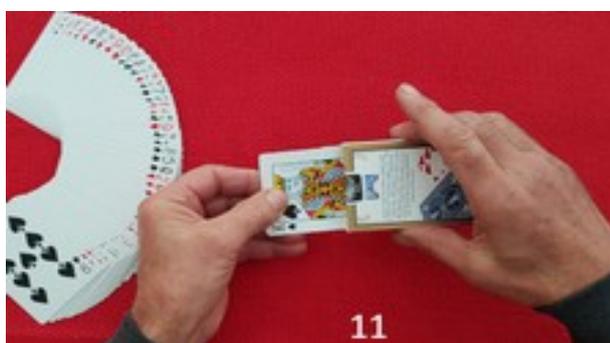


4 - Remettez ensuite les rois vers le bas et de facto le 8♣ qui lui est vers le haut entre les rois. Placez ces quatre cartes comme trois en main droite, en premier la double carte (5♣ // K♠), en second basculez face en bas le 5♣ et en troisième le K♣.

5 - Les quatre cartes se présentent face en bas ainsi : K♣(01) 8♣(02) 5♣(03) et K♠(04). Faites une *levée double Tête-Bêche* ou 69, page 86, en tenant les 2as1 par les petites tranches comme cela est montré sur la photo 4.



6 - Poursuivez ! En passant le cinq de trèfle (face en bas) sur le roi de pique, la main gauche le maintient plaqué au coin haut droit et déplace ce supposé huit de trèfle sur le paquet supérieur en laissant la carte en décalé, pendant ce temps la main droite qui n'est pas restée inerte a retourné le roi de pique pour qu'il soit face en l'air. La main gauche pose sa carte double sur le roi de trèfle et ainsi le huit se retrouve en sandwich. Les photos de 5 à 8 expliquent pas-à-pas le déroulement. Vous observez que sur la photo 8 la main gauche a égalisé le soit-disant huit de trèfle avec le paquet.



7 - La suite est pure mise en scène. Les rois sont enfermés dans la boîte et comme par magie le jeu est étalé pour montrer l'absence du 8♣. « *Tiens tiens ! Où peut-il être ?* »
Donnez la boîte à ouvrir ou le faire soi-même (ce qui est souvent préférable) et montrer que le 8♣ a manifestement voyagé du paquet à l'étui. Les photos de 9 à 13 sont explicites.





BEE ATTITUDE REVISITÉ

Dans la revue *Magigram* de septembre 1990 aux pages 12 et 13 je suis tombé sous le charme d'un tour de mentalisme appelé *Bee Attitude*, un effet commercial de *Phil Goldstein* que je me suis permis de revisiter à ma sauce quelques années après sa publication. Un petit paquet de cinq cartes est éventailé, constitué ainsi : 3♥ - 4♦ - A♣ - 5♠ et 2♣. Le magicien met ses cartes face vers le bas et inverse l'ordre. « Voyez-vous ? Les cartes obéissent à la voix ». Si je dis : « A-C-E en passant pour chaque lettre une carte du dessus en dessous la première carte instinctivement est alors l'as de trèfle ». Et c'est ce qui se passe. Le magicien continue, « T-W-O » en passant pour chaque lettre épelée la première carte en dernier. Et la première comme par hasard se retrouve être le 2♣. « Vous voyez ce n'est pas sorcier les cartes nommées obéissent toujours à la voix !... à votre tour maintenant d'essayer pour le TROIS ». Un spectateur dit : « T-R-O-I-S » et le magicien passe chaque première carte en dessous. La carte supérieure est alors retournée mais pas de chance c'est le 5♠. « Vous n'avez peut-être pas la voix magique ou c'est le fait de le dire en français... » Le magicien épelle T-H-R-E-E et la carte retournée est bel et bien le 3♥. « Vous allez réessayer » dit le magicien en ajoutant : « Cette fois-ci avec F-O-U-R vous devriez avoir plus de chance ». Et la carte première est passée en dessous et ceci est répété trois autres fois mais malchance c'est encore le 5♠ qui est retourné. « Décidément cela doit venir de votre voix, probablement une histoire d'intonation... » Le 5♠ est mis en dessous et le magicien épelle à nouveau F-O-U-R avec le ton qu'il faut et en passant comme un rituel à chaque fois la première carte en dernière. De toute manière ce n'est pas bien compliqué car il fait l'épellation avec les deux dernières cartes. Et effectivement lorsque c'est le magicien qui parle c'est efficace, la première carte retournée est le 4♦. Et enfin ! « Il nous reste cet insolent 5♠ qui vous a fait échoué à deux reprises... mais regardez plutôt, si on ajoute les points des cartes épelées que remarquez-vous ? Que le total fait DIX. » La carte dernière est enfin montrée, comme par enchantement il s'agit du DIX de PIQUE. Le CINQ semble s'être mué en dix.

1 - Arrangement. 3♥(01) 4♦(02) A♣(03) 10♠(04) 5♠(05) 2♣(06). Vous avez en réalité six cartes qui seront manipulées et montrées comme si vous n'en n'aviez que cinq, c'est dans cette astuce que réside la magie. Remarque. Pour cet effet j'utilise préférentiellement des cartes à dos uni et sans bordure. Sur les photos vous pouvez voir que mes cartes ont un dos impersonnel.

2 - Petit paquet des cartes vers le haut faites un *comptage Twist*, page 125, comme réalisé sur la photo 1. Sous le 5♠ est caché le 10♠.

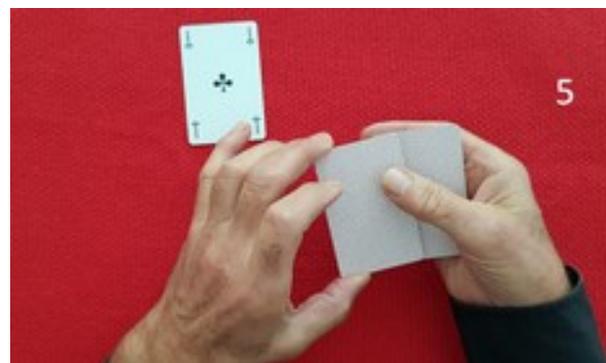


3 - Égalisez les cartes toujours en les ayant face vers le haut et mettez les faces vers le bas pour faire dans vos mains un *comptage inversé* (*inverted count*), photo 2. Le nouvel ordre des six cartes sera comme suit : 3♥(01) 2♣ 4♦ A♠ 5♠ 10♠(06).

Un comptage inversé

Un comptage inversé ou *inverted count* (en anglais) est tout bêtement un comptage de X cartes qui inverse l'ordre. Pour illustrer, le magicien tient cinq cartes qui sont classées de l'as au 5, as(01) → 5(05), il les compte dans ses mains en inversant l'ordre, au final il aura : 5(01) 4(02) 3(03) 2(5) As(05). Lorsque le nombre de cartes est impair en effectuant un comptage inversé la carte du milieu restera à sa position.

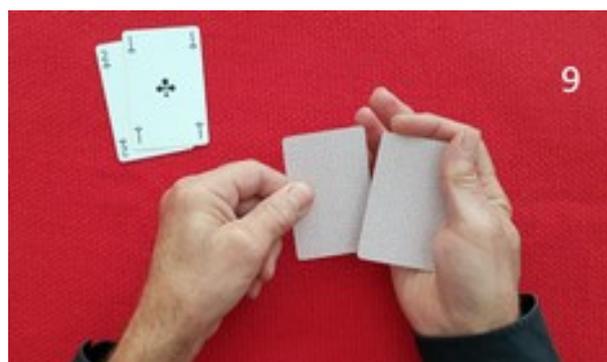
En passant une carte du dessus en dessous pour chaque lettre épelée (photo 3) c'est A♣ qui devient la carte supérieure (photo 4). Essayez ! Vous allez voir que c'est automatique. Note. En épelant un mot ou un couple de mots pour que neuf fois la première carte soit passée du dessus en dessous fera qu'on arrivera au même résultat. Par exemple on épelant A-S-M-A-G-I-Q-U-E c'est l'as de trèfle qui sera retourné, cela fonctionne tout autant avec A-C-E-O-F-C-L-U-B.



4 - L'as est mis sur la table, le paquet est ordonné comme suit : 5♠(01) 10♠ 3♥ 2♣ 4♦(05).
Épeler : T-W-O en passant à chaque fois la première carte en dessous et au final la

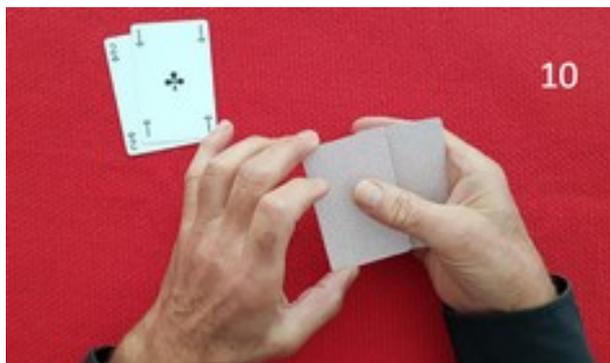
première carte sera le 2♣, photo 6. Cela marchera aussi avec un mot de huit lettres. Nouvel ordre des quatre cartes : 4♦(01) 5♠ 10♠ 3♥(04).

5 - Mettre le 2♣ sous A♣ comme montré sur la photo 7 et faire l'épellation de T-R-O-I-S ou bien T-H-R-E-E. Jongler avec l'anglais et le français peut donner du relief à la présentation du tour.



6 - Hélas ! en passant la première carte du paquet cinq fois de suite en dessous c'est le 5♠ qui sera retourné et non le 3♥ comme on l'attendait (photo 8).

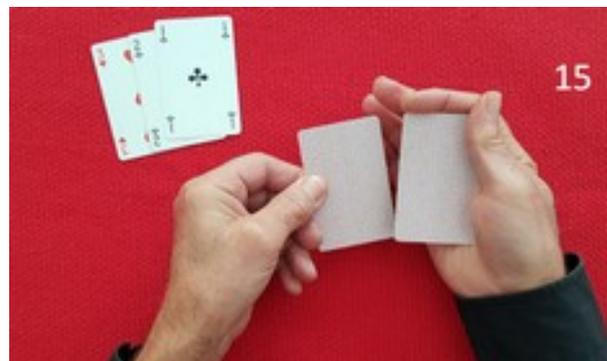
7 - Passez le 5♠ en dessous, le nouvel ordre des cartes va être 10♠(01) 3♥ 4♦ 5♠(04). Refaites le comptage en épelant à nouveau T-H-R-E-E ou bien T-R-O-I-S, photo 10) et (grâce au son de la voix) c'est le trois de cœur qui va être retourné, photo 11.

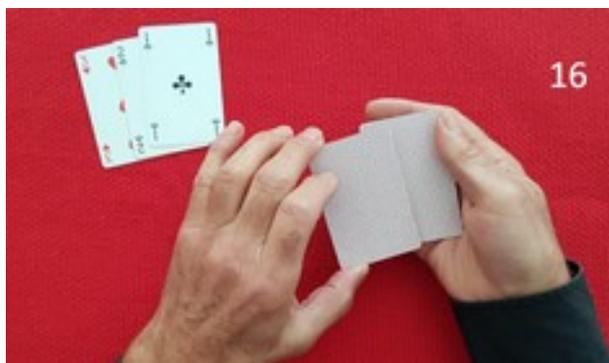


8 - Mettez le 3♥ avec les deux autres (2♣ et A♣), photo 12. À signaler que l'on peut épeler C-O-E-U-R cela convient tout autant.



9 - C'est au tour du 4♦ d'être épelé, photo 13. Ordre des trois cartes comme deux : 4♦ 5♠ et 10♠. Demandez à votre interlocuteur qu'il épelle F-O-U-R en y mettant toute son énergie, passez au fur à mesure la première carte en dessous et retournez la première c'est encore le 5♠, photo 14. Remarque ! Faites attention de ne pas exposer vos trois cartes au lieu de deux.





10 - Remettez le 5♠ en dessous, 10♠(01) 4♦ et 5♠(03). Cette fois-ci refaites vous-même l'épellation, votre voix doit être magique car la carte supérieure est effectivement le 4♦. La photo 17 montre qu'il faut retourner la carte supérieure, c'est le quatre de carreau et conserver en même temps les deux autres superposées afin que personne ne remarque la supercherie.



11- Maintenant, faites une *levée 69 ou tête-bêche*, page 86 et glissez la double carte comme une seule sous le 3♥. Photo 19.

Il ne reste qu'une seule carte en main droite. Demandez pour conclure d'ajouter les valeurs des cartes, 4 + 3 + 2 et comme l'as vaut 1, le total fait 10.

Retournez avec peut-être un sourire malicieux le dix de pique, photo 20, vous avez surpris tout votre petit monde.

Vous n'avez plus qu'à ramasser vos carte et passer à autre chose.





Le voyage du QUATRE de PIQUE personnalisé

Un effet ravageur, rapide et qui va plonger l'auditoire dans l'idée que vous êtes vraiment très fort. Au « stop ! » d'un participant une carte, désignée vers le milieu de l'effeuillage du jeu, est retournée, c'est le QUATRE DE PIQUE (4♠). Le magicien retourne, à tout hasard la suivante, c'est le CINQ DE CŒUR (5♥), voir photo 2. Le 4♠ est signé ou identifié par une série de chiffres et lettres combinés afin que l'on se souvienne qu'il n'y aura pas d'entourloupe car ce que le magicien propose est du lourd. Que se passe-t-il ensuite ? Sa suivante le 5♥ est mise en poche et le 4♠ est perdu dans le mitan du jeu. Le décor est planté ! Le magicien raconte à son auditoire que « *le QUATRE DE PIQUE est une carte voyageuse. Elle va quitter le jeu pour rejoindre dans la poche le CINQ DE CŒUR.* » Et l'incroyable devient réalité, le magicien met sa main à la poche pour en sortir triomphalement deux cartes, le 5♥ en compagnie du 4♠.

Un tour de magie dans lequel une carte est signée puis laissée au final au participant est toujours une bonne trouvaille dans un programme. Certes vous allez sacrifier une carte mais vous augmenterez vos chances de nouveaux engagements, sans oublier que les gens adorent avoir un petit souvenir de leur soirée magique. L'effet n'est pas nouveau en revanche ce sont les deux techniques employées qui le sont, une levée multiple *Open-Book* suivie d'un *3as2-Top*, rendant le tour incroyablement magique.

1 – Une carte est choisie par la technique de la *levée double Open-Book*, page 95, photo 1. Dans notre exemple descriptif c'est le 4♠. Petit rappel. La technique consiste à effeuiller les cartes au pouce droit et au moment où une personne demande d'arrêter de repousser vers l'arrière le paquet inférieur afin de breaker les deux dernières cartes du paquet supérieur et s'ensuit que la main gauche entre en scène pour le retournement de ces deux cartes comme une seule, c'est ce à quoi vous devriez arriver en examinant la photo 1, la double carte est tenue par ses petites tranches. Note. L'idéal est que la personne dise : « *stop !* » au moment où vous effeuillez le coin des cartes en étant vers le milieu.

2 – La deuxième étape consiste à retourner la carte suivante, à savoir la première du paquet inférieur et là rien de bien compliqué, on peut se servir de la carte double comme d'une pelle à tarte pour procéder au retournement de la carte. Dans notre description c'est le 5♥. Sur la photo 2 deux cartes viennent d'être retournées, le QUATRE DE PIQUE et le CINQ DE CŒUR.

Important. En règle générale lorsque l'on veut faire signer une carte sous couvert d'une levée double on agit de la sorte : - Effectuer une levée double du dessus et mettre face en l'air les deux cartes comme une sur le paquet puis inviter une personne à signer. Dans l'effet *Le voyage du QUATRE de PIQUE personnalisé* je bouleverse les usages en effectuant une levée double du milieu qui donne le sentiment d'un choix honnête puis je complète en retournant une autre carte qui sera capitale car elle va servir de carte témoin.



3 – Les 3^{as}2 sont ensuite tenue, en toute logique, par la main droite, photo 3, ce qui permet à la main gauche de se débarrasser du paquet supérieur, de le poser sur la table.

4 – Remettez le 5♥ face en bas sur le paquet de la main droite en le basculant à l'aide de la double carte, photo 4.



5 – Amenez la double carte au 4♠ sur le paquet en amorçant sous elle un break de deux cartes. Les photos 5, 6 et 7 montrent clairement ce qu'il faut faire, la photo 7 est une vue de côté qui montre que le cinquième doigt, l'auriculaire s'est glissé sous ces deux cartes comme une et le quatrième, l'annulaire, est dessus afin de bloquer ces deux cartes qui dans



cette prise sont carrément dans un étai.



6 – Prenez un feutre ou un stylo qui permet d'écrire sur une carte à jouer et demandez au participant une combinaison de cinq chiffres et lettres, sur la photo 8 j'ai écrit : « 8A5BX ». Remarque ! Il ne s'agit pas de faire à proprement parler signer le QUATRE de PIQUE mais de personnaliser cette carte par un code de cinq chiffres et/ou lettres et qu'importe si c'est le magicien qui écrit lui-même, vous prouvez que la carte sera désormais unique.



7 – Manipulez votre double carte personnalisée comme une seule carte pour la mettre face en bas sur le paquet. Pour cela, la main gauche s'empare à nouveau de la double carte, par ses petites tranches, entre pouce et majeur (photo 9) et dans cette gestuelle il est aisé de la manipuler (photo 10) et de la retourner sur le paquet, photo 11.





8 – Pour votre entourage vous venez de personnaliser le 4♠ et sous elle il y a le 5♥ car cette carte vous l'avez aussi montrée. Les trois premières cartes sont arrangées comme ceci : Une carte quelconque en 01, le 4♠(02) et le 5♥(03) →.

Maintenant il va s'agir de faire un *3as2-Top* (page 66) afin de remonter, non pas le 4♠ mais le 5♥, c'est le subterfuge idéal que j'ai trouvé pour faire voyager la carte choisie de manière incroyable.

9 – Donc en effectuant cette technique (photo 12) vous allez mettre face en bas la carte quelconque que l'on imagine être la carte choisie et positionner en *pattes d'araignée* la double carte (4♠ // 5♥), cette double carte va être montrée comme étant le 5♥ puis mise ensuite par la main gauche dans la poche.

Important ! Une fois dans la poche de veste ou de pantalon, à l'abri des regards inversez discrètement l'ordre des deux cartes en passant simplement le 4♠ sur le 5♥. Cette manipulation peut se faire tout en ajoutant : « *Je mets la carte rouge, le CINQ DE CŒUR dans ma poche et votre carte le QUATRE DE PIQUE au milieu du jeu* ». Photo 13.

10 - Effectivement, Il n'y a plus qu'à remettre le paquet supérieur sur le supposé 4♠, c'est la main gauche qui va s'en charger, photo 14, égaliser le jeu et pourquoi pas faire une cascade de cartes (photo 14) comme si ce geste avait une certaine importance et enfin sortir triomphalement les deux cartes de la poche, le quatre de pique et le cinq de cœur. Photo 15.



11 – Une fois l'émotion passée car le voyage de la carte choisie a été incroyable, offrez bien volontiers la carte.





UN CHANGEMENT MIRACULEUX

Si vous voulez faire croire à un miracle testez ce tour de cartes sur vos amis magiciens et vous verrez que même les plus aguerris peuvent encore s'émerveiller comme des enfants. *Un changement miraculeux* est un effet de cartomagie qui est de toute beauté, net et précis et qui s'appuie sur une subtilité du *comptage twist* décrit page 125. L'effet générique est qu'une carte se transforme en une autre, ce peut être une carte choisie et signée ou encore un joker qui prend des couleurs comme nous allons le voir.



1 – Joker(01) Joker(02) K♣(03) K♦(04) K♥(05) K♠(06) →. Comme vous pouvez le remarquer sur la photo 1 les deux jokers sont les mêmes à une différence toutefois, l'un est en couleur, le n01 et le n02 en noir et blanc. Vous pouvez remplacer le Joker par une carte choisie et qui aura été contrôlée en première du jeu. Commencez par faire une levée double ou un 2as1, afin de cacher le joker coloré tout en montrant un joker en noir et blanc à l'audience. Photo 2. « *Comme vous pouvez le voir j'ai ici un joker. Il paraît que le joker est magique, c'est ce que nous allons voir...* »

2 – Servez-vous de votre 2as1 pour retourner les quatre rois. C'est ce que montrent les photos 3 et 4, les cartes sont alignées au fur et à mesure, K♠(01) Joker(02) // Joker(03) K♣(04) K♦(05) K♥(06). « *J'ai ici un joker et les rois* ». Il est impératif que la double carte (les jokers) soit en seconde dans le paquet des 6as5, en revanche, l'ordre des rois n'est pas une affaire d'état.





3 – Débarrassez-vous du jeu en le déposant sur la table ou le tapis de cartes et égalisez votre paquet des 6as5 puis mettez-le face tournée vers le bas. Vous êtes maintenant dans la posture de faire une variante de mon comptage Twist ⁸⁷ (ou *Twist Count*) que je nomme : *Comptage Twist bis*.

Le Comptage Twist bis



4 – Tenez votre paquet des 6as5 de la main gauche entre pouce et majeur positionnés sur les petites tranches, vous observez que le paquet n'est pas tenu par ses coins comme dans le *comptage Twist* classique mais par ses tranches. La main droite dégage ensuite simultanément les deux cartes extrêmes, K♠(O1) et K♥(O6) comme dans le *comptage Twist* classique. La photo 5 précise cette action.

5 – La main droite passe ensuite de paume en l'air à paume vers le bas afin de montrer les deux rois, photo 6.

6 – La main gauche tout en gardant son paquet des 4as3 face vers le bas se rapproche de la main droite et vient en quelque sorte clipser sa première carte sous l'index droit, photo 7. Aussitôt la main droite se verticalise montrant au public ses deux rois et le soi-disant joker noir et blanc retourné, photo 8 mais présentant son dos au public.

⁸⁷ Se reporter à la page 125.



7 – La main gauche revient ensuite déposer sous l'index droit le **K♦** ainsi que sa double carte, Joker // **K♣**. Photo 9. Ce comptage de cartes permet d'échanger le joker en noir et blanc avec celui en couleur. Ceux qui regardent, restent persuadés qu'il s'agit du même joker. C'est la différence avec le comptage classique, la carte cachée (no2) des **6as5** prend la place de la carte en no3, en se présentant à l'envers.

8 - Une fois le *comptage Twist* effectué la main gauche saisit les quatre premières cartes de l'éventail des **6as5** par les coins bas gauches, photo 10 et vous allez effectuer un comptage inversé (série de photos de 11 à 17, étape par étape) en faisant attention de ne pas dévoiler que vous avez une double carte, joker // **K♣**, en transférant en dernier ce roi de la main gauche à la main droite, photo 16.



Note. Ce comptage inversé se fait pratiquement à la verticale et permet au public de voir défiler les cartes. Joker noir et blanc(01) // **K♣**(02) **K♦**(03) Joker en couleur(04) **K♥**(05) **K♠**(06).





9 – « Comme vous le voyez le joker noir et blanc est à l'envers entre les rois. » Égalisez votre petit paquet des 6^{as}5 et posez le sur le jeu. Dans la foulée faites une coupe ciseaux afin de noyer les 6^{as}5 dans le milieu du jeu, photo 18.



10 – On arrive à l'épilogue. Prononcez, par exemple, une formule magique : « *Abacadabra !* » tout en faisant défiler les cartes dans vos mains (photo 19) pour en dégager le joker, un joker pas entièrement visible et entouré des rois. Et, celui-ci, dans un suspense insoutenable apparaîtra changé comme sur la photo 20.





PASSE-PASSE DE VALETS

Une magnifique routine de cartes où tout se passe dans les mains ou presque. Deux valets, celui de carreau et celui de trèfle sont montrés à la ronde. L'un, le trèfle, est mis en poche ou sur la table et quant au valet de carreau il est mis entre les quatre as qui comme par hasard étaient les premières cartes du jeu. Et s'ensuit un truc incroyable le valet de carreau se change illico presto en celui de trèfle. Et dans cette logique de magicien le valet de carreau se retrouve dans la poche ou sur la table. Un magnifique échange de deux cartes, très visuel et d'une folle élégance. Sur le plan technique, il se construit sur un *3as2-Top* (décrit page 66) et un *comptage Twist* (que l'on retrouve page 125).

1 – J♦(01) J♦(02) J♣(03) A♣(04) A♦(05) A♠(06) A♥(07) →. Vous notez que le J♦ est dupliqué pour l'effet.

Commencez par faire un *3as2-Top* pour montrer deux valets, « *J'ai ici le valet de trèfle et le valet de carreau* ». La technique du *3as2-Top* permet de placer la double carte, J♦ // J♣, en tenue pattes d'araignée en main gauche et de tenir le J♦ entre pouce et index comme sur la photo 1.



2 – La main gauche après avoir montré ses deux cartes se rapproche de la main droite qui tient le jeu et met la grande tranche droite de son *2as1* au J♣ en contact avec la grande tranche gauche de la première carte du jeu, photo 2. Le pouce droit vient alors bloquer la double carte un court instant comme cela est aussi vu sur la photo 2 et dans un mouvement de balayage de la gauche vers la droite la main gauche bascule sa double carte pour qu'elle soit face en bas sur le jeu et à l'issue conserver que le J♦. Photo 3.





3 – Et la main gauche après avoir mis le J♣ (J♦ // J♣) face en bas sur le jeu insère ensuite son J♦ en biais aux trois quarts et face en l'air, photo 4. Pourquoi ainsi ? On n'y pense pas mais le jeu peut permettre d'éviter de poser momentanément une carte sur le tapis ou de la confier à une personne et cela offre l'avantage d'avoir la carte toute proche, à portée des doigts et sans perturber les manipulations à venir.



4 – Ensuite le pouce droit fait glisser la première carte du jeu (le J♦) en main gauche, photo 5 et sans la montrer mettez-la dans votre poche ou sur la table (comme dans notre exemple). Et vous pouvez dire à ce moment là : « *Je mets le valet de trèfle dans ma poche (ou sur la table) et voyons comment va se comporter le valet de carreau en compagnie des as* ».

5 – Et comme par hasard, vous allez retourner les quatre as en effectuant en premier une levée double, J♣ // A♣, pour montrer l'as de trèfle, photo 8. « *Voici le premier, c'est l'as de trèfle* ». Note. Si avant de débiter la routine vous avez pris soin de donner au jeu quelques faux-mélanges il est clair que l'apparition des as surprendra un cran supplémentaire.

Quelques mots concernant la manière de faire la levée double dans cette situation. Au pouce gauche étalez rapidement les trois premières cartes du jeu, photo 6, puis égalisez aussitôt en faisant un break à l'auriculaire droit sous A♣, photo 7. Le break se fait donc sous les deux premières cartes.



6 – En ayant le pouce gauche contre la petite tranche intérieure des deux cartes breakées et son homologue, le médium, contre la petite tranche extérieure, ces 2as peut être retourné en toute confiance, d'ailleurs, le pouce droit aide à la manœuvre pour retourner A♣ comme une seule carte (photo 8). Remarque ! Le valet de carreau inséré en biais dans le paquet gêne aucunement la levée double du dessus.



7 – Maintenant, servez-vous de cette double carte pour retourner les trois autres as en les positionnant comme sur la photo 9. Et le pouce droit une fois l'apparition des as vient bloquer le petit paquet des 5as contre le jeu.

8 – La main gauche peut, à ce stade, se libérer et venir prendre le J♦ et l'insérer entre les as, photo 10. Inutile de le pousser plus avant au risque de montrer le J♣ dans l'action d'égalisation avec les as, la stratégie va être plus subtile, la main gauche va pincer les trois premières cartes entre pouce et index au niveau du coin bas gauche du valet de trèfle et va faire descendre ce bloc de trois cartes au niveau de l'as de carreau (photo 11) puis va faire remonter les deux as noirs, photo 12. En agissant de la sorte le valet de trèfle reste bien superposé à l'as de trèfle.





9 - « Voyons donc ce qui se passe quand on met le valet de carreau entre les as noirs et les as rouges ». Pendant que la main gauche tient les 6as5 (photo 13) l'index de la main droite pousse le plus possible le jeu vers l'arrière afin que le pouce et l'index droits puissent se mettre au diapason du pouce et index gauches, tenir les cartes du petit paquet en symétrie de ce que fait la main gauche avec ses doigts, photo 14.



10 - Les deux mains égalisent en suite les cartes qui sont face vers le haut, $A♥(01)$ $A♦(02)$ $J♦(03)$ $A♣(04)$ $J♣(05)$ $A♠(06)$ tout en conservant le jeu en main droite et entament un *comptage Twist*, photo 15.





11 – Le *comptage Twist* révèle le changement de valet, le valet de trèfle prend sa place entre les as et croyez-moi, pour le public ce changement soudain laisse dubitatif. Mais où est donc passé le valet de carreau ? Attirez les regards vers la poche (si vous y aviez mis le soi-disant J♣) ou bien la carte qui est sur le tapis depuis un bon moment et retournez la, c'est le valet de carreau (J♦), photo 17.

Autant dire que le changement paraîtra magique et même si le thème n'est pas nouveau ce qui l'est en revanche c'est l'approche technique, je considère que plein de tours de « petit paquet » peuvent se faire en ayant aussi le jeu mis en scène dans la scénographie gestuelle. Si vous avez étudié mon effet *Twisting the aces* (page 276) vous constaterez qu'il y a cette volonté constante chez moi de rationaliser les manipulations lorsque cela est possible.



Dernièrement, un échauffement préalable est recommandé avant de présenter convenablement *Passe-Passe de Valets*.

ROUGE OU NOIRE ? LES CARTES DU MAGICIEN OBÉISSENT

Voici un effet peu ordinaire et qui peut devenir vite agaçant. À la demande le magicien fait apparaître une carte rouge ou bien une noire (ou vice versa) et sans se tromper comme si les choix du spectateur avaient été anticipés. Cet effet intermède repose sur deux choses : - Les douze premières cartes du jeu doivent être classées en alternant les rouges avec autant de noires. - Et sur le plan des manipulations savoir maîtriser ma *levée double du dessous à pivotement vers les doigts (version 1)*. Cette technique est amplement décrite page 107.

1 – Prenons l'exemple d'un jeu arrangé en alternant quelques rouges avec des noires : **A♦(01) 2♣(02) 7♦(03) J♣(04) 9♦(05) 3♣(06) → JOKER(53)**. Il doit être tenu en main droite dans la position de démarrage d'une *levée double du dessous à pivotement vers les doigts (version 1)*, en n'oubliant pas de le mettre face visible ; c'est comme ceci qu'il devra être présenté au participant. Il ne vous a pas échappé que c'est le joker, carte neutre qui est la dernière, donc celle qui est visible par le participant.

2 - Le magicien pose la question : « *Rouge ou Noire ?* » Une première réponse est fournie : « *Rouge !* » alors le magicien effectue tout simplement une levée de la première carte rouge, **A♦** dans notre exemple, cette levée simple doit se faire comme une levée double à pivotement vers les doigts (photo 1). Cette carte est prise par le pouce et le majeur de la main gauche qui la montre puis la dépose sur le joker (photo 2).

« *Vous avez de la chance ! ma première carte est une rouge... Elles est obéissante. Et la suivante pour vous, est-elle rouge ou bien noire ?* » Le participant : « *Rouge* ».

Effectuez cette fois une levée double à pivotement vers les doigts afin de montrer une carte rouge, le **7♦**, Photos 3 et 4, bien sûr le **2♣** (la carte noire) reste caché sous le **7♦**. Note importante ! Le participant doit avoir l'impression que vous ne prenez à chaque fois qu'une seule carte lors de la manipulation qui consiste à montrer apparemment la première carte du jeu.





3 – Le magicien regarde le spectateur dans les yeux et attend sa prochaine réponse. Celle-ci ne tarde pas : « *Noire !* » « *Très bien ! Voici une noire !* » Dans ce cas, une seule carte est à lever, photo 5, le J♣. Si le spectateur avait demandé une rouge alors vous auriez levé deux cartes comme une afin de montrer le 9♦.

4 - « *Et encore une noire !* » demande le spectateur. Faites une nouvelle levée double pour le 3♣ (photos 6 et 7). Et etc ! Ainsi selon la couleur demandée le magicien montrera son habileté à produire à chaque fois la bonne couleur. Remarque. Inutile de passer tout le jeu à cet exercice, quelques cartes suffisent.





Le principe de Norman L. Gilbreath ⁸⁸

« *Lorsqu'un jeu de cartes classé en rouges et noires alternées est coupé en deux paquets, avec une carte noire sur la face de l'un des paquets et une carte rouge sur la face de l'autre, et, si ces deux paquets sont mélangés l'un dans l'autre au moyen d'un mélange par imbrication, alors dans ces conditions chaque paire de cartes consécutives du jeu sera composée d'une carte rouge et d'une carte noire* ».

Le protocole de Norman L. Gilbreath expliqué.

- 1 - Alternier les Rouges et les Noires d'un jeu, Rouge(01) Noire(02) → Rouge(51) Noire(52).
- 2 - Couper le jeu, de manière à avoir un nombre impair de cartes dans chaque paquet, dans ce cas la première carte de chaque paquet sera de couleur différente de l'autre, de même pour la dernière de chaque paquet, exemple : R(01)/N(02) → R(25) | N(26)/R(27) → N(52).
- 3 – Les deux paquets, (R(01)/N(02) → R(25)) et (N(26)/R(27) → N(52)) sont mélangés à l'américaine (par imbrication). Remarque. Un type de mélange "glissé" comme dans le mélange à la française ne conviendrait pas.
- 4 – Il en résulte que chaque paire consécutive comportera automatiquement une **ROUGE** et une **NOIRE**. Il ne peut pas y avoir plus de deux cartes de la même couleur qui se suivent, c'est impossible.

En pratique, après avoir mélangé un jeu selon le protocole de *Gilbreath* nous pouvons constater que dans une séquence de n paires le nombre de cartes rouges et celui des cartes noires sera égal. Exemple : Les vingt six premières cartes seront composées de treize rouges et treize noires.

Le principe de *Gilbreath* est fabuleux à appliquer en cartomagie ! Démonstration. Après avoir mélangé un jeu en suivant les étapes 1, 2 et 3 du *protocole de Gilbreath* nous faisons une distribution des cartes en deux paquets, A et B, nous observerons que ces deux paquets sont en miroir. Si la première carte du paquet A est une rouge alors la première du paquet B sera noire, etc.

Maintenant, modifions la phase 2 du protocole, le jeu n'est pas coupé de manière que les deux paquets aient un nombre impair de cartes mais un nombre pair de cartes.

Le principe de Jean-Luc Chéreau

⁸⁸ Richard Vollmer a publié en l'an 2000 : « *Le principe de Gilbreath, une anthologie des meilleurs tours fondés sur ce principe* » aux éditions Magix unlimited. Aimé Lachal et Pierre Schott ont publié dans la revue « *Quadrature* » deux études très fournies : « *Cartomagie : principes de Gilbreath (II) Quelques applications* » et « *Cartomagie : principes de Gilbreath (III) Diverses démonstrations* ».



« Si nous déterminons combien de cartes rouges et noires nous avons dans une séquence de cartes qui se termine par deux noires consécutives lorsque la coupe du jeu classé en alternant rouges et noires s'est faite entre deux noires consécutives et une rouge qui suit nous pouvons affirmer qu'il y aura toujours autant de noires que de rouges dans la dite séquence de cartes ».

Le protocole de Jean-Luc Chéreau.

1 – Un jeu ou Rouges et Noires alternent, Rouge(01) Noire(02) → Rouge(51) Noire(52).

2 – Couper en ayant deux paquets dont le nombre de cartes est pair, R(01) N(02) → R(25) N(26) | R(27) N(28) → R(51) N(52). Chaque première carte sera de la même couleur et chaque dernière tout autant mais de couleur opposée à chaque première.

Ma règle diffère de celle de Norman Gilbreath : **Si la dernière carte du jeu est une noire alors la dernière carte du paquet supérieur de coupe devra être une noire, en d'autres termes la dernière carte du paquet supérieur doit être de la même couleur que la dernière du paquet inférieur.**

3 – Les deux paquets sont mélangés à l'américaine (par imbrication).

4 - Nous observons :

- Qu'il n'y aura **jamais plus de deux cartes rouges voisines.**
- Qu'il n'y aura **jamais plus de deux cartes noires voisines.**
- Chaque paire consécutive sera composée d'une **ROUGE** et une NOIRE, d'une NOIRE et une **ROUGE**, de deux NOIRES ou bien encore de deux **ROUGES**.

5 - Et plus important, **si nous déterminons combien de cartes rouges et noires nous avons dans une séquence de cartes qui se termine par deux noires consécutives lorsque la coupe s'est faite entre deux noires consécutives et une rouge qui suit nous pouvons affirmer qu'il y aura toujours autant de noires que de rouges dans la dite séquence de cartes.** *Idem* si la coupe s'est faite sur deux rouges suivies d'une noire. C'est là où le principe est intéressant et diabolique.

En clair, à chaque fois que nous mélangeons un jeu selon le protocole décrit ci-dessus nous avons toujours au final **autant de cartes rouges que de noires dans une séquence de cartes qui se termine par deux noires** (ou deux rouges). C'est mathématiquement génial !

Il est évident que dans le jeu selon la qualité du mélange, proche d'un faro ou qui s'en éloigne, il y aura de une à plusieurs séquences du principe qui seront repérables dans l'étalement du jeu.

Les deux photos 1 et 2 montrent un jeu qui a été mélangé selon *le protocole de Jean-Luc*.

Dans ce jeu mélangé nous observons plusieurs séquences ou séries de cartes qui corroborent le principe. Nous avons en effet six séquences se terminant par deux noires. Dans chaque séquence si nous comptons le nombre de cartes rouges et celui des noires

nous découvrons qu'il y en a autant, un équilibre parfait !



6 - Examinons la première séquence de cartes celle qui va du six carreau au huit de trèfle, **6♦(01) 5♣ A♥ K♣ K♦ Q♦ 9♠ 8♣(08)**, nous avons bien une séquence de huit cartes se terminant par deux noires, composée de quatre rouges et quatre noires. Si nous prenons la dernière séquence, **3♥(47) Q♥ J♠ 3♣(50)** c'est pareil du point de vue de l'égalité des rouges avec les noires dans cette séquence de quatre cartes. Enfin ce mélange n'a pas permis d'avoir deux noires consécutives en dernières, mais là aussi nous avons un égalité parfaite, une rouge et une noire, **2♥(51) 8♣(52)**.

Il va de soi qu'avec un jeu non préparé en **Rouges/Noires** il est impossible de déterminer à coup certain le nombre de rouges et de noires qu'il peut y avoir dans une séquence de cartes.





LISTE DE MES TOURS DE MAGIE OÙ ROUGES & NOIRES ALTERNENT

- Impossible brainstorming (remue-méninges), page 397.
- Prophétie et miséricorde, page 400.
- Perception ultra-mentale, page 403.
 - Un étalement optique, page 406.
 - Mon concept du *2as1-Center*, page 411.
- Voyance bicolore, page 415.
- Une chance sur deux, page 417.
- La couleur demandée, page 420.
- L'empreinte du ruban, page 424.
- Panachage ?, page 428.





IMPOSSIBLE BRAINSTORMING (REMUE-MÉNINGES)

Si on considère qu'un prestidigitateur est porteur de secrets, des secrets qu'il doit garder jalousement afin de préserver son statut de « *faiseurs de miracles* » je dois vous confier que depuis des années je présente un tour de cartes nommé *impossible brainstorming* et qui est non seulement extraordinaire, énigmatique mais n'a pas d'équivalent aussi redoutable dans sa catégorie, son secret n'a jamais été percé et j'en suis fier. C'est la première fois que je publie son *modus operandi* et plus largement le principe actif qui permet de bluffer les spectateurs les plus aguerris.

Avertissement ! Avant de vous précipiter, tête baissée, sur les explications, je vous conseille de bien prendre le temps de lire et relire l'effet de ce tour présenté ci-dessous afin d'imaginer comment vous pourriez le reproduire sans connaître mon secret. C'est en général un exercice excellent pour exciter les neurones et une méthode efficace pour stimuler la créativité.

In Situ. Un jeu de cartes est coupé en deux paquets puis mélangé devant l'auditoire, ce peut être d'ailleurs un volontaire qui s'emploie consciencieusement à cette besogne.

Le magicien reprend le jeu et derrière son dos le mélange à l'aveugle.

« *Je vais vous confier un petit paquet de cartes en vous demandant de les cacher dans cette boîte* ».

Il distribue ensuite les quatorze premières à un participant (que nous nommons *Jules*) l'invite à les enfermer dans l'étui du jeu et garde en main les autres.

« *Je vais Jules me projeter dans les arcanes de vos cartes, celles qui sont enfermées dans la boîte et tenter une expérience extra-lucide avec vous, deviner combien de cartes rouges et noires il y a dans votre paquet.* »

Le mentaliste magicien se concentre quelques instants, retourne quelques cartes du talon pour l'aider à voir de manière extra-lucide et annonce : « *Dans votre paquet, Jules, il y a autant de rouges que de noires... C'est mon pressentiment.* » Le spectateur *Jules* est prié de vérifier, ce qu'il ne tarde pas à faire et constate impuissant que le magicien a vu juste, il y a bien dans son paquet sept rouges et sept noires.

Voici les grandes lignes de l'effet *Impossible brainstorming*, que je présente et qui intrigue. Je ne l'ai jusqu'à aujourd'hui jamais dévoilé dans une publication.

Il est clair que dans des conditions normales de jeu mélangé il est impossible de déterminer avec une exactitude d'horloger suisse le nombre de **Rouges** et de **Noires** qu'il peut y avoir dans le paquet confié au spectateur.

Heureusement en cartomagie les mathématiques viennent souvent à notre rescousse afin que la prédiction soit certifiée sûre à 100 %.

Explications/secrets.

1 - En amont les rouges doivent alterner avec les noires, un jeu en ordre de bataille R/N. Remarque. Le jeu peut rapidement être étalé ou effeuillé sans trahir le montage et un manipulateur trouvera le moyen de persuader son auditoire que le jeu est banal.

2 – Le jeu est coupé en deux paquets, A et B. Que ce soit le magicien qui coupe ou l'invité (*Jules*) l'opérateur doit discrètement noter sur quelles cartes inférieures se fait la coupe de façon à savoir si le jeu sera mélangé à l'américaine selon le protocole de *Gilbreath* ou le mien car les deux protocoles vont permettre d'évaluer le paquet de *Jules*.

3 – Faire un mélange à l'américaine. Il s'agit d'imbriquer les cartes du paquet A entre celles du paquet B mais sans faire un Faro ou mélange parfait. Si cette tâche est confiée au participant c'est amusant et ludique.

4 – Le magicien reprend le jeu qui vient d'être mélangé et s'applique à le mélanger une nouvelle fois mais derrière son dos.

En fait le jeu n'est pas du tout mélangé mais le bruit que le magicien peut faire avec ses cartes dans le dos laisse croire le contraire. Cette supercherie renforce l'idée d'un jeu bien mélangé.

5 – Distribuer ensuite les quatorze premières cartes. Le spectateur *Jules* est invité à les enfermer dans l'étui.

Maintenant ! Comment le magicien va pouvoir savoir combien de cartes rouges et noires il y a dans le paquet de Jules ?

Réponse : Deux cas se présentent.

6 - Nous sommes dans le protocole de *Norman L. Gilbreath*. Alors il suffit de retourner les trois à quatre cartes suivantes pour déterminer la répartition des rouges et des noires dans le paquet des quatorze cartes.

Illustration. Le jeu a été mélangé selon le protocole *Gilbreath*, les quatorze premières cartes sont enfermées dans l'étui, exemple : 4♠(01) 3♥ Q♥ Q♣ 3♦ J♠ 9♣ 10♦ A♠ K♦ J♣ 6♦ 10♠ 5♦(14).

Le magicien retourne les trois premières du talon, 5♠(15) 7♥(16) 8♠ (17). Il sait qu'il n'a pas besoin d'en retirer davantage car le jeu est assemblé après le mélange en paires consécutives contenant une rouge et une noire, le fameux principe de *Gilbreath*. Il peut donc annoncer que parmi les quatorze cartes enfermées il y a sept rouges et sept noires. Le calcul est simple, $14 + 2$ (la paire consécutive suivante) = 16, 16 divisé par 2 = 8 et en retirant à 8 une rouge (de la paire consécutive suivante, 5♠(15) 7♥(16)) cela permet de dire qu'il y a sept rouges et par conséquent sept noires dans le paquet des quatorze cartes.

Il est évident qu'il y aura toujours égalité avec le protocole de *Gilbreath*.

7 - Nous sommes dans le protocole de *Jean-Luc Chéreau* (votre serviteur).

La carte inférieure du paquet A est une noire et celle du paquet B également. Après le mélange par imbrication, les quatorze premières cartes sont mises dans la boîte, exemple : 3♥(01) 4♣ K♥ 4♣ 4♥ Q♣ 3♦ J♠ 10♦ J♦ A♣ Q♣ 5♥ 2♦(14).

Le magicien retourne les premières cartes du talon jusqu'à avoir deux cartes noires côte à côte. Voici par exemple une distribution : A♠(15) K♦ J♣ 6♦ 8♣ K♣(20). Maintenant par déduction de mon principe il peut annoncer qu'il y a huit rouges et six noires dans le paquet des quatorze cartes.

Le calcul est simple, $14 + 6$ (nombre de cartes de la séquence de cartes qui se termine par deux noires) = 20. Diviser par deux et retirer le nombre de rouges dans la séquence (A♠(15) K♦ J♣ 6♦ 8♣ K♣(20)), ce qui fait $10 - 2 = 8$. Il y a donc huit rouges et de facto six noires. Cela se vérifie !

Dans mon protocole appliqué il n'y a pas systématiquement égalité, la balance peut pencher en faveur des rouges ou l'inverse. Avec un jeu non arrangé nous pourrions avoir dans l'absolu quatorze cartes rouges dans le paquet (de *Jules*) ou l'inverse, c'est l'idée qu'il faut infuser dans l'esprit de l'auditoire .

Important ! Cet effet demande de la finesse dans sa présentation. Et ce que j'aime particulièrement c'est qu'il fait travailler les méninges.





PROPHÉTIE ET MISÉRICORDE

« Un borgne digne d'un don appelé « Le cyclope » ne vit pas d'un bon œil de se spécialiser dans la double vue. »

Voici un tour de cartes étonnant, atypique dans sa classification et que j'ai présenté un mardi soir aux membres du Cercle français de l'Illusion, le C.F.I., dans le local de l'Association Française des Prestidigitateurs à Paris.

« Ce soir je vais vous raconter une histoire très ancienne qui aurait dépité autant les philosophes que les théologiens... Le Diable aurait défié la toute puissance de Dieu en lui demandant de créer un rocher si énorme que Dieu lui-même ne saurait le soulever. Dieu comprit le piège du Diable malicieux. - S'il ne pouvait soulever le rocher il cessait d'être tout-puissant, - s'il ne pouvait le soulever c'est qu'il était incapable de le faire assez gros. » Face à ce piège tendu Dieu lui proposa un tour de cartes inconnu sachant que le Diable est particulièrement très joueur.

Incarné dans le personnage de Dieu le tout-puissant, n'est-ce pas un peu normal lorsque l'on est magicien, j'ai donc sorti un jeu de cartes de ma poche et invité un spectateur, l'un de mes collègues magiciens du C.F.I. à venir jouer la partition du Diable.

M'adressant au Diable, pardon ! à mon collègue qui le représente, voici ce qui se passa. Après avoir sommairement mélangé mon jeu comme un joueur de belote j'ai dans un second temps mélangé le jeu à l'américaine et ensuite demandé au représentant du Diable de donner un dernier mélange au jeu comme le ferait un joueur de poker.

« Par nos deux mélanges nous ignorons la combinaison des cartes... Nous sommes bien d'accord ! »

Après avoir marqué une courte pose afin de laisser une respiration j'ai ajouté :

« Imaginons que le jeu représente le théâtre de l'humanité, les cartes rouges seraient les gens honnêtes et les noires les corrompus. Voici ce que je te propose... à chaque fois qu'il y aura dans ce jeu une carte rouge à côté d'une carte noire je retirerai ces deux cartes et quand ce ne sera plus possible, toutes les cartes restantes seront pour toi, et toi le Diable tu pourras faire de ces gens tout ce que tu veux. »

Il est évident que le deal proposé ne semblait pas à mon avantage mais plutôt à celui de mon confrère en se rappelant que deux mélanges à l'américaine ont été effectués pour brasser à l'aveuglette les cartes.

J'ai donc repris le paquet de cartes et les ai étalées sur le tapis noir. Quelques personnes de sont rapprochées, conscientes que quelque chose d'étrange allait se produire dans ce lieu où d'illustres magiciens se produisirent.

Et ce qui devait advenir advint ! J'ai retiré patiemment de l'étalement toutes les rouges qui se trouvaient à côté d'une noire et dans l'écoulement d'un silence religieux et de manière machiavélique aucune carte ne resta sur le tapis. Morale de l'histoire, Dieu le tout-puissant aurait donc bel et bien battu le Diable si malin dans cette fameuse partie de cartes.

Important ! Il faut bien comprendre que si vous prenez un jeu de cartes, que vous le mélangez une à deux fois il y a de fortes chances que vous soyez le plus souvent perdant à ce jeu.

1 - IL faut préalablement mettre toutes les cartes d'un jeu de cinquante deux en rouges qui alternent avec les noires. Il faut ensuite pourquoi pas en ouverture faire un faux-mélange à la française du jeu puis prendre soin de couper soi-même sous une noire et mélanger les deux paquets (A et B) par imbrication comme dans le protocole stratégique de mon principe (décrit dans l'effet *impossible brainstorming*). À ce stade nous pourrions étaler les cartes sur le tapis et montrer qu'en retirant toutes les cartes rouges qui sont voisines d'une carte noire nous ne laisserions aucune carte. Toutefois pour complexifier l'effet il est possible de redonner au jeu un second mélange en queue d'aronde en séparant le jeu une nouvelle fois en deux paquets à condition de prendre soin de couper sous deux cartes noires qui deviendront les deux dernières du paquet A. Le spectateur (le collègue qui incarne le diable) pourra lui-même mélanger les deux paquets (A et B) à sa guise. Le fait de faire deux mélanges à l'américaine en suivant les recommandations permet de retirer là encore toutes les cartes rouges voisines d'une noire dans un étalement du jeu qui se régénère au fur à mesure qu'une rouge et une noire voisine sont retirées.

Remarque. En coupant selon le protocole de *Gilbreath* (page 393) il ne serait pas possible d'arriver à ses fins. Que faut-il comprendre par jeu qui se régénère ? En fait dès que l'on retire deux cartes (une rouge et une noire ensemble) on rapproche si besoin les cartes de l'étalement qui laissent un trou ; les cartes devant rester toujours tuilées dans l'étalement afin de pouvoir retirer d'autres couples (une rouge et une noire) jusqu'à épuisement.

2 - Pour illustrer à travers un exemple, je me suis amusé à mélanger deux fois de suite que vingt six cartes d'un jeu, sachant qu'avec vingt six ou bien cinquante deux cartes l'effet fonctionnera tout autant.

3 - J'ai opté pour treize cœurs alternés avec les piques comme sur la photo 1 qui montre la préparation de mon paquet.

Ensuite j'ai coupé le jeu sous le quatre de pique afin de mélanger une première fois les deux paquets entre-eux :

Paquet A : J♥(01) → 4♠(12) avec paquet B : 2♥(13) → J♠(26). Le résultat obtenu est celui de la photo 2. On remarque au passage que le jeu est ordonné en quatre séquences de mon principe et que les deux dernières sont une rouge et une noire.

4 - J'ai recoupé le jeu en deux nouveaux paquets A et B, le point de séparation s'est fait entre l'as de pique et le neuf de cœur. Plus concrètement j'ai choisi de couper après les deux noires 5♠(11), A♠(12)) de la première séquence pour constituer mes paquets nouveaux, A et B. Important. Il faut toujours couper entre une noire et une rouge pour que le tour fonctionne.

Paquet A : J♥(01) → A♠(12) et paquet B : 9♥(13) → J♠(26).



5 - Enfin j'ai refait un second mélange à l'américaine, normalement lorsque je présente ce tour c'est le participant qui est invité à mélanger les paquets en faisant le mieux qu'il peut, avec un magicien il n'y a pas de problèmes non plus quoique parfois il faut rester sur ses gardes car ils ne sont pas des spectateurs normaux. La photo 3 montre le résultat de mon dernier mélange.

9♥(01) Q♥ 6♠ 2♠ J♥ 10♥ K♥ Q♠ A♥ 4♠ 2♥ 9♠ 8♠ 5♥ 7♥ K♠ 8♥ 3♥ 7♠ 10♠ 3♠ 4♥ 5♠ 6♥ J♠ A♠(26).

Après deux mélanges du jeu j'ai retiré tout naturellement les rouges et noirs consécutives comme cela est proposé et toutes ont été sorties avec succès. Pour vous donner une idée j'ai d'abord retiré ensemble Q♥ et 6♠, et à suivre : 9♥ et 2♠, K♥ et Q♠, A♥ et 4♠, 2♥ et 9♠, 7♥ et K♠, 10♥ et 8♠, 6♥ et J♠, 4♥ et 5♠, 3♥ et 7♠, 8♥ et 10♠, 5♥ et 3♠ et enfin J♥ et A♠. Au final chacun constatera qu'il ne reste pas de cartes sur le tapis. Bien évidemment il est possible de s'y prendre autrement pour arriver au même constat.

6 - Ce qui est troublant dans cet effet c'est que le jeu de cartes est physiquement mélangé à deux reprises ce qui renforce l'idée que deux brassages donnent des combinaisons de cartes aléatoires, c'est ce que pense en général le public peu enclin à théoriser.

Enfin, je rappelle que si le jeu n'avait pas été préparé en R/N cela aurait été peut-être possible un jour où la chance sourit ; nous savons qu'un magicien n'est jamais dans cette esprit, il étudie la meilleure façon de réussir ses tours de magie de manière à réduire le risque d'un échec cuisant. Et Dieu dans tout cela ? On ignore encore si l'histoire est véridique mais à partir du moment où les réseaux « sociaux » s'en emparent nous savons bien que la rumeur risque de devenir une vérité tronquée qui fera le tour du monde.





Perception ultra-mentale

Perception ultra-mentale est un tour de cartes que je vous propose comme un dialogue entre le magicien et une personne.

Tout en mélangeant son jeu de cartes le magicien fait la connaissance d'un participant.
« Bonjour, quel est votre prénom ? »

« Je m'appelle Marc et j'ai deux enfants qui adorent la magie." "Parfait Marc je vais vous proposer une expérience de mentalisme avec des cartes. » Le magicien prie Marc de couper le jeu et de compléter la coupe. Ensuite il reprend le jeu et distribue quatre paquets de huit cartes, A-B-C et D, en les alignant devant le participant Marc.



« Maintenant Marc vous allez éliminer deux paquets de votre choix. » Deux paquets sont donc retirés et deux paquets restent sur la table, par exemple le A et le C. Le magicien prend en bloc les quatre premières cartes du paquet A et propose à Marc de les mélanger avec les quatre premières du paquet C, en lui montrant ce qu'il doit faire, c'est-à-dire mélanger les deux blocs de quatre cartes (A et B) par imbrication et de faire la même chose avec les cartes restantes (quatre du paquet A et quatre du paquet C), photo 2.

« Parfait Marc vous feriez un bon joueur de poker... Vous allez prendre sans me les montrer l'un des paquets, celui de votre choix et sans perturber l'ordre éventaillez vos huit cartes vers vous. »

Voici deux exemples génériques ci-dessous, photo 3 et photo 4.

Le mentaliste récapitule à Marc ce qui s'est jusqu'à présent déroulé : « Vous avez coupé





mon jeu et l'avez complété. Quatre paquets de huit cartes ont été distribués sur le tapis et vous en avez conservé que deux. Vous avez aussi mélangé des cartes entre-elles prises dans les deux paquets et enfin vous avez décidé de conserver un paquet celui que vous tenez actuellement dans votre main... Dans ces conditions il m'est extrêmement difficile de savoir quoi que ce soit pourtant j'ai comme une vision. »

Le magicien marque un temps d'arrêt et reprend d'un air sérieux : « *Marc nous allons nous intéresser uniquement à la couleur de vos cartes... Je vois une carte rouge à côté d'une carte noire, vous pouvez les retirer ensemble de votre paquet... Je vois aussi que vous avez deux rouges l'une à côté de l'autre, retirez les je vous prie. »*

Le participant s'exécute et confirme, il retire de son paquet (photo 3) le cinq de cœur et la dame de trèfle, 5♥-Q♣, puis les deux valets rouges voisins, J♦-J♥.

« *Il vous reste en main quatre cartes il me semble que vous pouvez retirer encore une carte rouge qui se trouve tout à côté d'une noire... Il vous reste désormais deux cartes, je pense qu'elles sont noires toutes les deux, est-ce exact mon cher Marc ?* » Effectivement le participant retire le neuf de carreau et sa voisine l'as de trèfle, 9♦-A♣ et montre au magicien que ces deux dernières cartes sont deux noires, A♠-3♠.

Autant vous dire tout de go que si vous cherchez à refaire l'effet en respectant les étapes mais sans être dans le secret des dieux vous serez incapable de faire les prédictions du magicien. L'effet laisse vraiment penser que le mentaliste détient un pouvoir ou a du talent pour lire les cartes.

Note pour vous aider. Si *Marc* le spectateur avait en main le paquet de la photo 4, le magicien aurait été en mesure de faire les mêmes prédictions. Curieux non ?

Le tour de cartes est « automatique » et en se donnant la peine de suivre les différentes étapes (de 1 à 7) je peux vous assurer qu'il n'y aura pas les ratés d'une vieille voiture qui rend l'âme.

1 - Vous avez compris qu'au départ il faut avoir un jeu de cartes rouges qui alternent avec les noires, R/N.

2 - Donner au jeu un faux-mélange peut être un plus non négligeable pour ceux qui savent faire.

3 - Faire couper le jeu par le spectateur et compléter la coupe n'y changera rien, les cartes resteront en R/N.

4 - Distribuez quatre paquets de huit cartes chacun en prenant soin de ne pas changer l'ordre des cartes, ce qui fait que, par exemple chaque paquet aura une rouge en première carte suivie d'une noire, ou vice versa, etc.

5 - Deux paquets sont éliminés, n'importe lesquels. Cette action donne le sentiment au spectateur qu'il a la possibilité de choisir.

6 - Les quatre premières cartes des deux paquets sont ensuite brassées ensemble, en bloc de quatre à imbriquer dans le bloc des quatre autres, c'est très important de faire comme ceci. C'est le spectateur qui peut le faire ce qui renforce l'effet final. De manière similaire il va mélanger les quatre dernières de chaque paquet entre-elles.

7 - Si les six étapes ont bien été respectées alors vous serez en mesure d'annoncer que dans le paquet choisi, le spectateur peut retirer : - Une rouge et une noire côte à côte. - Deux rouges voisines. - Une fois encore une rouge et une noire côte à côte pourront être retirées. - Enfin la cerise sur le gâteau, il restera toujours que deux noires.

N'est-ce pas merveilleux de pouvoir lire dans la pensée des cartes quant on est magicien sans trop se fatiguer ?

Pour le public qui assiste à votre tour : « *Perception ultra-mentale* », vous donnez l'illusion que vous êtes extra-voyant et capable de lire l'ordre des cartes.

Si la séquence des huit cartes ressemble à celle de la photo 4 vous y arriverez tout autant.

Note finale. En se servant d'un jeu en *si stebbins* ou similaire vous pouvez montrer un bel effet de cartomagie.

Enfin pour ceux et celles qui connaissent mon jeu mémorisé, le *Rosario*⁸⁹, trouveront dans l'arrangement une séquence particulière qui permet de présenter *Perception ultra-mentale*, cette séquence est : R♥(03) A♠ 5♥ 6♣ A♥ 2♣ 7♥ 8♣(10) avec le potentiel de pouvoir dévoiler le nom des cartes.

⁸⁹ Mon jeu mémorisé, le *Rosario* est expliqué à la page 557.



UN ÉTALEMENT OPTIQUE

Optical-Spread

Comment montrer qu'un paquet de cartes classé en **Rouges/Noires** est en apparence brassé ?

La difficulté des jeux pré-organisés comme un jeu en **Rouges/Noires** c'est qu'ils ne peuvent guère être exposés à l'expertise du public plus de quelques secondes. J'ai donc imaginé une présentation du jeu face visible afin de créer l'illusion d'un paquet brassé et qui rend bien service dans ce genre de situation où les effets reposent sur un savant montage du jeu. À ma connaissance c'est la première fois qu'un magicien se penche sur cette question, j'espère que mes travaux recevront quelques échos.

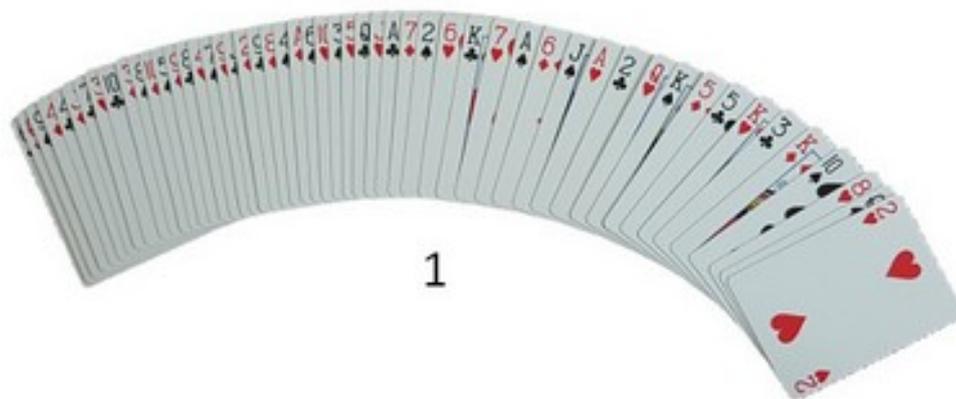
Technique

Mon objectif est de montrer qu'un jeu est en apparence mélangé alors qu'en fait il est secrètement arrangé en **Rouges/Noires**.

Avertissement ! L'auteur est gaucher, les droitiers devront faire un effort pour adapter les manipulations proposées à leur aptitude.

1 - En amont j'ai classé arbitrairement mon jeu en **Rouges/Noires** comme montré sur la photo 1.

Les six premières cartes → 6♣(01), Q♦, 9♠, 4♦, 4♣, J♦(06). Le jeu sera présenté au public en ayant les dos en l'air, donc les faces cachées, pas comme sur la photo 1 mais comme sur la photo 2.





Facultatif ! Si le magicien sait comment faire quelques manipulations de cartes, le jeu pourra subir un à plusieurs faux-mélanges. On trouve sur internet d'excellents tutos qui expliquent les techniques idoines. Le jeu peut également être coupé à condition de compléter la coupe, ce qui ne change rien au montage du jeu, il restera indéniablement en rouges/noires. Si c'est le participant qui fait la coupe c'est encore mieux.

2 – Faire un *3as2-Top* (page 66) pour montrer deux cartes noires qui se suivent dans le jeu où rouges et noires alternent.

A) Une brisure est formée sous les trois premières cartes. En général c'est le petit doigt qui maintient la minuscule séparation entre les cartes du break et celles du dessous. Sur la photo 3 vous voyez la préparation du break. En refermant le jeu pour l'égaliser l'auriculaire garde une séparation comme sur la photo 4. Les cartes doivent être parfaitement alignées, jeu compact pour passer à la suite de la technique.

B) La main gauche vient prendre la première carte des trois premières breakées, par les petites tranches, pouce sur l'intérieur et majeur sur l'extérieur et fait pivoter la carte dans le sens horaire, le pivotement étant facilité par le pouce droit qui maintient le jeu serré au niveau du coin haut extérieur. La carte est pivotée en position huit heures (sur une horloge imaginaire). C'est cette action qui est montrée sur la photo 5.



C) Grâce à l'écart effectué (le break au petit doigt) entre les deux premières cartes du jeu formant un bloc la main gauche vient retourner ces deux cartes comme une (levée double) de la manière suivante, elle engage son pouce dans la brisure, ensuite l'index allongé et le pouce pincent les deux cartes comme une, photo 6 et tout naturellement la main gauche se retourne paume en l'air pour montrer une carte, sur la photo 7. Vous observez que la main gauche a retourné en apparence la seconde carte du paquet, le neuf de pique (9♠) alors qu'elle en tient une deuxième cachée dessous.

D) Sans marquer de pause la main droite se retourne pour montrer la carte pivotée. Cette carte, le six de trèfle(6♣) est aussitôt placée entre le pouce et l'index de la main gauche qui l'enserme, c'est ce que la photo 8 illustre. Deux cartes noires sont trompeusement montrées, une rouge restant cachée sous le 9♠. C'est cela l'esprit du 3as2. Ma technique se fait avec les trois premières cartes du dessus et à l'usage vous vous rendrez compte qu'elle trouve sa place dans de nombreux effets de cartomagie.



E) Après avoir effectué un *3as2-Top* et par conséquent avoir montré deux cartes noires il faut s'ingénier à retourner la carte suivante, une rouge dans notre jeu en **Rouges/Noires**. Pour y arriver c'est relativement facile, c'est la main droite qui agit en se remettant momentanément en position paume en l'air, le pouce droit pousse alors la première carte du paquet comme on le ferait dans une distribution de cartes et se remet de suite dos en l'air, donc un retournement de la main afin d'exposer la carte, dans notre exemple, photo 9, c'est le quatre de carreau (4♦). Cette carte est placée naturellement entre le pouce et le 6♣ afin que la main gauche tienne désormais les cartes (quatre au total dont une cachée).

F) Un réajustement des cartes va maintenant avoir lieu afin de pouvoir les étaler sur le tapis. Pour cela la main droite se remet en position paume en l'air en ayant le jeu tenu dans sa paume dos visible et le 4♦ est alors glissé par la main gauche entre son pouce et la première carte du jeu. La photo 10 montre l'action entrain de se dérouler.



G) La main gauche se dégage et vient aussitôt placer sa double carte (Q♦ // 9♠) sous le 4♦, ce qui fait qu'elles resteront serrées. Enfin le 6♣ est aligné aux deux autres cartes afin de former un petit éventail à trois cartes (quatre cartes en réalité). Photos 11 et 12.



H) Ce bloc de cartes 6♣ Q♦ // 9♠ 4♦ est posé par la main gauche sur le tapis, photo 13.

Note. Les personnes qui vous regardent faire considèrent que vous venez simplement de poser les trois premières cartes du jeu sur le tapis, deux noires et une rouge. Ces personnes seront loin d'imaginer que le jeu est en alternance Rouges/Noires, d'autant qu'il est osé de mettre sur la table quatre cartes comme trois.

Autre note. Il est évident que pour maîtriser ma technique du *3as2-Top* il faudra de nombreuses répétitions afin que les gestes soient fluides, faire ses gammes tous les jours est recommandé afin de corriger les erreurs.

En mettant la double carte (Q♦ // 9♠) entre deux cartes 6♣ et 4♦ dans un éventail vous ne risquez pas qu'elles se séparent malencontreusement, ayant de nombreuses fois fait devant différents publics mon *3as2* je n'ai jamais échoué. Il faut cependant prendre quelques précautions : - Ne pas se servir d'un jeu neuf à peine déballé de son cellophane car les cartes sont glissantes et se maîtrisent mal pour des levées multiples – Disposer les cartes sur le tapis de telle façon que le public ne voit que les grandes tranches, en général les mettre en biais – Éviter les jeux usés, gondolés qui laissent voir deux cartes l'une sur l'autre.

3 – Poursuivons nos manipulations d'étalement de quelques cartes sur le tapis afin de montrer qu'un jeu n'est pas en Rouges/Noires.

Quatre cartes perçues comme trois sont sur le tapis, 6♣ Q♦ // 9♠ 4♦, et votre intention est de montrer quelques autres cartes qui vont persuader de l'innocence de votre jeu.

Insertion. Nous autres MAGICIENS nous sommes des artistes qui inventent des mensonges afin de mener à bien des expériences de prestidigitation.

C'est une deuxième technique manipulatoire que j'ai créée et que je nomme **la levée double trompeuse du milieu dans un jeu étalé entre ses mains**. Je lui ai donné le nom suivant : **2as1-Center**

Commentaire. Un *2as1-Center* qui a le mérite d'être indétectable à notre époque où les clips de magie sont légions sur la toile ; le constat est cinglant, la plupart des adolescents connaissent ou ont vu sur *Youtube* et autres plateformes commerciales la levée double expliquée, voire débinée ainsi que plein d'autres techniques de cartes. C'est ainsi que va le monde ! Je pense qu'une abondance d'images accessibles depuis un terminal peuvent nuire à notre métier. Par exemple, dès que vous retournez la première carte d'un paquet



vous voyez de jeunes impertinents vous crier ⁹⁰ : « *Je sais comment vous faites monsieur, vous avez pris deux cartes.* » Quelles parades trouver ? La réponse est simple, il faut innover et montrer des effets avec de nouvelles manières de manipuler, c'est ce que je tente de faire depuis des années dans mon laboratoire des idées. Ainsi lorsque je fais une levée double, un *2as1-Center* j'observe que ma manipulation est nullement suspicieuse et je n'ai jamais le désagrément de ce genre de commentaires, une autre raison évoquée il faut garder jalousement ses secrets, ne pas se laisser influencer par le chant des sirènes, c'est à ce prix que nous sommes magiques. Fermons la parenthèse.

Mon concept du *2as1-Center*

A) Mon concept du *2as1-Center* est une levée double trompeuse du milieu dans un jeu étalé entre les mains. Mon jeu est étalé entre mes mains et je repère un endroit où je vais faire un break de deux cartes comme sur la photo 14 puis 15. En général, je compte un nombre pair de cartes dans mon jeu en **Rouges/Noires** et superpose les deux suivantes avec un break en-dessous des deux cartes, maintenu au petit doigt de la main droite. Quant au paquet supérieur aux deux cartes breakées, je le remonte vers le haut en le maintenant avec le pouce de la main droite de manière à provoquer un dégagement au-dessus des deux cartes breakées. C'est ce qui est montré sur la photo 16.



⁹⁰A vous lecteur éduqué je vous livre la formule polie mais ce n'est pas toujours le cas, j'entends plus souvent : « *Tu triches, t'as pris deux cartes.* »



B) La suite s'impose d'elle-même, à savoir que comme dans un *3as2* la main gauche va venir pincer entre pouce et index les deux cartes breakées du milieu. C'est l'action de la photo 17. La main gauche se retourne, présente sa paume pour laisser découvrir la carte du milieu, le quatre de cœur (4♥). Évidemment, le public ignore que vous avez sorti deux cartes ; dans notre jeu arrangé ces deux cartes sont 8♣ // 4♥. Ces deux cartes comme une sont dans la paume de la main gauche en tenue « *pattes d'araignée*⁹¹ », illustration de la photo 18.



C) La main gauche est par son ergonomie capable de saisir le paquet supérieur comme exemplifié sur la photo 19 ce qui libère la main droite qui tient le paquet inférieur en tenue classique. Cette main, la droite, va pousser sa première carte et effectuer un mouvement de retournement pour la montrer, c'est dans notre jeu, le sept de pique (7♠). Sans s'arrêter en chemin elle la glisse entre le pouce et le paquet supérieur de la main gauche, photo 20.



D) Ce *3as2*, 8♣ // 4♥-7♠ est dans la foulée réajusté et posé sur le tapis de telle sorte que vous puissiez montrer un étalement de cinq cartes. 6♣ Q♦ // 9♠ 4♦ 8♣ // 4♥ 7♠, c'est l'observation que vous faites sur la photo 22 et que vous ferez avec étonnement *in situ*, deux cartes resteront cachées. Vous observez que la séquence des sept cartes reste dans le montage **Rouges/Noires** ou bien l'inverse selon votre point de départ, une rouge en n52 ou bien une noire.

⁹¹ Se reporter à la page 62.



E) La main gauche après avoir déposé ces deux cartes du milieu vient prendre le paquet supérieur et le retourner avant de le placer en tête des sept cartes étalées comme cinq, simultanément la main droite place son paquet (inférieur) sur la dernière carte, le 7♠. Les photos de 22 à 24 montrent les actions à faire. Vous serez étonné du résultat visuel. Il n'y a plus qu'à ramasser les cartes et remettre le jeu dos en l'air et le tour est joué.



4 - En conclusion, cette enchaînement de manipulations qui associe un 3as2 à une levée double trompeuse du milieu dans un jeu étalé entre ses mains, un 2as1, permet de présenter quelques cartes d'un jeu où l'on veut dissimuler sciemment au public que le jeu est arrangé, ce peut être une belle opportunité de faire cette séquence manipulative à chaque fois que l'on se sert d'un jeu classé en **Rouges/Noires** mais attention avec un *Si Stebbins* seule la

manipulation du 3as1 conviendra sinon un certain désordre apparaîtra dans le paquet. Concernant les manipulations, personnellement je considère quelles sont fluides, élégantes et surtout ne laissent rien percer. n'est-ce pas finalement l'objectif recherché ?

Remarque. Pendant que je fais ces manipulations je commente le retournement des cartes en fonction de leur sortie, mon discours ressemble à peu près à ceci : « *Je remarque que dans ce jeu il y a une paire de quatre et un sept noir, est-ce de bon augure ? Nous allons le savoir tout à l'heure.* » Bref ! agissez comme un diseur de bonne aventure et tout ira bien.

Autre chose ! Toutes ces explications prennent plusieurs pages et beaucoup d'énergie ce qui est désarmant quand on sait que sur le terrain des actions cela ne prend que quelques secondes. Là encore prenez le temps de bien lire ce qui est écrit, une lecture en zigzag n'est jamais propice à de bons apprentissages.

Appréciez le fait que vous avez désormais à disposition deux techniques neuves de levées multiples, qui se réalisent dans l'esprit d'une levée double associée à une levée simple. Un entraînement journalier permet d'être à l'aise dans les manipulations. Un magicien chevronné fait ses gammes régulièrement afin de maintenir son niveau technique et éviter

le stress lié aux manques de certitudes.

Si vous êtes un magicien désespéré par le temps qui s'écoule et l'angoisse de ne plus rien pouvoir faire en vieillissant sachez que selon les neuropsychologues qui étudient notre cerveau on peut apprendre des techniques à tous les âges, certes les apprentissages chez une personne vieille seront probablement plus lents mais les années d'expériences compensent pleinement l'acquisition de nouveaux savoirs. La magnifique nouvelle est que notre cerveau selon ces mêmes spécialistes a une grande plasticité qui ne se perd pas avec l'âge. La pratique de la prestidigitation est un bain de jouvence pour une jeunesse éternelle.



VOYANCE BICOLORE

Le magicien mélange son jeu à l'américaine et le met derrière son dos afin de cacher les faces. Il commence par distribuer les cartes une à une en demandant qu'on lui dise : « *Stop dès que deux cartes noires se suivront.* » Bien évidemment le public ignore si le magicien prend la première carte ou une autre (car il a mis le jeu dans son dos) mais toujours est-il que sans avoir besoin de regarder les cartes il est en mesure d'annoncer combien de rouges et de noires il y a dans le paquet distribué... De la voyance peut-être ?

Concrètement, jeu en main derrière son dos, le magicien distribue sur la table une première carte, une deuxième, une troisième et au moment où il pose la quatrième quelqu'un dans la salle lui dit « *Stop.* »

Le mentaliste se concentre et annonce qu'il y a deux rouges et deux noirs, « *Exact* » lui répond quelqu'un. Facile allez-vous rétorquer ? En effet la distribution des cartes aurait pu laisser présager une noire, une rouge et deux noirs et dans ce cas on aurait eu trois noirs et une rouge et donc le magicien se serait planté dans sa voyance. Ce qu'il faut avoir à l'esprit, grâce à quelques subtilités le magicien gardera la maîtrise du nombre de rouges et de noirs à découvrir dans les paquets distribués tout en sachant qu'à chaque fois la partie sera différente.

1 – Le magicien mélange son jeu à l'américaine en présence du public qui doit ignorer que le magicien a préalablement classé les cartes dans l'alternance des rouges et des noirs et que l'imbrication des deux paquets se fait selon le *principe de Jean-Luc* (page 393).

Voici ci-dessous un instantané du mélange engagé selon les conditions demandées. À noter que ce mélange est évalué 13,84 selon mon système de notation, le NJMA, c'est-à-dire qu'il comporte neuf fois deux cartes noires voisines.

K♥(01) 3♣ 10♦ 6♦ Q♣ 7♦ 5♠ A♣ 7♥ 3♥ 4♣ Q♥ 2♠ 5♥ J♠ 3♦ 8♣ 10♣ 2♦ A♠ 4♦ J♣ 10♥ 7♠
 J♦ 6♥ 6♣ 5♣ K♦ Q♦ 9♣ Q♠ 9♥ 8♥ 4♠ 9♠ J♥ 8♦ 2♣ K♠ 2♥ A♦ 10♠ K♠ 5♦ A♥ 6♣ 7♣ 9♦ 4♥
 8♠ 3♠(52)

Le roi de cœur étant la carte supérieure et le trois de pique ferme la marche. Le magicien met donc son jeu dans son dos et explique ce qu'il va faire, à savoir distribuer une à une les cartes jusqu'au moment où la salle devra lui dire d'arrêter la distribution dès que deux noires se suivent.

2 – Le magicien distribue sur la table une à une les huit premières cartes en les empilant et on lui indique de stopper.

Il sait non seulement que les deux premières cartes sont deux noires mais aussi qu'il y a autant de rouges que de noirs, A♣(01) 5♠ 7♦ Q♣ 6♦ 10♦ 3♣ K♥(08), quatre rouges et quatre noirs.



3 - À chaque fois le magicien pourra annoncer qu'il y a autant de rouges que de noires.

Toutefois, à la longue cela risque d'être un peu répétitif aussi pour éviter cet écueil et apporter un degré de plus dans le mystère je vous fais part d'un subterfuge, en passant la première carte en dernière du jeu on peut anticiper que dans la distribution suivante il y aura une noire de plus. En effet, ce que l'on sait également lorsque l'on mélange un jeu en **Rouges/Noires** c'est qu'il ne peut pas y avoir trois cartes de la même couleur qui se suivent donc après deux noires ce sera obligatoirement une rouge.

La carte rouge (le sept de cœur) est donc passée volontairement en dernière du jeu et ceci à l'insu du public puisque le magicien tient ses cartes dans son dos.

Neuf cartes sont distribuées, 10♣(01) 8♣ 3♦ J♠ 5♥ 2♠ Q♥ 4♣ 3♥(09). Le magicien dans sa grande voyance pourra annoncer qu'il y a dans ce paquet cinq noires et quatre rouges.

4 - Dans la distribution suivante il peut être opportun de ramener le sept rouge (7♥) sur le dessus. En ramenant le 7♥ le magicien peut annoncer qu'il y a six rouges et cinq noires, 5♣(01) 6♠ 6♥ J♦ 7♠ 10♥ J♣ 4♦ A♠ 2♦ 7♥(11).

5 - Poursuivons. Le magicien pourra dire qu'il y a égalité de rouges et de noires dans la prochaine distribution, Q♠(01) 9♣ Q♦ K♦(04). Etc !

Le défi est de donner le sentiment que d'un paquet à l'autre il y a des distributions différentes qui se présentent et que le magicien fait don de clairvoyance en révélant dans chaque paquet la proportion de rouges et de noires. Remarque. C'est en pratiquant ce tour plusieurs fois que l'on voit comment le conduire avec maestro.



UNE CHANCE SUR DEUX

Le magicien divise son jeu en deux paquets (A et B) et mélange à fond les deux paquets, le A et le B. C'est clair et limpide deux paquets de cartes brassées sont sur le tapis. C'est à ce moment qu'une personne est priée de choisir l'un des deux, le A ou le B et de sortir du paquet pointé une carte en faisant attention de la montrer aucunement au mentaliste. Le magicien annonce qu'il va tenter de deviner la couleur de cette carte. Pour ce faire il retourne le paquet du participant et étale les cartes en ruban, cartes avec les faces visibles pour la première fois. Et très vite, il annonce que la carte choisie est une rouge, ce que confirme le spectateur.

Points forts. - Le jeu peut avoir été coupé – Il a été mélangé honnêtement par imbrication – Le paquet (A ou B) n'est pas forcé – Le participant choisit librement sa carte - Il faut au magicien quelques secondes pour deviner la couleur de la carte choisie – Enfin le magicien peut même se payer le luxe de deviner non seulement la couleur de la carte mais sa valeur, bref l'identité de la carte.

Explications/Déroulement.

Ce tour incroyable est architecturé sur mon principe, à savoir un arrangement préalable du jeu en **Rouges**/Noires et une coupe sur deux noires ou bien deux rouges.

1 – Facultatif. Faites un *faux mélange Chéreau/Charlier* (décrit page 57) puis faire couper par le spectateur en lui demandant de compléter la coupe. Ce peut être un atout supplémentaire afin de rendre le tour plus mystérieux encore.

Reprendre le jeu et le séparer en deux paquets, A et B, en veillant à ce que la dernière carte de chaque paquet soit de la même couleur comme sur la photo 1 ci-dessous ou la séparation se fait entre ces deux cartes, J♠][10♠. En procédant ainsi les deux paquets auront systématiquement un nombre pair de cartes avec un jeu en **Rouges**/Noires.

2 – Poursuivons ! Il est dit que le magicien doit mélanger chaque paquet à fond. Avec le paquet A il va marquer, là aussi, un point de séparation entre une noire et une rouge car la dernière carte de son paquet A est une noire et va mélanger les deux parties du paquet A par la technique de l'imbrication, un mélange en queue d'aronde. Il fait ensuite la même chose avec le paquet B. Ainsi les deux paquets sont préparés selon mon **principe de séquences de cartes terminées par deux noires ou les rouges et les noires sont au même nombre dans chaque séquence.**



3 – Le spectateur choisit librement son paquet, quel que soit sa décision cela n'aura aucune incidence sur la suite du tour mais renforce l'impression d'impromptu. Supposons que ce soit le paquet A qui est choisi comme sur la photo 2. Alors le magicien étale les cartes, faces cachées et invite le participant à retirer une carte du paquet. Photo 3. Il en prend connaissance discrètement et le magicien va maintenant essayer de deviner si cette carte est une rouge ou bien une noire en explorant les autres cartes du paquet. Photo 4

4 – En examinant le paquet A on se rend vite compte que dans la chaîne des cartes il manque une rouge dans une séquence du principe. En effet, nous avons deux rouges fermées par deux noires, 4♥ 7♥ 4♣ 8♣ dans la première série, 9♦ 10♦ K♣ A♣ dans la série suivante et 10♦ 5♠ Q♣ dans la série troisième ou normalement nous devrions avoir une autre rouge pour équilibrer le nombre de rouges avec les noires. Donc on en conclut que la carte manquante est une rouge. Après vérification c'est ce que nous découvrons sur la photo 5, la carte choisie était bien le valet de cœur (J♥).





Donc, d'un rapide coup d'œil on peut déterminer la couleur de la carte retirée. Sympathique n'est-ce pas ?

Prolongements. On peut pour ce magnifique tour de magie imaginer une autre manière de conclure, en complétant l'identification de la carte choisie. Dans cette éventualité il faudra avoir un verre, un bloc notes et un stylo.

- Le magicien expliquera qu'il va en premier lieu se concentrer sur la valeur de la carte mais en fait il écrira sur le papier n°1 : **ROUGE**. Il en fera une boulette et la jettera dans le verre.

- Puis il ajoutera : « *Maintenant que ma première prédiction est écrite je vais vous demander de révéler la valeur de votre carte pour vérifier que je ne me suis pas trompé* ». Une fois la valeur communiquée il l'écrira sur le papier n°2 après avoir demandé : « *Et maintenant, concentrez-vous sur la couleur de votre carte* ».

Dans notre exemple c'est le mot **VALET** qui sera écrit sur le papier n°2. Là encore il mettra en boulette ce papier dans le verre et afin que l'on ne puisse pas identifier visuellement le papier 1 du 2 il secouera le verre pour les brasser. Et dans un dernier temps il demandera la couleur de la carte afin de vérifier que sa deuxième prédiction est correcte et de conserver une certaine logique. Il n'y aura plus qu'à renverser le contenu du verre sur la table, ouvrir les deux papiers pour montrer que les deux prédictions sont exactes. Dans cet effet le principe utilisé est celui **du temps d'avance** appliqué à cette double révélation, principe bien connu des mentalistes.

LA COULEUR DEMANDÉE

Un jeu de cartes est sorti de sa boîte et montré recto et verso. Ensuite, le magicien le coupe en deux paquets, A et B, approximativement égaux même si cela n'a pas une très grande importance et mélange consciencieusement A avec B à la queue d'aronde, le mélange préféré des joueurs et des cartomanes. Il distribue à un spectateur les douze premières cartes, un spectateur qui est invité à les prendre en main.

Le magicien explique à la personne qu'elle va participer à un petit jeu, celui de *la couleur demandée*. Il sort une première carte, une rouge et la pose face en l'air sur le tapis et demande au spectateur de poser à son tour et en parallèle une rouge si son paquet en contient. Le magicien pose en seconde carte une autre rouge et le spectateur fait de même – Le magicien réfléchit, hésite puis pose une noire, le spectateur fait de même – Et ainsi de suite jusqu'à ce que le magicien et le spectateur dégagent leur dernière carte.

Et c'est à cet instant que le mot magie prend tout son sens, les intuitions du prestidigitateur s'avèrent diaboliques, toutes les cartes concordent, comme montré sur la photo 1 où sept rouges ainsi que cinq noires ont été distribuées par le magicien sachant qu'à chaque fois le participant a complété. Comment est-ce possible car nous savons que le jeu a été réellement mélangé ? Cet effet est pour moi une sorte de *Out of The World* de Paul Curry ⁹². Un tour de cartes qui bluffera totalement les logiciens par la subtilité de son secret.



⁹² *Magician's Magic* de Paul Curry avec une introduction de Martin Gardner et des illustrations de Julio Granda chez Franlin Watts, inc. N.Y.

Explications/Déroulement.

C'est là encore une autre application de mon principe. **Quant un jeu préparé en Rouges/Noires est mélangé à l'américaine il laisse apparaître des séquences de cartes déterminées qui sont autant d'indices et de clefs pour l'opérateur dans la manière de conduire le tour de magie.**

1 - Dans ce tour de cartes je vous invite à mettre votre jeu en alternance R/N afin d'avoir vingt six paires R/N. Si vous le faites avec un *Si Stebbins deck* autant dire qu'il n'y a pas de mal à se faire du bien.

2 – Une préparation additive va permettre de pouvoir montrer le jeu. Divisez le jeu en deux paquets, A et B, de treize paires chacun. Laissez les huit premières paires Rouges/Noires de chaque paquet, A et B, et mélangez les dix cartes restantes entre-elles de chaque paquet puis posez sur chaque paquet de dix cartes le paquet des huit paires, vous devriez avoir un jeu arrangé de la même façon que sur la photo 3 ci-dessous. Il n'y a plus qu'à mettre le paquet A sur le B et le tour peut commencer.

Le jeu arrangé consiste donc à avoir seize cartes en Rouges/Noires suivies de dix cartes (5 rouges et 5 noires) brassées puis seize cartes en Rouges/Noires suivies de dix cartes (5 rouges et 5 noires) brassées



3 – Vous avez la possibilité de montrer le jeu en pratiquant rapidement un étalement du jeu entre vos mains de manière à laisser voir la vingtaine de cartes du milieu qui sont mélangées.

4 – Employez-vous à couper le jeu en 26 et 26, vous aurez donc noté la carte 4♠(26) pour diviser votre jeu à cet endroit, comme sur la photo 4. 4♥(01) → 4♠(26)][5♥(27) → 10♠(52). Remarque. Avec de la pratique on parvient à couper au jugé un jeu au milieu.

5 – Mélangez les deux paquets A et B par la technique de l'imbrication, photo 5. Une fois le mélange terminé, égalisez les cartes.



6 – Poursuivez en distribuant les douze premières cartes sur le tapis, ces cartes seront celles du spectateur. Photo 6.

7 – Maintenant, vient le point d'orgue du tour, comment découvrir le nombre de rouges et de noires qu'il y a dans le paquet des douze cartes ? Amorcez un faux mélange⁹³ de votre paquet tout en expliquant ce que vous allez faire. Jetez ensuite un œil sur les premières cartes de votre talon pour rechercher une séquence de X cartes qui se terminent par un couple de deux cartes noires. Avec ces informations vous allez être en mesure de

déterminer combien de rouges et de noires il y a dans le paquet des douze cartes.



Remarque. Il est important de ne pas faire défiler toutes les cartes de votre talon car le spectateur pourrait à raison vous dire qu'en regardant toutes les autres cartes il est facile de savoir combien de rouges et noires il y a dans le paquet des douze par simple déduction.

Voici ci-dessous, photo 7, une illustration qui va aider.

⁹³ Dans les expériences de mentalisme réalisées avec jeu de cartes un *faux-mélange Chéreau/Charlier* est tout à fait indiqué. Ce faux-mélange est décrit page 57.

Une fois les douze cartes premières du paquet distribuées au spectateur, nous constatons qu'il y a seulement deux cartes noires qui ferment une séquence de mon principe. C'est deux noires voisines sont : 2♠(n01) et 8♠(n02), cet indice va permettre de savoir instantanément combien de rouges et de noires il y a dans les douze cartes cachées. Il suffit d'appliquer une simple formule mathématique pour connaître le nombre de cartes noires et de facto les rouges.

Formule mathématique :
$$\frac{(n1+q)}{2} - n2 = \text{nombre de cartes noires}$$

N1 est le nombre de cartes du paquet distribué. Dans notre exemple n1 est égal à 12, **q** est le nombre de cartes dans une séquence de mon principe qui se termine par deux noires consécutives et enfin **n2** est le nombre de cartes noires dans la séquence de cartes qui suit le paquet des cartes distribuées. Est-ce clair pour vous ?

Concrètement, de tête le calcul à faire est simple comme dire bonjour à une vieille connaissance. (12 + 2) divisé par 2 et on retranche 2. Soit 14 divisé par 2 = 7 et 7 moins 2 = 5, on en conclut que le paquet des douze cartes enferme cinq noires et par déduction sept rouges (12 - 5 = 7). Ce qui se vérifie sur la photo 8 où nous découvrons le contenu du paquet des douze cartes.

Important. La formule employée peut servir dans de nombreux cas où il faut deviner un nombre de rouges et de noires dans un paquet de cartes qui répond aux conditions du principe élaboré. En extrapolant on peut imaginer d'autres effets avec Impair/Pair, féminin/masculin, etc.

8 – La suite est du niveau d'ados boutonneux qui savent faire trois opérations correctement, une addition, une soustraction et une division. Vous allez poser sur le tapis sept cartes rouges et cinq noires en théâtralisant le tour afin de lui donner une dimension de mentalisme de haut niveau et au final tout concordera comme sur la photo 1.



Faut-il préciser une fois encore, ce qui pourrait passer pour une rengaine, que quiconque tentera de reproduire l'effet *La couleur demandée* sans être dans le secret des dieux échouera à jouer les devins.

Mot final. Pour l'avoir en permanence dans mon programme je peux vous assurer qu'il laisse une très très bonne impression.



L'EMPREINTE DU RUBAN

Un jeu est en premier lieu coupé en deux paquets, A et B, puis avant de les mélanger entre-eux le magicien demande au spectateur de noter secrètement la dernière carte de chaque paquet... Et le magicien en scrutant l'étalement des cartes en ruban est en mesure de dire la couleur des deux cartes de la coupe. Comme quoi rien n'est lié au hasard, le jeu mélangé laisse des traces.

Explications/Secrets.

1 - Commençons par organiser vingt quatre cartes en rouges/noires comme sur la photo 1. Avertissement ! Les explications avec vingt quatre cartes sont même qu'avec le jeu tout entier.

9♥(01) 6♠ 8♥ 10♣ A♥ 8♣ Q♦ A♠ 9♦ 2♣ 3♦ 4♣(12) 5♥(13) J♠ K♥ Q♠ 10♥ K♠ 2♦ K♣ 4♦ 5♣ 6♥ 7♠(24).

2 – Faisons deux paquets de douze cartes,

paquet A : 9♥(01) 6♠ 8♥ 10♣ A♥ 8♣ Q♦ A♠ 9♦ 2♣ 3♦ 4♣(12) et le paquet B : 5♥(01) J♠ K♥ Q♠ 10♥ K♠ 2♦ K♣ 4♦ 5♣ 6♥ 7♠(12).

Occupons-nous du paquet A. Si nous le séparons en deux paquets A1 et A2 de manière à avoir pour A1 et A2 la même couleur de carte pour la dernière carte, comme montré sur la photo 3 c'est qu'une coupe a été effectuée entre le huit de trèfle et la dame de carreau, 8♣(06)][Q♦(07), photo 2, bien sûr ce n'est qu'un exemple. Dans ces conditions énoncées nous sommes donc dans la situation de pouvoir réaliser mon principe, les deux paquets, A1 et A2, sont imbriqués à l'américaine ou similaire, photo 4 et la photo 5 donne un cliché du mélange effectué.

9♥ Q♦ 6♠ 8♥ A♠ 9♦ 2♣ 10♣ A♥ 3♦ 4♣ 8♣. On constate que nous sommes bien en présence du principe mis en évidence, **si nous voulons savoir combien de cartes rouges et noires nous avons dans une séquence de cartes qui se termine par deux noires consécutives lorsque la coupe s'est faite sur deux noires nous pouvons affirmer qu'il y aura toujours autant de noires que de rouges dans la dite séquence de cartes.** Dans notre mélange nous avons bien deux séquences qui démontrent que nous avons appliqué le principe. Nous pouvons donc inverser le propos et dire qu'à chaque fois que l'on constate dans un étalement de cartes des séquences de cartes qui se terminent par deux cartes de la même couleur et que dans chaque séquence il y a égalité entre rouges et noires alors on peut dire que la dernière carte de chaque paquet (A1 et A2 qui ont été mélangés) sont obligatoirement de la même couleur.

Démonstration. Le spectateur a mélangé le paquet des douze cartes sans que le magicien en sache davantage. En regardant le mélange (photo 5) il constate deux séquences répondant au principe, 9♥ Q♦ 6♠ 8♥ A♠ 9♦ 2♣ 10♣ et A♥ 3♦ 4♣ 8♣, il en déduit que le spectateur a coupé le paquet entre une noire et une rouge, Noire][Rouge, donc que les



deux paquets avaient une noire en dernière carte avant d'être mélangés entre eux. Ce qui est le cas car le paquet A avait été séparé en deux paquets A1 et A2, 8♣(06)][Q♦(07).



3 – Examinons maintenant une autre possibilité, d'ailleurs il n'y en a que deux, le spectateur sépare son paquet de cartes entre une rouge et une noire. Prenons donc le paquet B de douze cartes, 5♥(01) J♠ K♥ Q♠ 10♥ K♠ 2♦ K♣ 4♦ 5♣ 6♥ 7♠(12) et procédons comme sur la photo 6 à une coupe entre le dix de cœur et le roi de pique, 10♥][K♠ afin d'avoir deux paquets, B1 et B2.

Paquet B1 : 5♥(01) J♠ K♥ Q♠ 10♥(05) et
B2 : K♠(01) 2♦ K♣ 4♦ 5♣ 6♥ 7♠(07), les

deux dernières cartes sont 10♥ pour le paquet B1 et 7♠ pour le B2, photo 7, donc une rouge et une noire. Nous sommes ici dans un principe de *Norman Gilbreath*, en effet si nous mélangeons nos deux paquets à l'américaine, photo 8, nous constatons, photo 9, 5♥(01) K♠ J♠ 2♦ K♥ K♣ 4♦ Q♠ 10♥ 5♣ 6♥ 7♠(12) que certes il n'y aura jamais plus de deux cartes consécutives de la même couleur, comme avec mon principe mais en revanche il n'y aura pas d'égalité de rouges et de noirs dans une séquence se terminant par deux voisines noires ou deux voisines rouges. C'est donc la différence entre les deux manières de



mélanger un paquet de cartes en **Rouges/Noires**. Par conséquent en scrutant l'étalement des cartes le magicien est capable de deviner si les cartes ont été mélangées à la *Gilbreath* ou bien selon mon principe. Et ça c'est une sacré avancée.



Le public qui ne connaît pas les subtilités d'un mélange aura beaucoup de difficultés à percer le secret. Ce tour porte bien son titre « *l'empreinte du ruban* » les cartes mélangées laissent l'empreinte de la manière dont le jeu a été brassé.

Oui cet effet est agaçant ! Il va de soi que le tour fonctionne parfaitement avec quelques cartes ou l'emploi d'un jeu complet. Il peut être amusant de distribuer quelques paquets, trois à quatre afin de pouvoir faire et refaire « *L'empreinte du ruban* » non pas avec tout le jeu mais avec plusieurs séquences de cartes (en Rouges/Noires), ce qui peut renforcer l'idée que vous êtes vraiment clairvoyant. Le scénario pourrait être le suivant :

Un jeu de cartes est en apparence brassé. Le magicien demande à un participant de le couper et de compléter la coupe. Ensuite le magicien distribue quatre paquets inégaux, A, B, C et D et mélange les cartes restantes. Il invite le participant à mélanger à l'américaine tour à tour les quatre paquets en notant les deux dernières cartes avant de procéder au mélange et de prendre dans le talon deux cartes témoins. Par exemple le participant sépare le paquet A en deux paquets A1 et A2 et observe que la dernière carte du paquet A1 est une rouge et celle du paquet A2 est une noire, alors il prend dans le talon une carte rouge et une carte noire comme cartes témoins. Il mélange ensuite le paquet B et prend deux noires, de même pour C et une rouge et une noire lorsqu'il mélange le dernier paquet, le D. Il est incité par le magicien à empiler les cartes témoins. Précisons ! pendant



Magie des Cartes



que le participant mélange les paquets le magicien a le dos tourné.

Ensuite le magicien refait surface et étale faces en l'air les cartes du paquet A et prend deux cartes dans le talon qu'il pose faces cachées sur le tapis, rebelote avec les trois autres paquets. Et au final les cartes témoins matchent avec les cartes du magicien.





PANACHAGE ?

Un jeu de cartes est mélangé à l'américaine. Le magicien tenant son jeu face cachée commence à distribuer les cartes en demandant à un spectateur de l'arrêter dès qu'il y aura au moins deux cartes noires qui se suivent. Pendant la distribution seul le spectateur voit la face des cartes, c'est important de le préciser pour le lecteur. Une fois un premier petit paquet formé le magicien récidive trois autres fois avec le même spectateur ou pas, ce peut parfaitement être trois autres personnes qui sont sollicitées. En tous cas c'est ce qui est montré sur la photo 1, quatre paquets sont formés et sont bien en vue sur le tapis. À noter que sur la photo ne figure pas le talon des cartes restantes qui peut être un nombre variable de cartes. Ensuite le magicien demande au spectateur de les brasser individuellement sans regarder la face des cartes. Puis le participant est prié de retirer une carte par paquet, de se souvenir de sa couleur avant de les aligner comme sur la photo 2.



Le décor étant planté et chacun visualisant la scène, le magicien prend un ton plus grave et dit : « *Je vais essayer de deviner si vos quatre cartes sont rouges ou noires ou un panachage des deux.* » Le mentaliste ramasse chaque paquet et les regarde comme pour en tirer de l'inspiration ou la substantielle moelle, semble tâtonner quelques secondes avant d'annoncer : « *Vous avez trois noires et une rouge.* » Un chaleureux applaudissement vient parachever le tour. La question maintenant qui se pose est de savoir quel est le truc du magicien ?

1 - Il ne vous a pas échappé que le jeu doit être préalablement arrangé en rouges/noires. Voici en photo 3 un exemple, $2\spadesuit(01) J\heartsuit(02) \rightarrow 7\heartsuit(51) 9\clubsuit(52)$.

2 – Commencez par couper entre une noire et une rouge car la dernière du jeu est une noire, photos 4 & 5. Inversement, si la dernière était une rouge il faudrait couper entre une rouge et une noire. Paquet A : $2\spadesuit(01) \rightarrow 3\clubsuit(22)$ et paquet B : $4\spadesuit(23) \rightarrow 9\clubsuit(52)$.

3 - Les deux paquets sont ensuite mélangés entre-eux par imbrication, photo 6. Il s'agit de mélanger les deux paquets à l'américaine.



4 – Le magicien indique qu'il va constituer quatre paquets avec le jeu mélangé (il suffit de reprendre la description de l'effet et de revoir la photo 1) et qu'il va falloir que le spectateur l'arrête dans sa distribution de cartes dès qu'il verra côte à côte deux noires. Ainsi comme exposé en photo 7 quatre paquets de cartes sont sur la table et comme nous sommes privilégiés nous les voyons faces en l'air afin de comprendre le modus operandi. Nous observons là encore que **chaque série de cartes finie par deux noires est constituée d'autant de noires que de rouges.**

Remarque. Il peut arriver que le spectateur dise : « *Stop !* » après la distribution des quatre premières cartes seulement, ce qui signifie qu'il y a deux rouges qui précèdent deux noires, dans cette éventualité je préconise d'inviter le spectateur à poursuivre la distribution jusqu'à deux autres noires afin d'avoir un premier paquet plus fourni.

5 – Dans « *Panachage* », une fois les quatre paquets constitués il est demandé au spectateur de les mélanger séparément, A, B, C et D sans jeter un œil sur les cartes. La photo 8 montre côté coulisse les quatre paquets mélangés.

Paquet A : 4♦(01) → 5♣(08), paquet B : 8♥(01) → Q♠(04), paquet C : Q♥(01) → 5♠(14) et paquet C : 9♦(01) → 10♣(10).

Remarque. Le fait de faire mélanger les paquets donne le sentiment que cela va compliquer la tâche du magicien.



6 – Le dénouement. Le spectateur est invité à retirer une carte de chaque paquet (A, B, C et D) et de les laisser cachées, photo 2.

Pour deviner la couleur des quatre cartes choisies, savoir si elles sont toutes de la même couleur ou qu'il y a panachage, il suffit au mentaliste de passer les cartes en revue de chaque paquet et de voir combien de rouges et de noirs il y a. Par exemple, dans le paquet A, il compte quatre rouges et trois noirs, or il devrait y avoir le même nombre de rouges que de noirs donc la carte sortie est noire. Idem dans le raisonnement à avoir pour les paquets B, C et D. La photo 9 montre le déroulé.

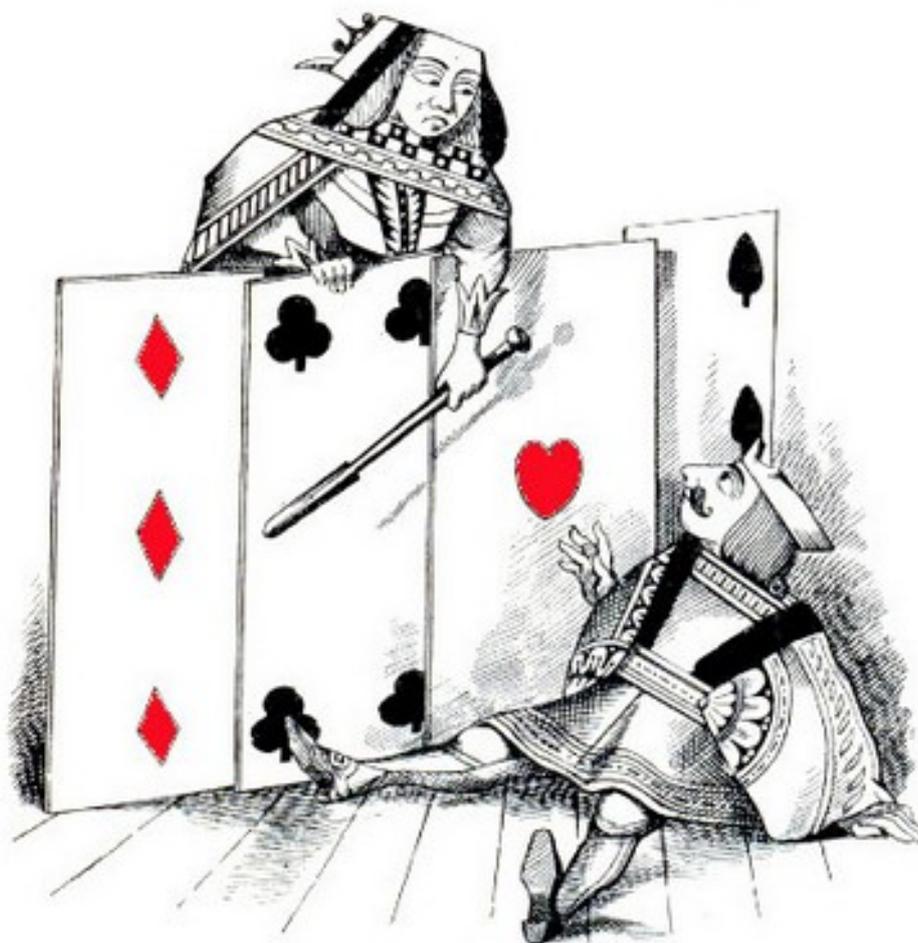


Ce tour n'est pas d'une grande difficulté à mettre en œuvre, il faut au moment de le présenter donner le sentiment que quelque chose d'exceptionnel va se dérouler ; lorsqu'on connaît les points positifs et ceux qui posent un problème dans un tour de magie c'est le jeu de l'acteur-magicien qui fait la différence et qui rendra l'effet extraordinaire.





♥ LE CLASSEMENT DES CARTES PAR LES INDEX ♠



Une révolution dans l'art de classer un jeu de 52 cartes

« ... L'esprit procède par induction, il tire profit de l'expérience, analyse et extrait une loi de la multiplicité des situations. » Alexandre Jollien ⁹⁴

⁹⁴ La Construction de soi, Alexandre Jollien, édition Seuil, 2006. Page 136.

L'une des spécificités d'un jeu de 52 cartes est qu'il peut être divisé en deux paquets égaux, l'un de 26 cartes rouges et l'autre de 26 cartes noires. Cette propriété est régulièrement exploitée afin de créer de très beaux effets magiques dont le célèbre tour « *Out of the World*⁹⁵ » de *Paul Curry*.

Nous pouvons aussi séparer un jeu en impaires (AS, 3, 5, 7, 9, J, K) et paires (2, 4, 6, 8, 10, Q), d'un côté 28 cartes et de l'autre 24.

Un autre classement possible consiste à séparer le jeu en 22 cartes asymétriques⁹⁶ :

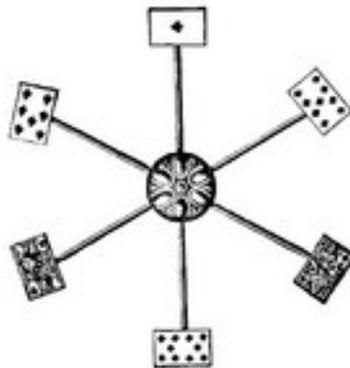
A♠
A♣
8♣
8♥
A♥
7♠
7♦
6♣
3♥
3♣
9♣

6♥
3♠
7♣
7♥
6♠
5♠
5♣
9♥
8♠
9♠
5♥

et 30 symétriques :

6♦
10♣
2♣
4♠
Q♣
4♦
4♣
Q♦
Q♠
2♠
10♠
10♦
3♦
A♦
K♠

8♦
2♦
Q♥
2♥
10♥
9♦
5♦
J♥
K♥
K♣
J♣
J♠
K♦
J♦
3♦



⁹⁵ *Out of The World* de *Paul Curry*. L'effet générique est qu'un jeu de cartes est mélangé puis les cartes sont distribuées, face cachée, en deux paquets selon le desiderata d'un spectateur. Au final, les rouges et les noires se retrouvent séparées. *Magician's Magic* by *Paul Curry*, *Franklin Watts*, Inc New-York, USA.

⁹⁶ Asymétrique. Quand une carte est pivotée de 180° elle présente un dessin différent.

PREMIÈRE MÉTHODE DE CPLI

Je vais maintenant vous parler d'un classement du jeu basé sur les index. Je l'ai appelé le **C.P.L.I.**⁹⁷, tout simplement, le **Classement Par Les Index**. Vous apprécierez qu'il en existe QUATRE appelés successivement CPLI-1, CPLI-2, CPLI-3 et CPLI-4.

Notions de base. Les jeux de cartes de type anglo-américain comportent sur leur face deux index (*edge indices*) identiques et opposés, l'un dans le coin gauche haut et l'autre, inversé, dans le coin droit bas.

Pour la petite histoire certains jeux français (en particulier, ceux de la marque *Grimaud*) comportaient quatre index. De tels jeux présentent l'avantage d'être manipulés tout autant par des droitiers que des gauchers. Mais que cache l'index d'une carte ? L'index contient deux indices essentiels pour identifier une carte, à savoir :

- **Sa Valeur** (*value*) :

A - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K

Dix s'écrit avec deux chiffres, 1 et 0.

Observons aussi que la valeur de l'index (lettre ou chiffre(s)) des cartes de la marque *U.S. Playing Cards* (très utilisées par les cartomanes du monde entier et qui sera notre référence) sont répertoriées par les typographes comme des caractères d'imprimerie à empattement quadrangulaire, probablement du type « égyptienne⁹⁸ » avec un graphie particulière pour le chiffre 3. Nous verrons plus avant l'intérêt déterminant d'une telle graphie dans l'établissement d'un CPLI.

- **Sa Famille** (*suit*) est représentée par quatre symboles ou pictogrammes ; par convention le symbole est situé sous la valeur.

Cœur



Trèfle



Pique



Carreau



Avertissement ! Dans cet ouvrage, comme notre matériau est un jeu de cartes de la marque U.S., nous adopterons pour le valet, la dame et le roi, les abréviations anglaises, soit **J**, **Q** et **K**.

⁹⁷ *C.P.L.I.* ou CPLI est le sigle ou l'acronyme de Classement Par Les Index. Pour les anglophones nous parlerions sûrement de CBTI (Classified By The Index.)

⁹⁸ Selon la classification *Thibaudeau* « L'égyptienne » se distingue par la présence en terminaison des jambages supérieurs et inférieurs du caractère d'un obit à angle droit, dit quadrangulaire, de la même graisse que les fûts principaux de la lettre ou du chiffre. Ce caractère de nature publicitaire se développa dès le milieu du XVIII^e siècle en Angleterre.

Quelques notes historiques. Précisons que c'est à partir de 1860 qu'européens et américains acceptèrent d'imprimer leurs jeux avec des index sur les faces. Véritable innovation dans l'histoire des cartes, cela permit aux joueurs de manier les cartes avec plus d'aisance et en toute sécurité.

Dans la pratique, éventailier des cartes d'une seule main pour en prendre connaissance sans les exposer aux regards indiscrets devenait pour les joueurs nettement plus ergonomique.



Maintenant, examinons quelques index d'un jeu de cartes de la marque *Bicycle*. Que voyons-nous ?

Chiffres et lettres par leur forme graphique sont composés de droites et de courbes harmonieuses et stylisées. Or comme rien n'est laissé au hasard, nous constatons que les uns sont arrondis (*rounded*) et les autres ne le sont pas (*not-rounded*).

Un classement des familles (F) en deux groupes logiques.

Les quatre familles (*suits*) sont symbolisées par quatre pictogrammes



Les deux pictogrammes ♥ et ♣ sont arrondis dans leur partie haute tandis que ♠ et ♦ ne le sont pas.

Par conséquent, notre premier classement consiste à mettre ♥ et ♣ dans le groupe **arrondi** et ♠ et ♦ dans le groupe **non arrondi**.

Intéressons-nous au classement des valeurs.

Et déterminons celles qui sont arrondies et celles qui ne le sont pas.

- Tout logiquement, dans le groupe « *arrondi* » on mettra la lettre **Q**, les chiffres : **2, 6, 8, 9** et **10** (par convention le chiffre des unités, le **0** est arrondi ; on ne tiendra pas compte du **1**.)

- Et dans le groupe « *non-arrondi* » : **A, 4, 3, 5, 7, J, K**.

Concernant le cas singulier et énigmatique du **3**. Dans la vie courante il existe au moins deux manières d'écrire trois par son chiffre, à savoir comme ceci : **3** (la plus scolaire et très répandue) ou bien comme cela : **₃** (d'un rendu plus stylisé et sans équivoque).

Nous constatons que dans notre jeu de cartes l'illustrateur ⁹⁹ opta pour la seconde graphie, un **₃** écrit en chiffre arabe dans sa version stylisée. Remarque. C'est d'ailleurs une graphie très proche du chiffre 3 qui est utilisée dans la numérotation des billets de la zone euro, en revanche pour le dollar américain c'est le **3** classique. Nous en déduisons, de facto, que ce chiffre **₃** intègre le groupe « *non arrondi* ».

Voici désormais la répartition de nos treize cartes :

- Arrondies (six valeurs): **2, 6, 8, 9, 10, Q**. - Non arrondies (sept valeurs): **A, 3, 4, 5, 7, J, K**.

Maintenant, pour déterminer dans quel groupe va appartenir telle ou telle carte on appliquera une règle simple :

Règle :

Quand la valeur (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K) et la famille (♥, ♠, ♣ et ♦) de l'index d'une carte sont différentes, en d'autres termes, « arrondi » pour la valeur et « non arrondi » pour la famille ou bien « non arrondi » pour la valeur et « arrondi » pour la famille alors ces cartes sont placées dans un groupe appelé équilibré.

Dans le cas contraire, **arrondi avec arrondi** ou **non arrondi avec non arrondi** les cartes intègrent le groupe **non arrondi** ou groupe appelé déséquilibré.

Pourquoi équilibré (EQ) et déséquilibré (DQ) ?

Lorsqu'il s'agit de répartir mentalement les cartes en **CPLI-1** il faut déterminer pour chaque carte son appartenance au groupe arrondi ou bien non arrondi. Or, j'ai acquis une certitude, ces deux termes, non seulement ne facilitaient pas un classement rapide des cartes mais engendraient régulièrement une confusion mentale. C'est un peu comme si on voulait classer les cartes en rouges et noires en pensant rouge et non rouge ou bien noire et non noire. Un procédé brouillon qui risquait de provoquer des conflits pour la mémoire. j'ai donc substitué ces deux termes par équilibré et déséquilibré, **EQ** et **DQ**.

Poursuivons en attribuant à arrondi la valeur + 1 et à non arrondi la valeur - 1 et

99 On peut penser que pour des questions de sécurité ce choix de graphie s'imposa logiquement. En effet le 3 pourrait se confondre avec le 8.

examinons le tableau ci-dessous qui révèle les associations possibles.

	valeur	valeur
Famille	arrondi = 1	non arrondi = - 1
arrondi = 1	1 + 1 = 2	- 1 + 1 = 0
non arrondi = - 1	1 - 1 = 0	- 1 + - 1 = - 2

Ce tableau montre clairement quatre résultats attendus, se résumant à deux seulement : **0** et **2**. Note. le **0** symbolisant la perfection je l'ai associé mentalement à l'équilibre et le **2** par opposition au déséquilibre.

Cette méthode permet dorénavant de classer les cartes en **équilibrées** et **déséquilibrées** avec autant de facilité qu'en rouges et noires. Nous avons donc élaborer un jeu de 52 cartes que nous pouvons classer d'une autre manière et cela devient terriblement excitant.

Mon premier Classement par les index - le CPLI-1.

Groupe des équilibrées :

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

Par exemple, dans ce classement A♥ et A♣ sont deux cartes équilibrées, en effet, l'index comporte un non-arrondi (pour la valeur) et un arrondi (pour la famille.) En appliquant la règle ils s'annulent, ces cartes sont par conséquent dans le groupe des équilibrées.

Groupe des déséquilibrées :

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

Par exemple, A♣ et A♦ sont deux cartes déséquilibrées car les index comportent un non-arrondi (pour la valeur) et un non-arrondi(pour la famille). Photo 2, jeu *Bicycle* classé en 26 EQ et 26 DQ.



Peu de choses ont été écrites sur la question du classement par les index et c'est assez surprenant quand on soupçonne tout le potentiel d'un *stacked deck* en équilibrées/déséquilibrées. Curieux de savoir et postérieurement, je n'ai repéré dans la littérature magique que deux articles sur le sujet ; il est probable que des magiciens se soient intéressés à cette question et que je l'ignorais.



À consulter : Un article celui de *Michael Weber*, « Memorease », publié dans la revue MUM 89 page 57, February 2007.

Indéniablement, nos deux approches diffèrent car monsieur *Weber* classe le 3 dans le groupe des arrondis, ce qui est une étonnante observation, et place le 10 dans celui des non arrondis. Il appelle ces deux groupes logiques « *Consistent* » et « *Inconsistent* », ce qui pourrait se traduire par « Cohérent » et « Incohérent. »

En poursuivant mes investigations, dans *la Petite anthologie des Tours de Cartes Automatiques*, tome 2, réunis par *Richard Vollmer*, aux éditions du Spectacle, 1987, j'ai lu la description d'un tour qui attirera toute mon attention « *La carte retournée retrouvée* » de *John Aukes* (d'après *The Very Best of Pabular*, 1985).

Le secret est là aussi basé sur une classification des index (lettres et chiffres) en deux groupes :

- L'un comportant tous les index ronds : 2, 3, 5, 6, 8, 9 et Q
- L'autre tous les index droits : A, 4, 7, 10, J, et K.

Une petite précision est même apportée, je cite l'auteur : « *Les 10 et J participant à la fois des ronds et des droites sont rangés avec les droites afin d'obtenir deux catégories approximativement égales en nombre. Grâce à ce système de classement facile à retenir, un jeu de 52 cartes peut être séparé en 28 cartes rondes et en 24 cartes droites.* »

Cette approche faisant volontairement ou involontairement l'impasse sur le statut des familles (les quatre pictogrammes représentant les cœurs, piques, trèfles et carreaux).

Il est indispensable de faire remarquer au lecteur attentif que le plus intéressant est de constituer deux groupes égaux avec un jeu de 52 cartes et ceci de la manière la plus logique pour l'esprit. Une telle constitution de deux groupes paritaires débouche indéniablement sur de nouvelles possibilités, plus étoffées qu'avec 28 cartes d'un côté et 24 de l'autre. un grand nombre de tours que l'on fait en se basant sur les rouges et les noires vont pouvoir trouver un regain d'intérêt. Dans la fabrique d'un jeu classé ou mémorisé cette « botte secrète » deviendra une arme de choix pour les fins connaisseurs.

SECONDE MÉTHODE

Second classement par les index, totalement inconnu des magiciens et qui peut se révéler très subtil pour tromper son monde.

Je suis particulièrement fier et heureux de vous divulguer le secret du **CPLI-2**, un concept basé également sur le **Classement Par les Index** et qui constitue une première variante.

Rappel. Nous savons qu'un index comporte deux indices d'identification, à savoir la **valeur** et la **famille**.

- La valeur est symbolisée par quatre lettres et dix chiffres (A – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – J – Q – K), 10 s'écrivant avec deux chiffres, 1 et 0.
- Les familles symbolisées par quatre pictogrammes : ♥ ♣ ♠ ♦.

Si nous examinons attentivement la graphie des valeurs, nous pouvons les classer sur un seul critère de référence en deux catégories distinctes, celle qui comporte une **barre horizontale** et celle qui **n'en comporte pas**.

Ainsi les valeurs A – 2 – 3 – 4 – 5 et 7 d'un jeu de la marque *U.S. Playing Cards* (photo 3, index d'un jeu *Tally-Ho* n°9) possèdent cette barre horizontale que les imprimeurs appellent traverse.

En revanche, les valeurs 6 – 8 – 9 – 10 – J – Q et K en sont dépourvues.



Photo 3

Si nous reprenons, pour les pictogrammes ♥ ♣ ♠ ♦ le classement en arrondi et en non-arrondi nous classons ♥ ♣ parmi les arrondis et ♠ ♦ dans les non-arrondis.

Ce classement est résumé dans le tableau ci-dessous.

Valeurs comportant une barre horizontale : Valeurs ne comportant pas de barre horizontale :

A – 2 – 3 – 4 – 5 – 7

6 – 8 – 9 – 10 – J – Q – K

familles classées en arrondi :

 et 

familles classées en non arrondi :

 et 

Règle :

Désormais, voici la règle à suivre : Quand la **valeur (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K)** et la **famille (♥, ♠, ♣ et ♦)** de l'index d'une carte sont **différentes** :

Barre horizontale pour la valeur avec non arrondi du pictogramme ou bien sans barre horizontale avec arrondi alors ces cartes sont placées dans un groupe appelé Équilibré.

Sinon, les cartes : **barre avec arrondi ou bien sans barre avec non arrondi**, appartiennent au groupe appelé **Déséquilibré**.

Tableau récapitulatif

Famille	valeur avec barre = + 1	valeur sans barre = - 1
arrondi = + 1	1 + 1 = 2	- 1 + 1 = 0
non arrondi = - 1	1 - 1 = 0	- 2

Tableau définitif des deux groupes distincts et photo 4, jeu en CPLI-2.

barré = non barre + arrondi ou barre + non arrondi

6♥, 8♥, 9♥, 10♥, J♥, Q♥, K♥,

6♣, 8♣, 9♣, 10♣, J♣, Q♣, K♣,

A♠, 2♠, 3♠, 4♠, 5♠, 7♠,

A♦, 2♦, 3♦, 4♦, 5♦, 7♦.

non barré = sans barre + non arrondi ou barre + arrondi

A♥, 2♥, 3♥, 4♥, 5♥, 7♥,

A♠, 2♠, 3♠, 4♠, 5♠, 7♠,

6♣, 8♣, 9♣, 10♣, J♣, Q♣, K♣,

6♦, 8♦, 9♦, 10♦, J♦, Q♦, K♦.

Les deux tableaux ci-dessous montrent le jeu classé selon leurs critères d'index dans le CPLI-2. Vous observez que les deux groupes, par une grâce divine, s'équivalent, 26 et 26.



Groupe des équilibrées dans le CPLI-2 :

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

Par exemple, dans ce classement A♦ et 5♠ sont deux cartes barrées car l'index comporte une barre (pour la valeur A et celle du 5) et un non arrondi (pour Carreau et Pique). En appliquant la règle : Barre + non arrondi s'annulent, ces cartes sont dans le groupe équilibré.

Groupe des déséquilibrées dans le CPLI-2 :

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

Par exemple, 2♣ et 7♥ sont deux cartes non barrées. Pour le 2♣, l'index est sans barre pour la valeur 2 et un arrondi (pour la famille trèfle). Pour le 7♥ : Barre + arrondi.

Voilà révélé le secret du **CPLI-2 du magicien**. Là aussi le cartomane peut classer son jeu autrement.

TROISIÈME MÉTHODE

Ceux qui veulent explorer toutes les facettes d'un jeu basé sur le Classement par les Index et en tirer profit vont être gratifiés d'un troisième arrangement, le **CPLI-3 du magicien**. Un arrangement là aussi totalement opérant et qui peut être un excellent ersatz aux deux précédents.

Repartons des fondamentaux d'un jeu, à savoir, l'index comporte une valeur et un pictogramme.

Intéressons-nous en premier lieu à un autre aspect de la graphie des valeurs d'un jeu : **A – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – J – Q – K** en observant que certaines valeurs : A, 4, 6, 8, 9, 10, Q, ont des lignes fermées qui créent des contre-poinçons¹⁰⁰ ou surfaces blanches de différentes formes :

- Pour l'as symbolisé par la lettre **A** et le **4** : Deux triangles.
- Pour le **6**, le **9**, le **10** (du **10**) : Un ovale.
- Pour le **8** : Deux ovales.
- Pour la **Q**, un ovale divisé en deux surfaces.

Nous considérons donc que ces valeurs appartiennent au même groupe, celui des lignes fermées ou des surfaces blanches. On leur attribue : - 1.

Quant aux autres valeurs : 2, 3, 5, 7, J et K, nous les regroupons dans le groupe des lignes ouvertes et donnons : + 1.

Nous conservons pour les familles le classement en arrondi et non arrondi.

cœur et trèfle = + 1



pique et carreau = - 1



Et considérons, là encore, que arrondi = + 1 et non arrondi = - 1.

Règle :

Il est dorénavant aisé de poser une règle : Quand la **valeur** (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K) et la **famille** (**♥**, **♣**, **♠** et **♦**) de l'index d'une carte ont **une ligne fermée pour la valeur avec un non arrondi du pictogramme ou bien ligne ouverte avec arrondi** alors ces cartes sont placées dans le groupe équilibré. Sinon, les cartes, **ligne**

100 Contre-poinçon : Terme d'imprimerie désignant l'espace blanc enclos à l'intérieur de la panse d'un caractère.

fermée avec arrondi ou bien ligne ouverte avec non arrondi, sont mises dans le groupe **déséquilibré**.

Le tableau ci-dessous résume ce classement.

	valeur	valeur
Famille	ligne fermée = + 1	ligne ouverte = - 1
arrondi = + 1	1 + 1 = 2	- 1 + 1 = 0
non arrondi = - 1	1 - 1 = 0	- 2

Tableau définitif des deux groupes distincts, photo 5 , jeu en CPIL-3.

Ligne ouverte + arrondi ou ligne fermée + non arrondi

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

Ligne ouverte + non arrondi ou ligne fermée + arrondi

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

Groupe équilibré du CPLI-3 :

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

Groupe déséquilibré du CPLI-3 :

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



En conclusion, un regroupement des cartes selon que l'index comporte des lignes fermées ou ouvertes est une autre voix possible dans une parfaite distribution, 26 et 26.



QUATRIÈME MÉTHODE, GP/GI

Une observation minutieuse des index montre qu'il est encore possible d'inventer un classement des cartes, mais cette fois-là, de manière totalement innovante. Prenons notre jeu de cartes de chez *U.S. Playing Cards CO.* et déterminons le nombre de traits droits qu'il faut tracer pour chaque lettre et chiffre.

Règle : Compter le nombre de traits ou segments de droite repérés dans la valeur de l'index (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K)

V = Valeur de l'index T = nombre de traits

A	5
2	2
3	3
4	4
5	2
6	0
7	2

V = Valeur de l'index T = nombre de traits

8	0
9	0
10	1
J	1
Q	0
K	7

Nous constatons qu'une valeur **T** d'index est paire ou impaire. Dans un deuxième temps, additionnons **T** et **F** (la valeur attribuée pour sa famille) afin de classer les cartes en deux groupes distincts (pair et impair). Et dans la construction de notre CPLI-4 optons pour le classement des familles selon ma méthode, ♥ = 1, ♣ = 2, ♠ = 3, ♦ = 4.

Classer les quatre familles par leur index

Nous savons tout l'intérêt d'associer à chaque famille, une valeur de 1 à 4. Rappel ! Les quatre familles sont généralement codées ainsi : ♠ = 1, ♥ = 2, ♣ = 3 et ♦ = 4 ou 0. C'est ce fameux classement que nous retrouvons dans l'élaboration du *Si Stebbins* (page 528) et utilisé de nos jours par de nombreux magiciens et pour s'en souvenir on utilise le mémo : **Picoeur Trécar** (1 - 2 - 3 - 4 ou 0).

Incise. J'encourage le lecteur à consulter le monumental ouvrage *Les Cartes à jouer du quatorzième au vingtième siècle* par *Henry René D'Allemagne* chez *Hachette et Cie*, MCMVI, pour comprendre, primo, ce que fut l'évolution de la carte à jouer en Europe et secundo ce qui de facto influença ce choix, ♠ = 1, ♥ = 2, ♣ = 3 et ♦ = 4, dans la pensée des représentations graphiques d'un jeu de cartes à l'époque des pionniers.

Existe-t-il un codage plus vertueux ? Comme je vous sens, cher lecteur, impatient, voici sans tarder le fruit de ma recherche.

Mon codage des quatre familles

 = 1

 = 2

 = 3

 = 4

Justifications. En observant attentivement les quatre symboles d'un jeu de cartes actuel, nous trouvons très facilement un point commun, à savoir le *nombre de pointes* du symbole :

- Le pictogramme  se termine par **une pointe**. Il prendra donc la valeur **1**.
- Le pictogramme  présente **deux pointes** sur sa minuscule base, nous lui attribuons la valeur **2**.
- Le , à l'inverse du  dresse **une pointe vers le haut** et comme le trèfle , il présente **deux pointes sur sa base**, sa valeur sera **3**
- Et le  affiche à l'évidence **quatre pointes**, il aura la valeur optimale de **4**. Et pour conserver une trace du passé, on gardera l'argument souvent avancé qu'il pourra prendre aussi la valeur **0**.

C'est ce nouveau classement des quatre familles que j'utilise souvent,  = 1,  = 2,  = 3,  = 4 et qui me rend de nombreux services. Il me semble très logique, d'une grande simplicité à retenir pour la mémoire et applicable aux arrangements de jeux particuliers. Je me suis même amusé à lui coller une phrase de rappel pour le graver dans le marbre.

Cotre picard ¹⁰¹ (1 – 2 – 3 – 4 ou 0)

CO (Cœur) **TRE** (Trèfle) **PI** (Pique) **CARD** (CARREAU)

Nos amis de langue shakespearienne ne seront pas oubliés, voici à leur endroit une expression pour s'en souvenir :

HACK SEED (H : Heart, C : Club, S : Spade, D : Diamond).

Le classement en CPLI-4 (photo 6) se présentera ainsi

Groupe pair ou GP (T + F est pair) :

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

¹⁰¹ Cotre : Comme chacun le sait, surtout les marins, le cotre est un voilier qui ne possède qu'un mât. Ouvrons une parenthèse, j'aime particulièrement la définition qu'en donne mon dictionnaire *Hachette* de 1991, à la page 356 : *Cotre* nom masculin. Voilier à un mât, gréant foc et trinquette.

Groupe impair ou GI (T + F est impair) :

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



Résumé.

- Quand une carte est paire (T + F) elle fait partie du groupe **GP** (ou bien équilibré)
- Quand une carte est impaire (T + F) elle fait partie du groupe **GI** (ou bien déséquilibré).

Ce montage est très facile à mettre en place. Là aussi, il peut devenir l'allié du magicien désireux d'apporter du sang frais à ses neurones. Remarque. Les magiciens

conservateurs et routiniers pourront continuer à utiliser ♠ = 1, ♥ = 2, ♣ = 3 et ♦ = 4 et établir un classement en CPLI-4 comme montré ci-dessous.

Groupe GP (T + F est paire) :

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

Groupe GI (T + F est impair) :

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

Cet arrangement du jeu trouvera certainement des adeptes ; il fallait le signaler.

LE BINARY-INDEX-CARD, CINQUIÈME MÉTHODE

Introduction. Le système de numération binaire positionnelle utilisant la base 2 (0 et 1) va nous aider à classer astucieusement la série des treize cartes composant une famille en deux groupes, l'un, celui des équilibrés (EQ) et l'autre celui des déséquilibrés (DQ).

Le système binaire pour classer les cartes

Rappel : Le système binaire est utilisé en informatique, il a l'avantage d'être d'une logique bivalente : une proposition est soit vraie, soit fausse, ce qui se traduit par 0 ou 1.

À la fin, nous remplacerons le **0** par **EQ** et le **1** par **DQ**.

Dans un premier temps, nous allons l'appliquer pour la valeur (V) de chaque carte en utilisant le codage binaire inversé (1-2-4-8) au lieu du codage classique (8-4-2-1). Il semble plus assimilable et pratique à mémoriser pour les francophones.

Le tableau ci-dessous résume ce codage.

Décimale et son codage binaire inversé : (1 - 2 - 4 - 8)

Décimale	Code binaire	Décimale	Code binaire
0	0000	8	0001
1	1000	9	1001
2	0100	10	0101
3	1100	11	1101
4	0010	12	0011
5	1010	13	1011
6	0110	14	0111
7	1110	15	1111

On constate que nous ne pouvons pas aller au-delà de 15, ce qui est logique et rassurant.

Codage des treize valeurs d'un jeu de cartes

Considérons par formalisme que As (A) = 1, Valet (J) = 11, Dame (Q) = 12 et Roi (K) = 13. Cela nous donne ceci :

Valeur de la carte	Son Code binaire	Valeur de la carte	Son Code binaire
A	0000	8	0001
1	1000	9	1001
2	0100	10	0101
3	1100	J	1101
4	0010	Q	0011
5	1010	K	1011
6	0110		
7	1110		

Décortiquons deux exemples pour une meilleure compréhension de la démonstration.
Exemple : Quel est le code binaire du 7 ?

Pour faire 7 nous devons additionner 1 + 2 + 4, ce qui se traduit par 1110. De même pour un roi (K) nous devons additionner 1 + 4 + 8, le code binaire est donc 1011. Le 0 précise que le 2 n'est pas additionné. Est-ce clair ? Probablement. Maintenant, chose promise, substituons la valeur 0 du code binaire par EQ (équilibré), 0 par EQ, et 1 par DQ (déséquilibré).

Le tableau ci-dessous résume les substitutions opérées :

Valeur carte	Son Code binaire	Valeur carte	Son Code binaire
0	EQ - EQ - EQ - EQ	8	EQ - EQ - EQ - DQ
A	DQ - EQ - EQ - EQ	9	DQ - EQ - EQ - DQ
2	EQ - DQ - EQ - EQ	10	EQ - DQ - EQ - DQ
3	DQ - DQ - EQ - EQ	J (jack)	DQ - DQ - EQ - DQ
4	EQ - EQ - DQ - EQ-	Q (queen)	EQ - EQ - DQ - DQ
5	DQ - EQ - DQ - EQ	K (king)	DQ - EQ - DQ - DQ
6	EQ - DQ - DQ - EQ		
7	DQ - DQ - DQ - EQ		

Additionnons pour chaque valeur le nombre d'équilibrées et de Déséquilibrées puis considérons que lorsque ce nombre totalise **2 EQ et 2 DQ** celles-ci s'annulent, on attribuera la valeur **0** du code binaire et dans les autres cas ce sera **1**.

Valeur carte	Nombre EQ/DQ	Son code binaire	Valeur carte	Nombre EQ/DQ	Son code binaire
0	4 EQ	1	8	3 EQ et 1 DQ	1
A	1 DQ et 3 EQ	1	9	2 EQ et 2 DQ	0
2	3 EQ et 1 DQ	1	10	2 EQ et 2 DQ	0
3	2 EQ et 2 DQ	0	J	1 EQ et 3 DQ	1
4	3 EQ et 1 DQ		Q	2 EQ ET 2 EQ	0
5	2 EQ et 2 DQ	0	K	1 EQ et 3 DQ	1
6	2 EQ et 2 DQ	0			
7	1 EQ et 3 DQ	1			

Désormais, avec ces résultats on peut classer les cartes en deux groupes

A - Groupe des 0 (ou EQ) : 3 - 5 - 6 - 9 - 10 - Q

B - Groupe des 1 (ou DQ) : A - 2 - 4 - 7 - 8 - J - K

Nous avons franchi une étape décisive, classer les cartes par leurs valeurs. Cette méthode de raisonnement abstrait porte le nom de **Binary-Index-Card**, le B.I.C. (pour les amoureux des abréviations et sigles, à ne pas confondre avec le nom d'une banque française). Maintenant notre travail va consister à coder les familles.

Codage des familles (F)

Il suffit de reprendre le code d'attribution des valeurs : ♥ = 1, ♠ = 2, ♣ = 3 et ♦ = 4. Nous

savons, pour l'avoir étudié, que ♥ et ♣ appartiennent au groupe **des arrondis**. En revanche ♠ et ♦ sont **des non-arrondis**.

- S'applique alors une règle simple, définie par seulement quatre propositions :
- 1 - Lorsque $V = 0 + F = \text{non-arrondi}$ alors la carte appartient au **groupe EQ**.
 - 2 - Lorsque $V = 1 + F = \text{arrondi}$ alors la carte appartient au **groupe EQ**.
 - 3 - Lorsque $V = 0 + F = \text{arrondi}$ alors la carte appartient au **groupe DQ**.
 - 4 - Lorsque $V = 1 + F = \text{non-arrondi}$ alors la carte appartient au **groupe DQ**.

Le résultat du classement est montré clairement sur la photo 7 et ci-dessous :

Groupe des équilibrées :

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

Groupe des déséquilibrées :

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



Ainsi, là encore, par une méthode logique nous débouchons sur un nouveau classement du jeu en deux séries égales. Et nous arrivons au terme de ce **CPLI-5**.



CONCLUSION SUR LE CPLI

« On ne combat pas les passions par la simple raison. »

Spinoza

Points communs aux cinq CPLI.

1 - A la différence des autres systèmes qui classent les cartes en deux groupes inégaux (28 et 24, par exemple), avec le CPLI les deux groupes logiques sont égaux (26 cartes de part et d'autre).

2 - Dans chaque groupe règne une certaine diversité de cartes, ce qui laisse penser que le jeu a été foncièrement brassé. Pourtant, dans les deux groupes chaque valeur (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K) est représentée par deux membres ou paires A-A, 2-2, etc.) Or par le brassage des couleurs et familles il y a aucun risque que cette supercherie saute aux yeux des spectateurs.

3 - Chaque groupe comporte deux séries de treize cartes de l'as au roi (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K), ce qui peut favoriser des tours de cartes qui exploitent les séries numériques.

4 - Les valeurs additionnées dans chaque groupe totalisent 182.

Rappels. En additionnant les cinquante deux valeurs d'un jeu de cartes on obtient un total de trois cent soixante quatre. Pour mémoire, chaque famille (Cœur, Trèfle, Pique et Carreau) totalise 91. Toutes les rouges (Cœurs + Carreaux) totalisent 182 et les noires aussi, Trèfles + Piques = 182.

5 - Par curiosité, si nous recherchons des cartes qui occupent le même groupe dans les cinq CPLI élaborés, nous n'en trouvons que quatre : **J♥, K♥, J♦, K♦**.

6 - Grâce à ce travail, l'identité des cartes s'enrichit de nouveaux attributs. À présent, nous sommes, non seulement, en mesure de séparer les cartes en Rouges et noires, Paires et Impaires, symétriques et asymétriques mais aussi en Équilibrées et Déséquilibrées et de cinq manières différentes. Franchement que demande le peuple !

En arrangeant le jeu en deux groupes égaux de 26 cartes, par exemple en CPLI-1, il faut savoir que le nombre de permutations de cartes dans chaque groupe est si important que nous allons le résumer par cette formule mathématique : $26 !$ ¹⁰²

102 Dans le domaine des cartes, une permutation consiste à disposer les cartes dans des ordres possibles. Par exemple avec deux cartes on ne peut procéder qu'à deux permutations (A - B et B - A). Calculer un nombre de permutations : Pour n cartes il est égal au produit des n premiers nombres entiers consécutifs, il s'agit de la factorielle du nombre n , qui s'écrit $n!$



♥ TOURS DE CARTES EN CPLI ♠

Pour vous montrer toute la puissance du CPLI et vous familiariser avec ses arcanes je suis heureux de vous présenter ma série de tours basés sur le classement par les index. Des tours de cartes qui ne manqueront pas de surprendre et je vous souhaite le même succès que j'ai à présenter ces petits joyaux cartomagiques.

- Treize à table, page 451.
- L'énigme des 12 cartes, page 454.
- La pendule invisible, page 457.
- Do as I do avec six cartes, page 460.
- Hors du commun !, page 462.
- Du Lundi au Dimanche, page 466.
- Quatre paquets pour deux cartes retrouvées, page 469.
- Un jeu à prédire, page 473.
- Deux cartes très obéissantes, page 476.
- Le mot de passe dévoilé, page 477.
- La voix de son maître, page 482.
- Déplacements de cartes extra-lucide, page 484.
- Le médium du XXI^e siècle, page 486.
- Le Mental effect du magicien, page 488.
- Votre paquet est pair ou impair, page 490.
- The Perfect Stop Trick en CPLI, page 491.
- Découverte top magique, page 494.
- The magi's detection, page 496.
- Time-Locator, page 498.
- Énigmatum !, page 500.
- Carte-Trace, page 502.
- Les quatre prédictions du mentaliste, page 504.
- La carte déplacée du magicien, page 511.
- Mezza Voce, page 514.

Avertissement ! Les effets et routines de cette partie se réalisent avec un jeu en **CPLI-1**. Ceux qui voudraient se servir d'un autre CPLI, adapteront en conséquence leurs jeux pour des résultats aussi probants et gratifiants.



TREIZE À TABLE I

Ce tour de cartes est une belle application d'un jeu pré-arrangé en un classement par les index. Pour l'avoir présenté à de multiples occasions je peux vous dire qu'il scotche les participants, et pas que, même les confrères magiciens se creusent la tête pour percer le mystère.

Avertissement. Nous allons pour ce tour et tous ceux qui suivront dans ce chapitre faire intervenir des personnages avec lesquels s'engageront des dialogues avec le magicien, ceci afin de se rapprocher le plus près possible des conditions *in situ* des tours de cartes présentés. Et c'est aussi une manière de rendre l'effet plus attrayant.

Le magicien fait intervenir pour ce tour une charmante dame qui se prénomme *Odile*.

« *Bonjour Odile ! Je crois que nous nous sommes jamais rencontrés avant ce soir.* »

Pause.

« *Que faites-vous dans la vie Odile ?* »

« *Je suis enseignante dans le privé, à l'école saint Joseph...* »

« *Très bien ! Vous aimez les enfants cela se voit sur votre visage.* » Pause.

« *Odile je vais vous proposer un effet de divination et pour cela j'ai apporté un jeu de cartes.* »

Le magicien montre son jeu, d'une apparence très honnête, effectivement à l'examen il y a aucun indice de jeu truqué. Il s'emploie à le mélanger et l'égalise, le pose sur la table et demande à la participante *Odile* de couper le jeu et compléter sa coupe. Il le reprend ensuite pour l'éventailier entre ses mains afin que *Odile* retire une carte. Il faut préciser que n'importe quelle carte peut être retirée du jeu, ceci est dit afin que le lecteur ne dise pas : « *Oui la carte a été forcée par le magicien.* »

Comme nous sommes dans les petits papiers de cette spectatrice, nous découvrons en douce que sa carte est le 5♠. Le magicien explique à la dame qu'il va sortir douze cartes. Il compte : « *Un, deux et trois !* » et sort la quatrième, il refait un écart de trois cartes avant de sortir une autre carte et ceci est répété pour qu'au final le mentaliste puisse sortir douze cartes du jeu par ce procédé atypique de comptage ; évidemment toutes ces cartes sont faces cachées donc inconnues du magicien.

« *Odile je vais vous demander maintenant de bien vouloir fixer une dernière fois l'identité de votre carte et ensuite de la mélanger à ces douze cartes.* »

Le magicien tout en parlant place machinalement le restant des cartes, le talon de trente neuf cartes dans la boîte afin que les treize cartes mélangées soient au centre des opérations.

« *Odile ! Vous qui travaillez dans un institut catholique nous allons imaginer que ces treize cartes représentent la Cène, le dernier repas du Christ avec ses douze apôtres.* »

Le magicien s'empare du petit paquet des treize cartes et les aligne face visible. »

Pause

Puis avec une certaine gravité si chère aux prestidigitateurs qui ont fait du théâtre il pointe délicatement du doigt une carte et dit : « *J'ai comme le sentiment que cette carte est plus importante que les autres, c'est la votre n'est-ce pas ?* »

Ce que *Odile* confirme aussitôt d'un « *OUI c'est ma carte.* »

1 - Matériel requis. Un jeu de cartes dans sa boîte. Ce jeu aura été arrangé en CPLI-1. Ci-dessous voici une illustration du montage en EQ/DQ avec lequel vous êtes désormais familiarisé.

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

2 - Ce tour repose sur deux subtilités, la première c'est l'alternance des cartes en EQ/DQ et la seconde la constitution d'un paquet de douze cartes qui seront toutes des DQ si la carte choisie est une EQ et inversement que des EQ si la carte choisie est une DQ.

Le jeu préparé en DQ/EQ ne montre rien d'anormal, il peut subir à l'occasion un faux-mélange et des coupes qui ne perturbent pas le montage, c'est le mérite de ce type d'arrangement d'être innocent. Donc au départ le jeu est présenté face visible puis éventailé entre les mains, face cachée afin que la spectatrice puisse retirer une carte. Au moment où elle retire une carte (le 5♠, une DQ, choix de la personne dans notre récit) il suffit pour le magicien de laisser sur le paquet inférieur la carte qui précède la carte choisie donc retirée et de passer le paquet supérieur en-dessous du paquet inférieur. Cette simplissime manipulation fera que le jeu prendra cette forme,

A♥(01) 8♠ 4♠ 10♦ 6♥ 4♥ 3♠ 6♦ 7♠ J♦ Q♥ 9♠ A♦ 5♥ 6♣ A♣ 3♦ 6♠ 10♥ 9♦ 8♦ J♣ 8♣ K♣ 8♥ 2♦ K♠ 7♥ 10♣ 2♠ 2♥ Q♠ 9♥ K♥ A♠ 4♣ 7♦ J♥ K♦ 7♣ 4♦ 3♥ 9♣ 10♠ Q♣ 3♣ 2♣ Q♦ 5♦ 5♣ J♠(52)

3 - C'est ici que le deuxième subterfuge fait son entrée. Le magicien propose de laisser de côté les trois premières cartes et de sortir la suivante et de répéter cette action jusqu'à épuisement du jeu ce qui fera que douze cartes seront sorties pour symboliser dans notre histoire les apôtres. Et petite parenthèse, le fait de compter trois cartes et sortir la suivante en répétant l'action colle à l'histoire racontée, en effet dans le christianisme la Trinité est le dieu unique en trois personnes : le Père, le fils et le saint-esprit.

La supercherie sera que ces douze cartes appartiendront au même groupe, ce groupe sera opposé à celui de la carte choisie. Dans notre exemple, que des EQ : 10♦ 6♦ 9♠ A♣ 9♦ K♣ 7♥ Q♠ 4♣ 7♣ 10♠ Q♦.

Ce qui va permettre au mentaliste de facilement identifier la carte choisie par *Odile*. Dans

la séquence des treize cartes en effet la seule qui n'est pas une DQ (groupe majoritaire) c'est le CINQ DE PIQUE. C'est un peu comme si on avait une noire parmi douze rouges.

Voici comment le paquet des treize cartes pourrait se présenter après avoir mélangé la carte choisie aux douze autres : 10♦ 6♦ 9♠ A♣ 9♦ 5♠ K♣ 7♥ Q♠ 4♣ 7♣ 10♠ Q♦.

4 - Il est clair que ces deux subtilités font de ce tour une petite merveille. Cet effet est un véritable puzzle pour ceux qui cherchent à percer le secret. Il demande peu de préparation, l'arrangement des cartes peut se faire en quelques secondes. Il n'y a pas besoin d'être un manipulateur chevronné pour l'exécuter, une certaine gaucherie serait même favorable à sa présentation. Enfin pour conclure, il peut s'accompagner d'une histoire.





L'ÉNIGME DES 12 CARTES

Une carte est retrouvée d'une manière mystérieuse parmi douze cartes. Pour avoir présenté cet effet à des publics différents je peux vous dire qu'il scotche vraiment.

Faisons intervenir auprès du magicien un jeune homme, *Julien*, qui s'intéresse aux tours de cartes.

« *Tenez Julien, coupez le jeu et complétez la coupe.* » « *Voulez-vous recouper ?* » Suite à la coupe effectuée par *Julien*, le magicien complète la coupe, ramasse le jeu et distribue les cartes alternativement en deux paquets de six cartes, A et B. « *Parfait ! Pour ce tour nous allons utiliser douze cartes.* » Le magicien mélange chaque paquet, le A et le B sans prendre connaissance des cartes. « *Julien ! Choisissez, sans me la montrer, c'est très important, une carte dans l'un de vos deux paquets.* » *Julien*, en bon petit soldat, prend en main le paquet B et sort une carte, la regarde pour lui-même (par exemple le huit de pique). « *Maintenant, remettez votre carte dans ce paquet* » (le paquet A.) Pause. « *Mélangez chaque paquet à fond sans me montrer les cartes.* » Le participant mélange les sept cartes du paquet A puis celles du paquet B. À la fin des mélanges, le magicien saisit le paquet B, le pose sur le paquet A puis dans la foulée, fait un éventail des six premières cartes en main gauche, les six suivantes en main droite et les imbriquent en les alternant (un peu comme dans un Faro que l'on réaliserait avec seulement douze cartes). « *Vous voyez Julien, le mélange que je viens de faire devant vous est espagnol. Il se pratique plutôt en été à cause des fortes chaleurs et toujours après une bonne sieste.* » Le magicien étale les douze cartes, les faces visibles, sur la table. « *Vous êtes d'accord avec moi Julien que c'est la première fois que je prend connaissance de vos cartes. Je rappelle que vous en avez choisi une et que ma mission si je l'accepte consiste à retrouver laquelle est la votre.* » Pause. « *Je dois vous dire que je suis dans l'expectative car cette distribution est brouillonne. Cependant en mon âme et conscience, je pense que votre carte est le huit de pique (8♠).* » Applaudissements !

Points forts

- Le jeu peut être examiné avant de commencer le tour, il est normal, - Le jeu est coupé de manière loyale, - Chaque paquet est réellement mélangé, - Le magicien devine la carte choisie qu'au dernier moment, quand les cartes sont étalées, - Le tour peut être refait des dizaines de fois, les douze cartes sélectionnées ne seront jamais les mêmes, - Le truc est indétectable et représente un vrai casse-tête malgré la simplicité du principe mis en œuvre et les actions menées, - Et cerise sur le gâteau, il se réalise avec un jeu normal qui peut tout à fait avoir été emprunté.

1 - Il faut un jeu de cartes préparé en EQ/DQ ou si vous préférez une autre formulation, les cartes EQ doivent alterner avec les DQ. Montrer le jeu tel quel. Pour les néophytes comme pour de nombreux magiciens ne connaissant pas le principe du CPLI, le jeu semble parfaitement mélangé.



Faites couper et compléter la coupe. Plusieurs coupes complétées peuvent être successives. Distribuez douze cartes, les faces cachées, en deux paquets, A et B, en veillant à un aller-retour des cartes. En clair, la première est mise en A, la seconde en B, la troisième en A, etc, la dernière en B. Comme le jeu est en EQ/DQ ou en DQ/EQ, cela dépend de la première carte, l'un des deux paquets accueillera toutes les EQ et l'autre les DQ.

Donc, quel que soit le paquet choisi par le participant (*Julien*) il prendra dans ce paquet une carte qui sera mise dans l'autre paquet. Cette carte sera considérée comme l'étrangère du groupe. Dans notre exemple, *Julien* avait choisi une carte, le 8♣, cette carte a été prise parmi le groupe des six EQ, et a été mélangée avec les six DQ.

2 - Ensuite, le paquet B (composé de cinq cartes DQ) est placé sur le paquet A (paquet aux sept cartes, dont six DQ et une EQ inconnue pour l'instant).

Puis, le magicien éventaille les six premières cartes (celles de la main gauche) ainsi que les six dernières (celles de la main droite), photo 1, et les imbrique de manière à les faire alterner pour reconstituer le paquet de douze cartes.

Petite précision, l'imbrication des cartes doit laisser la première du paquet de la main gauche en première des douze. Photo 2.



3 - Enfin, les douze cartes sont étalées avec les faces visibles. À cette étape, pour la première fois le magicien découvre l'identité des cartes et peut procéder à une analyse de terrain. Il faut en premier lieu, déterminer l'identité de la première carte. Supposons, pour prolonger notre exemple, que cette première carte soit une EQ, cela signifie qu'il existe que deux possibilités pour identifier la carte choisie.

a) Le jeu est dans l'ordre logique : EQ-DQ-EQ-DQ-EQ-DQ-EQ-DQ-EQ-DQ-**EQ**-DQ, ce qui permet de conclure que la carte onzième est la carte choisie, c'est mathématique !

b) Le jeu présente une rupture dans sa distribution logique, comme ci-après : EQ-**EQ**-EQ-DQ-EQ-DQ-EQ-DQ-EQ-DQ-**DQ**-DQ cela signifie que la carte qui devrait occuper logiquement une position DQ est la carte choisie (une EQ). En fait dans cette situation, la carte choisie sera potentiellement soit en n02, n04, n06, n08, n10 ou n12, une position toujours paire.



Magie des Cartes

Voilà c'est basique à mettre en œuvre et terriblement efficace. Remarque. Si la première carte est une DQ, en miroir, il faudra appliquer les mêmes règles.

4 - Conclusion. L'effet de ce tour est extraordinaire à présenter. Il peut être refait. À la limite, l'opérateur peut intervenir qu'à la phase finale, à condition toutefois d'avoir un partenaire fiable et apte à exécuter des instructions précises. Dans cette présentation, l'effet tient du miracle. En duo avec un pseudo médium, dans le secret de l'alcôve un sommet cartomagique peut être atteint.

LA PENDULE INVISIBLE

« Les promesses n'engagent que ceux qui les lisent. »

Un fantastique effet de cartes réalisé avec une spectatrice dont le prénom est *Olivia*. Un jeu de cartes est présenté à la participante. R.A.S. Le magicien le pose devant la spectatrice et se retourne. Il va donner ses instructions à distance.

« Ma chère Olivia, je vais vous proposer une petite expérience mentale. Acceptez-vous de participer ? » « Oui monsieur le magicien. » « Je vais vous livrer quelques instructions, à chaque fois qu'elle sera accomplie ayez la gentillesse de me dire : OK ! » « OK ! » jette Olivia un brin malicieuse. « Voici ma première instruction : Coupez le jeu et complétez la coupe. » « OK ! » « Projetez votre regard sur la table et imaginez une pendule invisible ne comportant que quatre indications, celles de midi, trois heures, six heures et neuf heures. » « OK ! » « Placez votre jeu à 6 six heures. » « OK ! » « Prenez connaissance de la première carte du jeu, mémorisez-là puis posez-là, face cachée à midi sur votre pendule invisible. Aussitôt, écrivez son nom sur le papier. » « D'accord ! » « Prenez votre jeu et distribuez silencieusement, une à une, un nombre de cartes compris entre quatre et vingt et posez ce paquet à neuf heures... Et vous garderez votre jeu dans vos mains » « OK ! » « Faites la même distribution à trois heures. Autant de cartes distribuées qu'à neuf heures. Et vous reposerez votre jeu à six heures. » « OK ! » « Déplacer votre carte, à midi, sur le paquet de trois heures. » « OK ! » « Déplacez votre jeu à six heures sur le petit paquet de trois heures. » « OK ! » « Mettez le nouveau paquet de trois heures sur celui de neuf heures. » « Parfait ! » « Positionnez le jeu au centre de votre pendule invisible, cartes toujours cachées. » « OK ! » « Enfin, voici ma dernière instruction, pliez le papier sur lequel vous avez écrit votre carte et cachez-le dans le poing de votre main gauche. » Le magicien se rapproche de la fille, retourne le jeu et l'étale sur la table.

Il se concentre et d'une voix hésitante et transpirante après ce marathon, conclut :
 « Auriez-vous écrit sur le papier, **DEUX DE PIQUE**. » « C'est exact ! Comment avez-vous deviné ? »

1 - Un jeu de cartes préparé en EQ/DQ. Un papier et de quoi écrire. Voici une belle application du EQ/DQ. En suivant à la lettre la procédure proposée par l'opérateur la carte choisie sera indubitablement placée à un endroit du jeu où sa position indique qu'il s'agit de cette carte. C'est maté-magique ou dingue !

Partons génériquement d'un jeu dans lequel les DQ et EQ alternent, DQ(01) → EQ(52).

À chaque carte (EQ ou DQ) est attribuée une valeur n de 01 à 52.

DQ	EQ	DQ										
(01)	(02)	(03)	(04)	(05)	(06)	(07)	(08)	(09)	(10)	(11)	(12)	(13)
EQ	DQ	EQ										
(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	(20)	(21)	(22)	(23)	(24)	(25)	(26)

DQ	EQ	DQ										
(27)	(28)	(29)	(30)	(31)	(32)	(33)	(34)	(35)	(36)	(37)	(38)	(39)
EQ	DQ	EQ										
(40)	(41)	(42)	(43)	(44)	(45)	(46)	(47)	(48)	(49)	(50)	(51)	(52)

Instruction n°1 : Le jeu est coupé et la coupe est complétée.

Supposons que le jeu soit coupé entre EQ(20) et DQ(21). La coupe est complétée. Voici sa nouvelle physionomie.

DQ	EQ	DQ										
(21)	(22)	(23)	(24)	(25)	(26)	(27)	(28)	(29)	(30)	(31)	(32)	(33)
EQ	DQ	EQ										
(34)	(35)	(36)	(37)	(38)	(39)	(40)	(41)	(42)	(43)	(44)	(45)	(46)
DQ	EQ	DQ										
(47)	(48)	(49)	(50)	(51)	(52)	(01)	(02)	(03)	(04)	(05)	(06)	(07)
EQ	DQ	EQ										
(08)	(09)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	(20)

2 - **Instruction n°2** : Le jeu est placé à **6 H** (six heures).

3 - **Instruction n°3** : La première carte du jeu est mémorisée, placée à **midi** et son nom noté sur un papier. Dans notre exemple générique, cette première carte est **DQ(21)**.

4 - **Instruction n°4** : Un nombre déterminé de cartes est distribué sur **9 H**. Par exemple, cinq cartes sont distribuées une à une en une pile, celle de 9 H. EQ(26) - DQ(25) - EQ(24) - DQ(23) - EQ(22).

5 - **Instruction n°5** : Un même nombre, soit cinq cartes, est distribué sur **3 H**. DQ(31) - EQ(30) - DQ(29) - EQ(28) - DQ(27). Le talon (de 41 cartes) est placé sur **6 H**.

EQ	DQ	EQ										
(32)	(33)	(34)	(35)	(36)	(37)	(38)	(39)	(40)	(41)	(42)	(43)	(44)
DQ	EQ	DQ										
(45)	(46)	(47)	(48)	(49)	(50)	(51)	(52)	(01)	(02)	(03)	(04)	(05)
EQ	DQ	EQ										
(06)	(07)	(08)	(09)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)
DQ	EQ											
(19)	(20)											

6 - Instruction n°6 : La carte mémorisée (et notée) est transférée de **midi** à **3 H**. Ce qui donne : **DQ(21)** - DQ(31) - EQ(30) - DQ(29) - EQ(28) – DQ(27).

7 - Instruction n°7 : Le talon (sur **6 H**) est déplacé sur le paquet de **3 H**.

EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(32)	(33)	(34)	(35)	(36)	(37)	(38)	(39)	(40)	(41)	(42)	(43)	(44)
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
(45)	(46)	(47)	(48)	(49)	(50)	(51)	(52)	(01)	(02)	(03)	(04)	(05)
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(06)	(07)	(08)	(09)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)
DQ	EQ	DQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ					
(19)	(20)	(21)	(31)	(30)	(29)	(28)	(27)					

8 - Instruction n°8 : Le nouveau paquet de **3 H** (de 47 cartes) est posé sur le paquet de **9 H** (de 5 cartes.)

EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(32)	(33)	(34)	(35)	(36)	(37)	(38)	(39)	(40)	(41)	(42)	(43)	(44)
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
(45)	(46)	(47)	(48)	(49)	(50)	(51)	(52)	(01)	(02)	(03)	(04)	(05)
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(06)	(07)	(08)	(09)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)
DQ	EQ	DQ	DQ	EQ								
(19)	(20)	(21)	(31)	(30)	(29)	(28)	(27)	(26)	(25)	(24)	(23)	(22)

9 - Instruction n°8 : Le jeu est transféré sur **6 H**. Il est ensuite étalé, les faces visibles, en ruban. Identification de la carte choisie. À partir de maintenant il est très facile de connaître la carte choisie. Dans l’alternance EQ/DQ du jeu, vous remarquez à un certain endroit une rupture, à **DQ(21)** – DQ(31), en effet, à la place d’une DQ on attendrait une EQ, on conclut donc que cette carte est celle choisie, la **DQ(21)**. Notez que selon l’endroit de la coupe (instruction n°1) et le nombre de cartes distribuées (un même nombre sur 9 H et 3 H, instructions 4 et 5) il faudra rechercher dans le jeu non pas une DQ mais une EQ. Quelques essais montreront les issues et l’étendue des cas rencontrés. Avec un peu de pratique il est très rapide de repérer l’endroit de la rupture (EQ/DQ ou bien DQ/EQ) pour identifier la carte choisie. Astuce. En transférant la carte choisie dessus ou dessous le jeu on le reconfigure en EQ/DQ ou inversement.

10 - Conclusion. Ce tour est diabolique pour le public. Il lui est impossible de remonter à la source. De plus, par sa présentation, faire imaginer une pendule invisible, son mystère prend une autre dimension. Magie ou mentalisme ? Un débat qui est comme la vis d’Archimède sans fin.



DO AS I DO AVEC SIX CARTES

Deux personnages : *Christian* et le magicien sont les protagonistes de cet effet de magie. Un dialogue s'engage. « *Christian, je vais avoir besoin de votre aide pour ma prochaine expérience.* » Pause. « *Comme vous pouvez le remarquer dans ce jeu, certaines cartes ont de curieux index, J veut dire Jack, c'est le valet, le Q c'est la dame, queen en anglais et le roi est symbolisé par un K, le K de king.* »

Après ces préliminaires pédagogiques si utiles à rappeler car tout le monde ne connaît pas forcément la correspondance des index, le jeu est refermé et posé, face vers le bas, devant le participant.

« *Je vous en prie Christian, donnez-vous la peine de couper le jeu et de compléter la coupe.* » *Christian* coupe le jeu vers le milieu puis complète la coupe. « *Comme vous avez l'initiative heureuse, vous allez distribuer sur votre gauche la première carte du jeu, ensuite la suivante sur la première, une troisième, bref de distribuez simplement six cartes en les empilant au fur et à mesure du comptage.* » *Christian* fait sa distribution.

« *Je remarque que vous vous débrouillez plutôt bien. Faites la même chose sur votre droite, distribuez une carte, la suivante sur la première, jusqu'à avoir un paquet équivalent de six cartes.* » « *Parfait !* » « *Remettez le jeu dans sa boîte, vous n'en avez plus besoin.* »

« *Christian ! choisissez l'un des deux paquets, ce sera celui que vous garderez devers vous pour l'expérience.* » Le gentil *Christian* choisit le paquet que nous avons désigné par A, celui sur sa gauche.

Prenant le paquet B (de six cartes), face cachée, le magicien montre à son ami ce qu'il doit faire avec le sien. « *Passez la première carte sous le paquet, la suivante sur la table, etc, la première sous le paquet, la suivante sur la table, jusqu'à ce qu'il vous reste qu'une carte en main.* » *Christian*, en élève modèle, suit pas-à-pas les instructions du magicien et finit par se retrouver avec une seule carte. « *Très bien ! Prenez connaissance de votre carte et imprimez-là dans votre tête comme dans du marbre de carrare.* »

Machinalement, le magicien ramasse les deux paquets, mélange les cartes et invite *Christian* à remettre la sienne avec les autres. Le petit paquet de cartes est à nouveau mélangé et coupé. Proche de l'épilogue, le magicien retourne le paquet afin de prendre connaissance des cartes pour la première fois. Et sans l'ombre d'une hésitation, un peu comme si les choses étaient écrites par une main invisible depuis l'aube des temps, il annonce avec l'assurance d'un orateur de la Rome antique : « *Auriez-vous choisi, Christian, le quatre de pique ?* » « *Tout à fait monsieur le magicien.* »

Après avoir fait une grimace de perplexité le brave *Christian* rajoute ce mot qui en dit long sur son désarroi : « *Énorme !* »

1 - Un jeu en CPLI, EQ et DQ alternent. Au départ, le jeu apparemment bien brassé est en EQ/DQ. *Christian*, notre invité, coupe le jeu et complète celui-ci. Supposons pour rendre plus claires les explications, que la première carte soit une EQ.



2 - Il lui est demandé de distribuer les cartes en deux paquets de six cartes. Le paquet A se présentera ainsi : DQ(no1) – EQ(no2) – DQ(no3) – EQ(no4) – DQ(no5) – EQ(no6). La configuration du paquet B sera à l'identique : DQ(no1) – EQ(no2) – DQ(no3) – EQ(no4) – DQ(no5) – EQ(no6).

Comme vous avez en mémoire la description de l'effet vous vous rappelez que le talon (de 40 cartes) a été volontairement remis dans sa boîte. Remarque. Le fait de faire remettre le restant des cartes dans l'étui implique l'idée que vous n'avez pas de carte-clef, par exemple, la dernière du jeu.

3 - Le spectateur *Christian* choisit librement l'un des deux paquets. Dans notre exemple, le A. Le magicien saisit le paquet B et montre à son participant ce qu'il doit faire, à savoir : Passer la première carte de son paquet (de six cartes) sous la dernière puis la suivante (devenue première) sur la table. Cette opération est refaite jusqu'au moment où une seule carte reste en main avec cinq cartes empilées sur la table. Concrètement, avec six cartes l'opération est réalisée cinq fois.

Petite règle : La carte qui reste en main est toujours une DQ lorsque la première carte du jeu est une EQ. En revanche si la première du paquet après la coupe avait été une DQ ce serait une EQ.

Remarque. En proposant de réaliser une démo avec votre paquet de six cartes afin que le spectateur en fasse autant vous n'avez pas besoin d'essayer de prendre connaissance de l'identité de vos cartes. Cela ne sert à rien même si vous êtes peu sûr de vos capacités.

Vous savez seulement que l'ordre sera : DQ – DQ – DQ - EQ – EQ – EQ ou inversement. Cette information est la seule qui vous soit utile, et encore !

4 - Le spectateur quant à lui est prié de prendre connaissance de sa carte et s'en souvenir.

Note. Comme d'habitude, demandez-lui d'écrire le nom de sa carte sur un bout de papier ou de la montrer à une tierce personne pour plus de sécurité si vous faites ce tour en compagnie de plusieurs personnes.

Son paquet de cinq cartes sera dans l'ordre : DQ – DQ – EQ – EQ – EQ. Pendant qu'il prend connaissance de sa carte glissez votre paquet sous les deux premières du paquet A. Ainsi l'ordre nouveau sera : DQ – DQ - DQ – DQ – DQ - EQ – EQ – EQ - EQ – EQ.

5 – Éventaillez, dos visibles, les onze cartes en ouvrant l'éventail sous la cinquième et faites remettre la carte du spectateur (une DQ) à cet endroit du paquet. Le nouvel ordre sera : DQ – DQ - DQ – DQ – DQ – **DQ** -EQ – EQ – EQ - EQ – EQ – EQ.

6 - Faites un faux-mélange (optionnel) et profitez-en pour prendre connaissance (technique de la carte à l'œil) de la dernière carte, dans notre exemple une EQ (n12).

Note. Si vous utilisez un jeu marqué cette action est simplifiée.

7 - Le spectateur peut couper et compléter le petit paquet. Note. Une coupe, comme chacun le sait, ne bouleverse pas l'ordre des cartes.

Pour conclure, vous retrouvez la carte choisie ainsi : Il suffit de regarder celle qui termine la série des six DQ qui se suivent. Ce sera systématiquement celle du spectateur.



HORS DU COMMUN I

Deux personnages, l'un est le magicien/mentaliste, l'autre une personne que nous appellerons *monsieur X* afin de préserver son anonymat, surtout vis-à-vis de ses anciennes connaissances et ainsi le préserver d'éventuelles poursuites judiciaires... Monsieur X et le magicien se connaissent depuis longtemps et à chaque fois qu'ils se voient *monsieur X* aime que son ami lui fasse des tours de magie. Il faut préciser que lors de cette rencontre *monsieur X* dispose de peu de temps, il est toujours entre deux avions. Le magicien décide de lui présenter son tour préféré, *Hors du commun*, un effet de cartomagie qui a les attraits d'un tour impromptu.

Entre monsieur X et le magicien vous remarquerez que le dialogue engagé est d'une grande sobriété.

« Coupez ce jeu *monsieur X* »

« Et après ! »

« Ramassez le paquet inférieur et posez-le sur l'autre. »

« Ensuite... »

« Prenez connaissance de la première carte du jeu et vous posez cette carte en croix sur la boîte. »

La carte est sur l'étui.

« Maintenant, nous allons rendre aveugle votre carte en la plaçant entre la carte supérieure et la carte inférieure du paquet. »

« Remettez vous-même ces trois cartes sur le jeu, coupez puis complétez la coupe afin de laisser aucune trace. »

« Concentrez-vous sur votre carte afin que certaines informations me parviennent. »

« Votre carte est le quatre de cœur. »

« Bravo, vous êtes un bon ! Comme d'habitude on se revoit dès mon retour. »

« Je vous remercie et vous souhaite un bon voyage. »

1 - Un jeu de cartes en EQ/DQ, en d'autres termes les cartes équilibrées et déséquilibrées doivent alterner.

DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	4♥	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
EQ	DQ	EQ										
DQ	EQ	DQ										
EQ	DQ	EQ										

Dans ce tableau générique avec lequel nous sommes désormais familiarisés, les EQ et DQ sont classées en alternance, une seule carte apparaît sous sa véritable identité, le QUATRE DE CŒUR.

2 - Le jeu est montré puis coupé. Pour les besoins de notre explication supposons que le 4♥, une EQ, devienne la carte première du jeu, 4♥(01), comme le montre le tableau ci-dessous.

4♥(01)	DQ(02)	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ(50)	EQ(51)	DQ(52)

Il ne vous aura pas échappé que celles en n02 et n52 sont des DQ.

3 - Dans l'intention de rendre aveugle la carte choisie, dans notre exemple, le 4♥, posé en croix sur la boîte¹⁰³, photo 1, le magicien propose de mettre cette carte en sandwich entre la carte supérieure et la carte inférieure.



Pourquoi pas ? A près tout, ce n'est pas plus illogique qu'un ethnologue qui visiterait un cimetière de voitures anciennes pour comprendre comment fonctionnait à cette époque le code de la route.

Bref ! Ce qui a pour effet de replacer la carte EQ entre deux DQ sans rien changer à l'arrangement des cartes, sous condition que la DQ(02) soit mise sous la carte choisie et la DQ(52) dessus.

La preuve tangible se matérialisera, le jeu restera dans son ordre de départ : DQ(52) - 4♥(01) - DQ(02) →.

4 - Si le spectateur a conscience qu'à aucun moment vous avez essayé de le rouler dans la farine en regardant l'identité des cartes et qu'il a saisi pourquoi vous agissez ainsi, il est clair que dans ce déroulé du tour il aura du mal à comprendre le truc.

En poussant plus loin l'analyse, si un petit malin qui aurait pioché quelques infos dans un *Pif-Gadget*¹⁰⁴ suspecte l'emploi d'un jeu arrangé du type *memorized deck*, cette hypothèse fondera comme neige au soleil, autant dire que le magicien peut dormir tranquille sur ses deux oreilles pendant de longues années. À moins que ! nous autres, faiseurs de miracles, déployons plus d'un truc dans notre boîte à malice.

¹⁰³ Dans mes tours de cartes il m'arrive assez souvent d'utiliser la boîte comme d'un petit tapis improvisé. C'est à la fois pratique et en adéquation.

¹⁰⁴ *Pif-Gadget* était une revue pour les enfants, sous la forme d'une bande dessinée et qui proposait à ses jeunes lecteurs des tours de magie à se fabriquer.



En adéquation du but à atteindre, nous allons dégainer notre arme secrète, en prenant ensemble n01 et n51 au lieu de n01 et n52. Une technique de cartomagie qui permet de donner l'impression de prendre simultanément la première carte et la dernière carte du jeu alors qu'en fait, c'est l'avant-dernière qui est prise, donc une EQ(51).

Prendre en même temps n01 et n52.

5 - Le jeu est tenu en main droite et l'auriculaire forme une break de la dernière carte. Ensuite l'index gauche se place dans le break et le pouce sur le jeu, photo 2.

6 - Puis ces deux doigts font pression sur le jeu et parviennent à faire glisser la première carte ainsi que l'avant dernière en même temps vers l'arrière, photo 3, en créant l'illusion que les deux cartes les plus extrêmes sont retirées.



Où sont mises ces deux cartes ? La photo 4 montre le magicien en train de glisser la carte supérieure, une DQ sous le 4♥. La carte avant dernière, une EQ, est mise, quant à elle, sur le 4♥ afin de le mettre en sandwich. Photo 5.

7 - Pour revenir à nos moutons, simultanément, la première du paquet, la DQ(02) est retirée ainsi que EQ(51) que l'on pense être la dernière (DQ(52)). Aussitôt, la première est mise sous la carte choisie et la dernière (hum !) dessus. Photo 4, mise de n01, une DQ, sous



4♥. Important! Votre victime doit bien réaliser ce que vous êtes en train de faire à ce moment là. Inutile de l'embrouiller. Cette tricherie permet de modifier, à l'insu, l'ordre des cartes, comme ceci : EQ(51) - 4♥(01) - DQ(02) → . Photo 5, mise de n51, une EQ, sur le 4♥.

8 - Le trio de cartes est remis sur le jeu qui est aussitôt coupé.

Dès que vous le pouvez prenez connaissance des cartes, jeu étalé en ruban ou en éventail, photo 6, recherchez quatre cartes en série DQ – DQ – EQ – **EQ** pour en conclure, dans la dramaturgie de votre choix, que la dernière de la bande des quatre est la carte choisie ou bien que la deuxième EQ des quatre cartes repérées est la carte choisie.

Notes finales. Si vous devez poursuivre par un tour qui exploite le montage des EQ/DQ alternées, il ne faudra pas oublier de reclasser les quelques cartes en désordre.

L'effet peut être refait. Je peux vous assurer qu'il trouble beaucoup de spectateurs. Faites le test vous-même.

Avant de conclure je vous propose une variante, celle qui consiste à faire ce tour en ayant les yeux bandés, l'emploi d'un bandeau pour vous masquer la vue est une initiative à tenter. Nul doute que l'effet produit grimpera d'un échelon dans le registre du stupéfiant. Une autre idée est de se servir d'un pendule pour rechercher la carte dans l'étalement du jeu.





DU LUNDI AU DIMANCHE

Un tour amusant et qui peut être pédagogique si le participant est un enfant. D'un jeu mélangé huit cartes sont sorties. Pendant que le magicien les manipule, il énumère à voix haute les jours de la semaine, lundi, mardi, mercredi, etc.

Ensuite il distribue les cartes en deux petits paquets de quatre cartes et invite une personne à en choisir un, le A ou bien le B.

« Voulez-vous choisir un jour de la semaine ? » « Jeudi ! » « Avec votre petit paquet de cartes aux faces cachées vous allez épeler J-E-U-D-I en passant la première carte en dernière du paquet pour chaque lettre du mot et une fois terminé vous prendrez connaissance de la carte supérieure. » Pause. « Maintenant, vous allez insérer votre carte dans l'autre paquet et la mélanger avec les autres en ayant toujours les faces cachées. » Pause. Le magicien demande alors à la personne de nommer une à une les cinq cartes qu'il tient dans sa main. Sur cette seule indication, rien qu'au son de sa voix, le magicien devine la carte choisie.

1 - Un jeu de cartes préparé en EQ/DQ. Faire un faux mélange du jeu si vous le jugez utile. Faire couper et compléter.

Distribuer les huit premières cartes du jeu. Supposons que ces cartes soient : 2♣(01), 7♥, 6♥, 6♠, 8♥, 2♦, 4♠ et 6♦(08). Photo 1.

Grâce au montage en EQ/DQ la première, la troisième, la cinquième et la septième seront automatiquement des DQ et les autres des EQ ou inversement. Maintenant, vous allez exécuter le curieux mouvement que je nomme : *Dessous chic*.



Le mouvement *Dessous chic*

2 - Une manipulation très facile à réaliser. Tenir les faces vers le bas les huit cartes égalisées dans la main gauche, entre pouce et majeur.

La main droite se rapproche, l'index et le pouce viennent retirer simultanément la dernière du paquet (no8) et la première (no1). Photo 2.



Ces deux cartes sont amenées sur le jeu, photo 3. Et le mouvement *Dessous-Chic* est aussitôt reproduit six autres fois. Ce mouvement (prise de la dernière et de la première simultanément avec dépôt sur le paquet des deux cartes sur le paquet des six cartes, le *Dessous-Chic*), reclasse systématiquement les huit cartes utilisées dans leur disposition initiale, (2♠(01), 7♥(02), 6♥(03), 6♠(04), 8♥(05), 2♦(06), 4♠(07), 6♦(08)). Pourquoi avoir fait sept fois le mouvement *Dessous-Chic* ? Pour coller dans notre tour de cartes au thème des sept jours de la semaine.

Remarques. Avec un paquet de sept cartes il aurait fallu faire le *Dessous-Chic* six fois, avec six cartes cinq suffisent, etc. La règle est donc, N cartes – 1 pour connaître le nombre de mouvements à réaliser afin de réinitialiser le paquet.

Variante. Pour le plaisir, varions le mouvement ainsi : Avec le paquet face vers le bas. Retourner le paquet pour présenter les faces en l'air et faire le *Dessous Chic*. Retourner le paquet, etc. Dans cette variante, il faut, quand le nombre n de cartes est pair, n cartes – 2 et pour n cartes impaires, n cartes – 1, pour connaître le nombre de fois à réaliser le mouvement pour remettre tout en l'état sachant que le minimum possible est avec trois cartes donc deux fois.

3 - Poursuivons, comme il faut exécuter sept fois le mouvement *Dessous Chic*, à chaque fois le magicien égrène les jours de la semaine en disant : « *Lundi, Mardi, Mercredi, Jeudi, Vendredi, Samedi et Dimanche* ». Remarque. Si vous préférez commencer sur Dimanche ou Samedi, rien ne s'y oppose. Donc, le paquet des huit cartes revient dans son ordre de départ, c'est ce qu'il faut retenir.

4 - Continuez en distribuant en cycle les huit cartes en deux piles de quatre cartes, pile A et pile B. La pile A contiendra toutes les DQ et la B les EQ. Cela peut être l'inverse, les EQ constituant la pile A et les DQ la B.

5 - Ensuite, demandez au participant de prendre en main, face caché l'un des deux paquets, A ou B. Supposons qu'il s'empare du A, 4♠(01), 8♥, 6♥, 2♠(04). Invitez-le à passer silencieusement une carte sous son paquet pour chaque lettre épelée du jour de la semaine qu'il a choisi puis de prendre connaissance de la suivante (nouvellement première). Dans notre exemple, JEUDI est le jour de la semaine. Normalement, en suivant à la lettre les

instructions, la carte choisie sera le 8♥.

6 - Dans la foulée, le magicien (vous-même) invite la personne à perdre sa carte dans le paquet B puis à nommer à voix haute ces cinq cartes. Une chose est certaine, ce sera toujours une DQ quel que soit le jour de la semaine mais l'idée est d'occuper l'esprit du participant sur autre chose, histoire de rendre la révélation de la carte encore plus étrange par la suite. Comme une carte DQ est l'intruse du paquet des EQ, il n'y a aucun mal à identifier simplement par le son le nom de la carte choisie parmi les cinq cartes, cette manière de faire peut renforcer le mystère de ce petit tour intermède.

QUATRE PAQUETS POUR DEUX CARTES RETROUVÉES

Voici un nouveau tour de cartes qui ne manque pas de piment dans des recettes trop sucrées. Il met en scène deux personnes. Le thème générique pourrait s'écrire comme suit, deux cartes librement choisies et perdues dans le jeu sont retrouvées d'une manière incompréhensible pour le commun des mortels.

Un jeu de cartes qui peut être emprunté est montré au public. Il a tous les aspects de l'innocence, aucun arrangement suspect qui pourrait attirer le regard sur un quelconque montage.

Le jeu est mélangé, coupé et recoupé. Un spectateur (*Simon*) est prié de couper le jeu en deux paquets que nous appelons pour des questions de compréhension A et B. Le paquet B est confié à un second spectateur (*Nicolas.*) Le magicien invite *Simon* et *Nicolas* à distribuer l'un et l'autre leurs cartes en deux paquets. Nous appelons pour *Simon* les deux paquets A1 et A2, et B1 et B2 pour *Nicolas*.

Tous les deux sont priés de choisir librement une carte dans l'un de leur deux paquets respectifs, *Simon* choisit une carte dans A1 ou A2 et *Nicolas* dans B1 ou B2.

Supposons pour l'exemple que *Simon* choisisse la dame de trèfle (Q♣) dans le paquet A1 et *Nicolas* la dame de cœur(Q♥) dans B2.

Après avoir pris connaissance de leur carte, l'un et l'autre sont invités à l'enfourer dans le paquet non choisi.

Simon remet sa carte Q♣ dans le paquet A2 et *Nicolas*, la sienne, Q♥ dans le paquet B1.

Simon est sollicité à nouveau et doit mélanger les deux paquets centraux entre-eux, soit A2 avec B1. À *Nicolas* il est demandé de poser le gros paquet (mélangé par *Simon*) sur le paquet A1 et ensuite le paquet B2 sur le tout. Bref ! Dans ces conditions, il semble ardu de retrouver les deux cartes choisies, sachant qu'en plus, le magicien pour en rajouter une couche brasse une dernière fois le jeu.

Dénouement. le jeu est étalé en un large ruban, cartes aux faces visibles. Après quelques instants de survol, le magicien révèle avec justesse les deux cartes choisies, Q♣ et Q♥.

1 - Un jeu de 52 cartes, emprunté ou non, que vous aurez soigneusement classé en alternant les EQ avec les DQ. Voici par exemple un classement flash du jeu exécuté en 23 secondes un jeudi matin à 11 h 15, ce qui va nous aider dans nos explications.

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

2 - Le jeu de cartes est présenté au public. Faux-mélange du jeu (facultatif) et après avoir été coupé et recoupé il se présente tel quel (voir ci-dessus le classement flash de 11 h 15).

3 - Un spectateur (*Simon*) est prié de couper le jeu en deux paquets A et B. Deux hypothèses de travail sont sur la table.

Le nombre de cartes du paquet A est impair

Supposons que le jeu soit coupé (coupe libre) dans cette configuration : Paquet A : 2♦(01) à 10♦(31) et paquet B : 6♥(01) à J♠(21). Le paquet B (de 21 cartes) sera pris en charge par le spectateur *Nicolas*.

L'un et l'autre, *Simon* et *Nicolas*, doivent dans la marche à suivre, distribuer les cartes de leur paquet en deux paquets.

Pour *Simon* :

- Le paquet A1 : 10♦(01) à 2♦(16) et A2 : 4♠(01) à K♠(15)

Pour *Nicolas* :

- Le paquet B1 : J♠(01) à 6♥(11) et B2 : 5♣(01) à 4♥(10)

À ce stade, le magicien est capable de faire plusieurs déductions. Primo, le nombre de cartes contenues dans le paquet A est impair car le premier spectateur a déposé sa dernière carte sur A1. Il en déduit que le paquet B du second spectateur ne contient lui aussi qu'un nombre de cartes impair. D'ailleurs cela se vérifie à la fin de la distribution des cartes du paquet B, en effet la dernière est posée sur B1. Secundo, cet indice permet d'aller plus avant dans les déductions, les paquets A2 et B1 ne sont constitués que de cartes EQ ou DQ donc d'un même clan. Et ce qui est important c'est que ces deux paquets (les deux centraux) pourront donc être mélangés par la suite. De même, le paquet A1 et B2 ne peuvent contenir que des EQ ou des DQ car la distribution des cartes a séparé les EQ des DQ.

Remarque. Certes, le magicien ignore la vraie identité des paquets, A1 et B2 peuvent être que des EQ dans ce cas A2 et B1 ne sont que des DQ ou inversement. Néanmoins, cette précision n'a qu'un intérêt mineur pour la réussite du tour.

Poursuivons. Les spectateurs (*Simon* et *Nicolas*) retirent une carte dans l'un de leurs deux paquets, A1 ou A2 pour *Simon* et B1 ou B2 pour *Nicolas*.

Ils doivent, selon les instructions, remettre leur carte choisie dans l'autre paquet. Les deux possibilités de retrait et remise sont exposées schématiquement dans le tableau ci-dessous.

impair	A1	A2	B1	B2
cas n°1	carte choisie	remise dans A2	carte choisie	remise dans B2
cas n°2	remise dans A1	carte choisie	remise dans B1	carte choisie

Ensuite, les paquets A2 et B1 sont mélangés entre-eux.

Rappel de la règle : Lorsque le nombre de cartes distribuées dans le paquet A est impair alors les paquets A2 et B1 peuvent être mélangés ensemble.

Notons à cette étape qu'il n'y a qu'un cas (n°2) où les deux cartes choisies se trouvent dans ce paquet A2-B1 constitué. Si les cartes du paquet A2-B1 sont des EQ alors les deux cartes qu'il faut rechercher sont des DQ ou inversement.

Dans les trois autres cas (1, 3 et 4) il faudra rechercher une carte DQ parmi les EQ et une EQ parmi les DQ. Ces deux cartes seront forcément les deux cartes choisies.

Reprenons notre jeu avec un exemple parlant. *Simon* choisit une carte (le 6♣) dans le paquet A2 et elle est remise n'importe où dans le paquet A1. À son tour, *Nicolas* retire une carte dans le paquet B2, le 9♠, et elle est remise dans le paquet B1. Le magicien fait mélanger les deux paquets A2 et B1. *Nicolas* pose ce paquet A2-B1 sur A1 puis B2 sur le groupe A1-A2-B1. Au final B2-A2-B1-A1.

Le cartomane à ce stade fait un faux-mélange du jeu et l'étale en ruban, face en haut. À l'étalement le jeu se présente ainsi : Neuf cartes EQ – Vingt-six cartes dont vingt-cinq DQ et une EQ (le 9♠) – dix sept cartes dont seize cartes EQ et une DQ (le 6♣).

Les deux cartes choisies, à l'insu du public, en tant qu'intruses sont facilement identifiables dans le jeu arrangé en bloc (EQ et DQ).

Le nombre de cartes du paquet A est pair

Par exemple, le jeu est coupé une carte plus loin : Paquet A : 2♦(01) à 6♥(32) et paquet B : 4♥(01) à J♠(20). Les deux paquets sont distribués pour avoir quatre paquets :

- Paquet A1 : 10♦(01) à 2♦(16) et A2 : 6♥(01) à K♠(16)
- Paquet B1 : 5♣(01) à 4♥(10) et B2 : J♠(01) à 5♠(10).

Nicolas va terminer sa distribution de cartes sur A2. Ce qui signifie pour le magicien qui l'a observé que A1 et A2 ont le même nombre de cartes donc que le paquet A a un nombre de cartes pair et de facto le B tout autant, c'est totalement mathématique.

Dans ce cas il faut appliquer la règle : Lorsque le nombre de cartes distribuées en A est pair alors A1 peut être mélangé avec B1 et/ou A2 peut être mélangé avec B2.

Conscient de cette règle et de ce qui se déroule l'opérateur va pouvoir adapter ses instructions données aux deux spectateurs afin de réussir son tour.

Reprenons notre tableau en le modifiant :

pair	A1	A2	B1	B2
cas n°1	carte choisie	remise dans A2	carte choisie	remise dans B2
cas n°2	carte choisie	remise dans A2	remise dans B1	carte choisie
cas n°3	remise dans A1	carte choisie	carte choisie	remise dans B2
cas n°4	remise dans A1	carte choisie	remise dans B1	carte choisie

UN JEU À PRÉDIRE EN 13-14

« La superstition est l'art de se mettre en règle avec les coïncidences. » Jean Cocteau.

Le magicien vient de sortir un jeu de sa boîte et entame un mélange des cartes tout en disant : *« Pour mon prochain tour de magie, je vais vous demander, à vous monsieur de participer. »*

Le monsieur se présente, il s'appelle *Jean*. Il fait part au magicien qu'à ses heures perdues, il fait quelques tours de cartes à ses enfants. Le magicien coupe son jeu en deux paquets que nous appellerons paquet A et paquet B. *« Jean, je vous en prie, désignez-moi l'un des deux paquets. » « Celui-ci ! ».* *Jean* vient de désigner de son index droit le paquet A. *« Parfait ! veuillez le couper tout en complétant la coupe. » « Recommencez, je vous prie, car vous semblez y prendre goût. »* *Jean* refait une coupe complétée tout en esquissant un sourire aux lèvres. *« Maintenant, Jean, vous allez prendre connaissance des deux premières cartes et additionner leurs valeurs. Je vous rappelle qu'un roi vaut 13, une dame, 12 et un valet 11. »* *Jean* prend connaissance de ses deux cartes et additionne les valeurs, par exemple, dix de trèfle (10♣) et trois de cœur (3♥). Le total fait 13.

« Jean, j'attire votre attention sur l'autre paquet (paquet B). Vous allez distribuer les cartes une à une jusqu'à votre nombre. » *Jean* s'exécute. *« Et maintenant retournez la suivante. »* et *Jean* retourne la suivante, le huit de carreau (8♦).

« Résumons, monsieur Jean le déroulement de ce tour. Vous avez choisi l'un des deux paquets, paquet que vous avez vous-même coupé à plusieurs reprises et qui vous a permis d'additionner deux cartes. L'autre paquet, comme vous l'avez constaté, est resté devant vous, sans intervention de ma part.

Et en distribuant les cartes vous avez retourné le huit de carreau (8♦). » Pause. *« Alors, veuillez, Jean, avoir l'amabilité de retourner l'étui qui contenait ce jeu. »*

Jean, retourne l'étui du jeu et découvre un post-it collé sur la boîte, sur lequel est écrit : HUIT DE CARREAU. Photo 1.

1 - Dans ce tour nous allons abordé les possibilités du montage suivant, le **13-14 en EQ/DQ d'un jeu de 52 cartes.**

Le 13-14 en EQ/DQ d'un jeu de 52 cartes.

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



Vous observez que dans ce classement deux cartes contiguës font 13 ou 14 jusqu'à la cinquante et unième, le roi de trèfle, K♣(51).

On peut exploiter ce filon pour forcer le nombre 13 ou 14 ou plus précisément 14 dans ce tour.

En plus du jeu il faut un post-it sur lequel vous écrivez votre prédiction : HUIT DE CARREAU. Coller ce post-it au dos de la boîte, photo 1.

2 - Sortez le jeu de sa boîte en prenant soin de ne pas révéler l'existence de la prédiction. Le mieux est d'utiliser la méthode *Sortir un jeu de sa boîte sans montrer le verso des cartes*, page 30. Faites un faux-mélange à votre convenance et coupez le jeu à A♣(27). Vous disposez sur le tapis de travail un paquet A (de 27 cartes, K♥(01) à A♣(27)) et un paquet B (de 25 cartes, de Q♥(28) à K♦(52)).

3 - Vous amenez maintenant le spectateur, notre ami *Jean*, à choisir le paquet A. Nous retrouvons, là encore, le principe du choix équivoque.

Technique verbale dans un choix équivoque

Mise en scène du choix équivoque dans ce tour. Tout d'abord, vous aurez noté en lisant le scénario que le magicien prend soin d'utiliser le verbe « désigner » et non « choisir ». Cette précaution verbale laisse une marge de manœuvre.

Le spectateur désigne le paquet A. « *Parfait! coupez tout en complétant la coupe* » dit le magicien. Le spectateur désigne le paquet B. Le propos du magicien s'oriente comme suit « *Parfait ! posez ce paquet sur l'étui et coupez tout en complétant la coupe* » tout en désignant du doigt le paquet A.

Si l'obstacle est franchi, poursuivez en faisant donc couper et compléter la coupe du paquet A.

4 - Le spectateur retourne ensuite, sur votre demande, les deux premières cartes. Grâce au montage du jeu en 13-14, quelles que soient ces deux cartes, les valeurs additionnées feront toujours 13 ou bien 14. C'est automatique, mathématique et bien pratique.

5 - Le dénouement approche. Attirez désormais l'attention sur le paquet B. Faites compter



ou distribuer une à une les cartes par le spectateur, lui-même. Et là, deux cas se présentent à vous.

Cas 1. Le spectateur compte treize cartes et s'arrête. Alors, demandez-lui de retourner la suivante.

Cas 2. Le spectateur compte quatorze cartes et s'arrête. Alors demandez-lui de retourner la dernière comptée ou distribuée.

Dans les deux cas, vous forcez la quatorzième carte du paquet B. Cette carte est votre prédiction, le huit de carreau (8♦). Enfin, le spectateur prend connaissance du contenu de votre post-it et votre prédiction est vérifiée correcte.

Notes.

Bien sûr, comme le forçage du nombre 13 ou 14 ne s'opère qu'avec le paquet A, cartes arrangées en 13-14, vous pouvez, concernant le paquet B, mettre n'importe quelle carte à prédire.



DEUX CARTES TRÈS OBÉISSANTES

Le CPLI permet bien des applications inédites. Le tour qui suit présente une certaine originalité. À vous de juger de son impact sur le public, en l'approfondissant. Le cartomane montre un jeu brassé et le pose sur la table. Il invite une spectatrice à le diviser en trois paquets relativement égaux. Nous désignons A – B et C ces trois paquets. Puis le magicien se met à l'écart et donne des instructions. « *Distribuez tout en les comptant ouvertement et en les mettant les unes sur les autres les cartes du paquet central, le B.* » Ensuite il l'invite à prendre connaissance de la carte supérieure (10♥) du paquet (B) et de l'enterrer dans le paquet A. Elle est invitée à refaire une nouvelle distribution des cartes du paquet B et à enfouir la première carte (Q♠) dans le paquet C.

Le magicien revient sur le devant et examine rapidement les trois paquets. Et aussitôt, il propose à la dame la chose suivante : « *Votre paquet contenait dix sept cartes, vous vous en souvenez. En additionnant 1 et 7 nous obtenons 8... Aussi, distribuez sept cartes de chaque paquet (A, B et C) et retournez la suivante.* » La spectatrice s'exécute et découvre que la huitième du paquet A est le dix de cœur (10♥), la huitième du paquet B est un huit, le huit de cœur (8♥) et la huitième du paquet C est la dame de pique (Q♠).

Non, seulement les deux cartes sont retrouvées mais, fruit d'un hasard maîtrisé, à un nombre précis déterminé par le nombre de cartes du paquet B.

1 - Un jeu de cartes classé comme ceci : Grâce au principe du CPLI en 26EQ-26DQ.

En formant trois paquets relativement égaux, voici en réalité ce que le public ignore, le paquet A doit être composé que de cartes EQ, le paquet B un certain nombre de cartes EQ suivies d'un certain nombre de cartes DQ, le paquet C que des cartes DQ. Donc au départ, le magicien va inviter la personne à faire trois paquets à peu près égaux en l'orientant de manière que le paquet A soit celui des EQ, le B un mixte EQ et DQ et le C que des DQ.

2 - L'idée de faire distribuer les cartes du paquet B en une pile va inverser naturellement l'ordre, les DQ vont se retrouver sur le dessus du paquet B. Donc, la première carte, le 10♥ (une DQ) mise dans le paquet A sera facilement traçable. De même, en distribuant une nouvelle fois les cartes, la première sera une EQ. Dans le paquet C composé de DQ la Q♠ ne passera pas inaperçue à un œil exercé à l'emploi d'un jeu en CPLI.

3 - Donc, l'opérateur que vous êtes va dans les paquets A et C identifier les cartes, les amener ouvertement en huitième position et rechercher, par exemple, un 8 dans le paquet B et le mettre simplement en huitième. Si ce paquet B ne contient pas de 8 ($17 = 1 + 8$) alors s'intéresser qu'aux paquets A et C en révélant que les deux cartes sont en huitième place. C'est déjà une belle prouesse.



LE MOT DE PASSE DÉVOILÉ

Dans ce tour nous allons aborder un arrangement particulier du jeu, le EQ-EQ, EQ-DQ, DQ-EQ, DQ-DQ, à travers un thème où une personne choisit une combinaison de quatre chiffres pour un code secret avec les as.

Pour cet effet nous faisons intervenir le magicien ainsi qu'une spectatrice au prénom parfumé de *Jasmine*.

« *Si vous voulez Jasmine nous allons retirer du jeu les as.* » Les quatre as sont retirés du jeu dans l'ordre de leur apparition. Et s'ensuit un mélange du jeu effectué par le magicien.

« *Vous savez comme moi que nous vivons une époque où nous devons avoir, de plus en plus, de mots de passe pour ouvrir, par exemple, un compte sur internet ou parce qu'un ordinateur demande à un humain de prouver qu'il n'est pas un robot*¹⁰⁵. »

La spectatrice *Jasmine* acquiesce en ayant un léger sourire. « *Ces quatre as vont vous permettre de créer votre propre mot de passe dans quelques instants.* »

Pause.

« *Coupez le jeu puis complétez la coupe, je vous prie.* » Le jeu est coupé puis le paquet inférieur passé sur le supérieur afin de reconstituer le jeu. « *Je vous ai apporté Jasmine un bloc de post-it. Nous allons en numéroter quatre, de 1 à 4 comme ceci.* » Le magicien numérote quatre post-it sur la face collante et les placent alignés devant lui. « *Nous allons distribuer quatre paquets de deux cartes cachées avec ce jeu.* »

Comme il l'indiqua, le magicien place devant chaque post-it deux cartes prises au fur et à mesure sur le jeu. « *Pendant que je vais avoir le dos tourné, vous, Jasmine, vous allez coller sur la face visible des as (A♣, A♥, A♠, A♦) un post-it en décidant vous-même dans quel ordre vous désirez le faire, Ensuite, vous remettrez chaque as dans le paquet qui lui correspond.* »

Notez dans cette description, qu'avant de se retourner le magicien prend soin de montrer concrètement ce que la participante doit faire afin d'éviter des erreurs. La spectatrice semblant avoir pigé, le magicien confiant se retourne et attend qu'elle termine.

« *OK c'est bon ! Vous allez maintenant permuter les paquets comme vous le souhaitez, par exemple, vous pouvez mettre le 3 à la place du 1, le 1 à la place du 2, etc. C'est vous qui décidez.* » « *Avez-vous terminé ?* » « *Oui, monsieur le magicien.* » Le magicien : « *J'allais oublié, Jasmine, vous allez maintenant retourner les paquets de manière que seule la première carte apparaisse et que l'on ne puisse voir que l'index des deux cartes qui suivent.* »

La gentille *Jasmine* fait de son mieux car elle n'est pas un joueuse calée mais de l'avis du magicien se débrouille plutôt bien. Le magicien prend maintenant connaissance des cartes. « *Madame, vous convenez avec moi que le jeu a été coupé par vos soins, je ne pouvais donc pas savoir quelles cartes seraient distribuées, d'autant que le jeu a été brassé. Vous*

¹⁰⁵ Un ordinateur qui demande à un humain de prouver qu'il n'est pas un robot est un délicieux apophtegme qui apporte une note drôle au boniment du magicien.



convenez aussi qu'il m'est impossible de savoir à quel post-it vous avez associé chaque as. » Le magicien réfléchit quelques instants puis annonce : « Veuillez sortir l'as de cœur (A♥), il porte le numéro 1. » Après vérification cela est confirmé par Jasmine. « Quant à l'as de trèfle (A♣) il porte le numéro 2. » Encore exact ! « Maintenant, mais peut-être que je me trompe, il me semble que l'as de pique (A♠) est le numéro 4 donc le 3 est l'as de carreau (A♦). » Le numéro de chaque as se révèle, après vérification, complètement juste. Et le magicien rajoute : « La prochaine fois que vous allez choisir un code secret, je vous déconseille d'utiliser CŒUR – TRÈFLE – CARREAU - PIQUE car je crains fort qu'il soit peu fiable et démasqué par un magicien malin. Merci à vous ! » Applaudissements.

Points forts : - Aucun arrangement du jeu n'est détecté, un examen minutieux des cartes ne révèle rien, même auprès d'un public de magiciens ayant potassé quelques livres sur les chapelets de cartes et qui estiment être à jour dans leur bréviaire. - Les cartes ne sont pas marquées ni spéciales. - Il est probable que vos spectateurs émettent l'hypothèse que vous avez appris le jeu par cœur, c'est vous faire trop d'honneur. - À ma connaissance cet effet est singulier. - Il s'apparente à du mentalisme, à la rubrique effet troublant de divination.

1 - Le jeu doit être classé en EQ-EQ, EQ-DQ, DQ-EQ, DQ-DQ répété six fois. Ce qui nous fait quarante huit cartes dans le jeu en chapelet. Quant aux as ils sont insérés à quatre endroits différents afin que le jeu soit en attente.

En matériel complémentaire vous avez besoin d'un petit bloc de post-it et un crayon. La photo 1 montre le montage qu'il faut obtenir. Avec le CPLI, il est facile de classer les cartes ainsi en donnant le sentiment que le jeu est ordinaire. Il existe en effet de nombreux couplages possibles. La série : EQ-EQ, EQ-DQ, DQ-EQ, DQ-DQ, répétée six fois va être, en fait, le bras armé du mentaliste.



Propriétés du montage.

Après avoir coupé le jeu n'importe où et l'avoir tout naturellement complété :

- En distribuant (de la gauche vers la droite) quatre paquets de deux cartes voisines, les quatre paquets seront dans le montage EQ-EQ, EQ-DQ, DQ-EQ, DQ-DQ.
- Et comme ce chapelet de huit cartes se répète, il est facile de connaître son ordonnancement en prenant connaissance des six premières du jeu. Un brève regard sur les cartes vous donnera toutes les indications dont vous avez besoin.

Illustration, si vous constatez que les six suivantes sont dans la série : DQ-EQ, EQ-EQ, DQ-DQ vous en concluez, primo, que la quatrième paire (les deux cartes suivantes) sont EQ-DQ et secundo que les huit cartes qui ont été distribuées sont dans cet ordre (car le jeu est

en chapelet.) Conseil. Afin de faciliter la mémoire, nous allons mettre en place un moyen simple et commode pour s'en souvenir. **A = EQ-EQ, B = EQ-DQ, C = DQ-EQ et D = DQ-DQ.** Mémorisez ces correspondances et ainsi, en reprenant notre exemple, vous observerez que les trois premiers couples du jeu sont C – A – D, que le quatrième, par déduction, est B. Les huit cartes distribuées par paquet de deux sont donc à l'identique, en C – A – D – B.

Dans le tableau ci-dessous vous avez les huit combinaisons qu'il est possible de rencontrer selon l'endroit où la coupe a été faite.

A	B	C	D
A	D	B	C
B	C	D	A
D	B	C	A
C	D	A	B
B	C	A	D
D	A	B	C
C	A	D	B

2 - Le magicien propose à son public un tour de cartes hors des sentiers battus. Le jeu est montré sans arrangement particulier. Les quatre as sont sortis du jeu et mis provisoirement de côté. Facultatif. Vous pouvez donner au jeu un faux mélange.

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

Il est coupé (coupe complète) et une personne (*Jasmine*) est invitée à distribuer quatre paquets de deux cartes faces cachées en les alignant sur la table ou le tapis. Reprenons le montage évoqué plus haut et supposons que la première carte soit le 2♦(01). La participante va donc distribuer huit cartes, deux par deux pour former quatre paquets.

paquet n°1	paquet n°2	paquet n°3	paquet n°4
2♦ - K♥	7♥ - 10♣	K♠ - 2♠	K♦ - 3♠

Notez que le 5♥ devient la première du jeu (composé de quarante cartes.)

Le magicien pose devant chaque paquet un post-it (4 papiers numérotés de 1 à 4). Photo 2



Magie des Cartes



Conseil ! Il est souhaitable d'écrire sur la face collante du papier votre numérotation. En agissant de la sorte, les post-it seront collés sur les cartes en dissimulant leur numéro, ce qui est une garantie supplémentaire qu'il vous était impossible de lire le numéro.

du sujet, par exemple, elle colle le post-it marqué 1 sur l'as de cœur (A♥), le 2 sur l'as de trèfle (A♣), le 3 sur l'as de pique

(A♠) et le 4 sur l'as de carreau (A♦), photo 3. Puis elle insère chaque as, en sandwich dans chaque paquet, photo 4.

3 - La personne doit ensuite en son âme et conscience associer à chaque as un numéro pour former un code secret d'as. Dans le vif



paquet n°1

2♦ - A♥ - K♥

paquet n°2

7♥ - A♣ - 10♣

paquet n°3

K♠ - A♠ - 2♠

paquet n°4

K♦ - A♦ - 3♠



Enfin elle doit perturber l'ordre en permutant les paquets à sa guise, photo 5, un brouillage apparent pour le magicien.

7♥ - A♣ - 10♣

K♦ - A♦ - 3♠

2♦ - A♥ - K♥

K♠ - A♠ - 2♠



Note. Il y a vingt quatre permutations avec les quatre as, c'est purement mathématique, votre spectatrice le sait peut-être si celle-ci connaît la factorielle $n!$ du nombre 4 (quatre as ou objets permutés.) $4!$ se traduit : $1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$.

Théoriquement vous avez 1 chance sur 24 de découvrir la bonne combinaison, soit environ 4,16 %. Sauf que pendant ces étapes, vous avez le temps de prendre connaissance des six premières cartes du jeu (le talon des quarante cartes) afin de vous concentrer sur la série des douze cartes distribuées. Normalement ces six cartes, en reprenant notre exemple, seront : $5♥ - 7♣ - 4♣ - 7♦ - 8♥ - J♥$.



4 - Grâce à votre mémo, vous en déduisez que les quatre paquets distribués étaient dans la série A B C et donc D. Vous refaites surface au moment décisif où les quatre paquets de trois cartes sont retournés faces visibles, photo 7.

Votre démarche va consister à repérer le paquet A constitué d'un as entouré par deux cartes EQ. Ce paquet ($2♦ - A♥ - K♥$) est le troisième, s'en suit que vous pouvez affirmer que l'as de cœur porte le numéro 1. Dans la foulée vous recherchez le paquet B (EQ-DQ), le premier ($7♥ - A♣ - 10♣$), l'as de trèfle ($A♣$) porte donc le numéro 2. C'est dans cette démarche mentale que vous déduirez que le paquet 3 est C (DQ-EQ), $K♠ - A♠ - 2♠$ et le paquet 4, le D, (DQ-DQ), $K♦ - A♦ - 3♠$.

5 - Une griotte sur le gâteau vient clore ce tour en apothéose. Au lieu d'annoncer quel as porte le post-it 3 puis le 4, marquez une pause comme si vous attendiez une inspiration soudaine puis dites une phrase de ce style : « *Peut-être que je me trompe, mais il me semble que l'as de carreau ($A♦$) est le numéro 4 et le 3 l'as de pique ($A♠$).* » Le public sera très intrigué que vous vous intéressiez au quatrième as plutôt qu'au troisième.

6 - Voilà ! Ce n'est pas compliqué et au bout du chemin le succès est garanti. Le tour peut se refaire. Dernier conseil. Ne négligez pas de soigner la présentation du tour. Un scénario bien écrit est gage d'une bonne performance et d'une prestation bien rémunérée.



LA VOIX DE SON MAÎTRE

Dans cet effet, nous allons aborder un arrangement particulier du jeu en 13 EQ – 26 DQ – 13 EQ et à travers un effet interlude.

Faisons asseoir à la table du prestidigitateur le spectateur *Robert*. Cet homme est un retraité actif dans le milieu associatif et qui, à ses heures perdues, aime faire quelques tours de magie à ses petits-enfants.

« *Alors Robert, vous êtes un homme heureux !* » « *Et pourquoi ?* » « *Parce que pour vous tous les jours c'est dimanche.* » « *Oui vous avez raison.* » Tout en engageant ce dialogue le magicien mélange un jeu de cartes. « *Robert, je vais vous proposer un tour tout spécialement pour vous.* » Tout d'abord, le magicien éventaille son jeu pour montrer à *Robert* que le jeu est bien mélangé. Remarque ! Seul le spectateur voit la face des cartes. Ensuite il les étale sur la surface de travail (tapis, nappe, etc.) faces cachées, et en retire au hasard, quatre cartes. Pour la démo supposons que ces cartes soient : 6♥, A♦, 3♠ et 4♦.

Il (le magicien) les place devant lui, faces visibles, reprend le jeu en main, lui donne un dernier mélange et distribue les cartes en deux paquets, A et B de treize cartes chacun. Le talon est remis dans l'étui. « *Robert ! Comme je sais que vous êtes un homme de cœur, ces quatre cartes vont être au cœur de notre tour.* » Le magicien vient d'attirer l'attention sur les quatre cartes alignées devant lui.

« *Maintenant, pendant que je vais me retourner, vous allez sortir une carte de ce paquet (le A), en prendre connaissance, noter son nom sur ce calepin et la mettre face cachée à côté du quatre de carreau (4♦).* » Le magicien se retourne et le participant retire une carte de son choix du paquet A (par exemple, le K♥) et la pose cachée (comme cela est demandé par l'opérateur) près du 4♦. Ensuite, il note scrupuleusement le nom de sa carte sur le calepin. « *De la même manière, vous allez retirer une carte de l'autre paquet (le B) et après en avoir pris connaissance, la placer près du 6♥ sans oublier de noter son nom sur le calepin.* » Allez ! par exemple, le 7♠. « *Je vous en prie, Robert, mélangez chaque paquet (le A et le B).* » « *C'est bon ! Alors introduisez votre première carte, celle près du 4♦ dans le paquet le plus proche (le B), à l'un des rangs indiqués par les quatre cartes alignées, 6♥, A♦, 3♠ ou 4♦.* » « *De même, introduisez votre seconde carte cachée dans l'autre paquet, à l'un des rangs indiqués par le 6♥, A♦, 3♠ et 4♦.* »

Le magicien refait surface et tout en restant à distance fait un bref récapitulatif : « *Vous êtes d'accord avec moi que c'est vous qui avez manipulé ce jeu et que les deux cartes que vous avez choisies ne sont connues que de vous-même.* » Avant même que le participant réponde le magicien lui précise ses dernières instructions : « *Robert, vous allez prendre l'un des deux paquets en main, éventailler les cartes comme à la belote¹⁰⁶ et sans perturber leur ordre me dire à haute voix le nom de toutes les cartes, en partant par celle du dessus.* » « *Deux de cœur, roi de pique, roi de carreau, roi de cœur, neuf de cœur, huit de trèfle, as de pique, dame de cœur, dame de trèfle, valet de carreau, sept de carreau, neuf de trèfle et enfin dix de cœur.* »

Le magicien réfléchit et donne son sentiment : « *Votre carte est au quatrième rang, le roi*

¹⁰⁶ La belote est un jeu de cartes très populaire en France.



de cœur(K♥), n'est-ce pas ? » « Pas mal ! » dit le retraité Robert. « Je vous en prie, continuons, annoncez-moi les autres cartes (celles du paquet A). » « Neuf de pique, six de pique, deux de pique, cinq de trèfle, as de cœur, sept de pique, valet de cœur, six de carreau, sept de trèfle, roi de trèfle, huit de pique, neuf de carreau et le dix de pique. »

« En vous écoutant attentivement j'ai senti à un moment un léger fléchissement de votre voix à la sixième carte, le sept de pique(7♠), il se pourrait que ce soit la votre. » Fin !

1 - Un jeu de cartes préparé en **13 EQ – 26 DQ – 13 EQ**. En d'autres termes, les 26 EQ sont intercalées entre les EQ.

Là encore, ne nous laissons pas de le répéter, le jeu semble bien brassé et n'attire pas l'attention sur un quelconque arrangement connu, c'est le miracle du classement par les index. Un calepin et un stylo pour le matériel, autant dire que ce tour vous fera faire des économies.

2 - Le tour sur le plan technique est d'une facilité déconcertante dans sa mise en œuvre. Ce pourrait être un tour de débutant.

En fait, les quatre cartes « témoins » seront retirées parmi celles des DQ (le groupe central des vingt six EQ).

Comme un faux-mélange ne va pas changer l'arrangement du jeu le paquet A sera inévitablement composé de treize EQ et le B d'un nombre équivalent de DQ.

3 - Une carte EQ, si vous relisez l'effet, sera introduite à l'un des rangs désignés par les témoins (les quatre cartes DQ), de même pour une carte DQ.

4 - Bien évidemment en faisant nommer les cartes à haute voix vous identifiez dans chaque paquet celle qui ne fait pas parti du groupe (EQ ou DQ).

Il est donc conseillé d'attacher une grande importance à la présentation pour en tirer la substantielle moelle. Pour conclure, il est clair que sans l'aide précieuse d'un jeu en CPLI pour réaliser cet effet il aurait peut-être fallu employer un jeu en chapelet voire mémorisé.

DÉPLACEMENTS DE CARTES EXTRA-LUCIDE

Jean Hugard décrit dans son *Encyclopédie des Tours de cartes* au chapitre *Jeux de cartes préarrangés* un tour intitulé *Déplacements de cartes*, pages 200 à 202, édition Payot de 1970, traduction de *Maurice Sardina*.

Ce tour que l'on peut classer dans la catégorie « automatique » je vous propose de le remettre au goût du jour ; un dépoussiérage de saison suffira à lui redonner un second souffle printanier. Laissons le soin à *Jean Hugard* de nous résumer son effet : « *Le magicien semble capable de deviner le nombre exact de cartes déplacées d'une extrémité d'un rang à l'autre ; et il peut continuer le tour indéfiniment sans ré-arranger les cartes.* »

1 - Un jeu de cartes en EQ/DQ avec onze cartes arrangées comme ce qui suit : **10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – AS – J**. Cependant, si le 10 est une EQ alors la suivante, le 9 sera une DQ, etc, le valet prendra la valeur zéro. Placez cette série en première du jeu et vous serez prêt à présenter l'effet à tout instant de votre programme. Voici un exemple d'arrangement : 10♠ 9♥ 8♦ 7♣ 6♦ 5♣ 4♣ 3♦ 2♣ A♦ J♣ - et suivent DQ – EQ – DQ – EQ – etc.

2 - Amorcez un faux mélange du jeu sans déstabiliser l'arrangement des onze premières cartes. Distribuez, les faces cachées, ces onze premières cartes en une pile et mettez le talon du jeu de côté. La pile de vos onze cartes devient votre arrangement inversé : J♣(01) A♦ 2♣ 3♦ 4♣ 5♣ 6♦ 7♣ 8♦ 9♥ 10♠(11).

3 - Notifiez ensuite à votre spectateur qu'il devra passer autant de cartes, une à une, du dessus en dessous, à hauteur de pas plus de dix et qu'évidemment il le fera à partir du moment où vous tournerez le dos. Afin d'aiguiser l'appétit de votre sympathique victime et le mettre sur les bons rails, transférez, une à une, six cartes du dessus vers le dessous.

À ce stade, l'arrangement des cartes devient comme suit : 6♦ 7♣ 8♦ 9♥ 10♠ J♣(06) A♦ 2♣ 3♦ 4♣ 5♣(11). Vous notez au passage que le J♣ est la sixième carte et que 6 devient le nombre clé pour le prochain transfert.

4 - Maintenant, mettez-vous dans une attitude d'impossibilité de voir et d'entendre le bruit des cartes et dites à votre spectateur d'agir à son tour. Supposons que celui-ci décide de transférer trois cartes. Si l'application de vos instructions est correcte, les cartes, de haut en bas, devraient se présenter ainsi : 9♥ 10♠ J♣ A♦ 2♣ 3♦(clé) 4♣ 5♣ 6♦ 7♣ 8♦.

5 - Faites face et annoncez après avoir pris une tête de penseur qui se concentre sur un problème insoluble, que vous avez lu positivement sa pensée. Preuve à l'appui, retournez

lentement la **sixième carte à partir du dessus ou bien du dessous**, le 3♦, aucun doute, trois cartes ont été transférées.

6 - À ce stade, si vous optez pour une prolongation du tour, un bis repetita qui augmente l'admiration que l'on vous porte depuis que vous êtes magicien, gardez en mémoire que votre prochaine carte clé sera 6 + 3 (le nombre de transferts du coup précédent). Ce qui signifie que le nombre de cartes déplacées ou transférées importe peu, la prochaine fois, la carte clé sera la carte neuvième en comptant à partir du dessous vers le dessus ou bien la troisième en comptant à partir du dessus.

Exemplifions. Cette fois-ci, le spectateur transfère sept cartes. La pile des cartes se présentera ainsi : 5♠(01) 6♦ 7♠(clé) 8♦ 9♥ 10♠ J♣ A♦ 2♠ 3♦ 4♣(11). Le 7♠ matérialise le nombre de transferts, carte en neuvième. Vous en déduisez que la carte clé suivante sera en cinquième à partir du dessous ou bien la septième à partir du dessus ($11 - 5 = 6$). Pourquoi ? Chaque fois que le nombre clé dépasse onze, on soustrait 11 à l'ancien nombre clé et on continue avec la différence comme nouveau nombre clé. 9 (ancien nombre clé) + $7 = 16$. Retirez 11, vous avez 5 (nouveau nombre clé). Derniers transferts, le spectateur déplace deux cartes. Vous retournez la cinquième c'est le 2♠, indiquant que deux cartes furent déplacées. 7♠(01) 8♦ 9♥ 10♠ J♣ A♦ 2♠(clef) 3♦ 4♣ 5♠ 6♦(11). Attention ! Si vous retournez au nombre clé, le valet, c'est qu'il y a eu aucun transfert, le spectateur souhaitait peut-être vous piéger amicalement, c'est de bonne guerre !

7 - Les prolongations. Après avoir réalisé trois fois l'effet avec succès, nous allons en donner une suite divertissante en empruntant un chemin différent de celui tracé par monsieur *Hugard*.

Ramassez les cartes et mettez-les comme suit : J♣(01) A♦ 2♠ 3♦ 4♣ 5♠ 6♦ 7♠ 8♦ 9♥ 10♠(11). Une simple coupe complétée suffit à remettre les cartes dans cet arrangement. Dans la foulée vous distribuez les cartes alternativement en deux petits paquets distincts. Il s'avérera que la pile A comportera les six EQ et la pile B les cinq DQ. Votre speech pourrait être construit comme suit : « *Vous remarquez que le paquet de gauche (par exemple le A) est constitué de six cartes et cinq pour celui de droite (le B). Jusqu'à présent c'est normal. Pendant que je vais avoir le dos tourné vous transférerez à votre guise un nombre de cartes, pas plus de six, du dessus en dessous, et une par une, du paquet de votre gauche et passerez la suivante sur le paquet de droite (le B).* » Il va de soi que ce sera une EQ qui sera passée du paquet A au B. Le spectateur remplit sa mission et le magicien ajoute : « *OK ! Maintenant passez autant de cartes du dessus en dessous en utilisant le paquet de droite, le paquet le plus volumineux. Et là encore une par une mais attention pas plus de six fois...* » Vous revenez aux affaires et prenez alors connaissance des cartes du paquet B en recherchant la carte étrangère au groupe (EQ). Sa position indiquera le nombre de cartes transférées par le spectateur, comptage là encore à partir du dessous. Et non sans y ajouter un peu de comédie vous révélez le nombre de cartes transférées. Note. Bien sûr il est possible de révéler le nom de la carte qui a changé de paquet, cependant, pour conserver l'esprit instillé, il est souhaitable de ne pas le faire. Cette abnégation circonstancielle renforce un brin le mystère recherché et vous apportera les lauriers mérités. Dernièrement, le jeu est formidablement classable en un temps record en CPLI.



LE MÉDIUM DU XXI ÈME SIÈCLE

Voici un effet énigmatique, la divination d'une carte, un tour qui peut être présenté dans une thématique de lecture de la pensée et qui montre toute la puissance du CPLI. Il me fut inspiré par un tour nommé « *LE MEDIUM – N°1* » de *Si Stebbins* décrit page 246 dans *l'Encyclopédie des tours de cartes*.

Un jeu de cartes non suspect est coupé en deux paquets à peu près égaux par le magicien et les deux paquets (A et B) sont mélangés séparément par un participant.

Un participant choisit librement son paquet, le A ou bien le B. Une fois son choix fait, par exemple, le B, il doit le couper et compléter la coupe. Ensuite il lui est demandé de distribuer en une pile les cartes de son paquet jusqu'à un nombre mental inférieur à 13. De prendre connaissance de la dernière carte distribuée, par exemple, le participant distribue en une pile huit cartes et prend connaissance de la huitième (son nombre mental inférieur à 13), cette carte est le dix de cœur(10♥). Dans la foulée, Il est prié de placer le paquet A sur le talon du paquet B (par exemple, dix huit cartes) et d'ajouter à sa carte quatre cartes. Par exemple : 3♣, 10♦, Q♠ et 9♦. Le magicien l'invite à mélanger ces cinq cartes entre-elles puis de les étaler devant lui (le magicien) qui pendant toutes ces actions est resté loyal, il n'a pas cherché à regarder. Et cependant, une concentration de quelques instants permet au « mage » de deviner la carte du spectateur, le dix de cœur(10♥). Pour les spectateurs il semble impossible de décortiquer le truc.

1 - Un jeu de cartes classé en CPLI-1 26EQ/26DQ.

Le secret dévoilé, des cinq cartes la carte choisie sera soit la seule EQ parmi cinq cartes, soit la seule DQ parmi cinq cartes. So easy !

2 - Le jeu est séparé en deux paquets, A et B. Cette action sera faite par le magicien en donnant le sentiment qu'il coupe le jeu à peu près vers le milieu. Ainsi, le paquet A va regrouper les 26 EQ et le B les 26 DQ.

3 - Poursuivons ! Le participant choisit librement son paquet, A ou B. Supposons qu'il choisisse de prendre le B. Il peut le mélanger et est ensuite invité à couper son paquet et compléter la coupe.

4 - Il est prié de penser à un nombre mental inférieur à 13.

Une fois son choix fait, dans notre exemple : **HUIT**, il doit distribuer huit cartes en une pile (B1), mettre le talon (B2) à côté et prendre connaissance de la dernière distribuée du paquet B1, la huitième. Par exemple, le dix de cœur(10♥) est la huitième, le participant en prend connaissance et la met à part. Note. Il n'est peut-être pas idiot de faire montrer la carte choisie à une ou deux personnes de l'entourage ou faire noter son nom sur un papier.

5 - Il lui est ensuite demandé de mettre le paquet A qui rappelons-le a été mélangé, sur le talon (le paquet B2) et ce nouveau paquet (A + B2) est posé en bloc sur le B1. Puis de distribuer quatre cartes sur sa carte et il doit les mélanger entre-elles.

Une chose est certaine, le travail du magicien est réduit peu de chagrin à peu de choses, il consiste à identifier la seule carte DQ qui se trouve dans ce petit paquet de cinq cartes (quatre EQ et une DQ). Pas sorcier !

Dans notre exemple, cinq cartes sont présentées au magicien, 3♣ 10♦ Q♠ 10♥ 9♦, la seule qui ne soit pas une EQ est le dix de cœur(10♥).

Note finale. Si le paquet A est choisi. Que faire ? La procédure reste la même sauf pour l'identification de la carte, il faudra rechercher la seule EQ présente parmi les cinq cartes. Ne sous-estimez pas ce tour, il en surprendra plus d'un.

LE MENTAL EFFECT DU MAGICIEN

Le magicien fait couper et compléter son jeu innocent par un spectateur. Il l'invite à prendre connaissance de la première carte qu'il va placer devant lui face cachée et s'en souvenir. Le magicien propose ensuite de distribuer quatre autres cartes qui correspondent aux voyelles de l'expression **MENTAL EFFECT** lorsqu'on épelle les deux mots : M-E-N-T-A-L-E-F-F-E-C-T, en justifiant que son tour s'appelle MENTAL-EFFECT.

Puis le magicien demande au spectateur d'insérer sa carte entre les quatre cartes et lui propose même de couper le petit paquet des cinq cartes plusieurs fois afin de brouiller les pistes et tout en sachant qu'elles sont dos visible. Et Malgré cette procédure qui complique la tâche du magicien celui-ci devine avec succès la carte du participant.

Points forts.

- Le jeu est montré cartes mêlées. Aucun doute dans l'esprit du public quant à l'utilisation d'un jeu classé, c'est non !
- Le fait d'ajouter quatre autres cartes embrume un peu plus la piste de remonter à la source.
- L'emploi d'une formule magique comme « MENTAL EFFECT » ou bien « MENTAL EFFET » apporte un élément qui enveloppe le mystère d'un épais brouillard.

1 - Un jeu de cartes classé alternativement en EQ/DQ.

2 - Le jeu est coupé à plusieurs reprises et la carte supérieure devient celle du participant. Cette carte choisie est soit une **EQ** soit une **DQ**.

3 - Et dans le déroulement quatre autres cartes sont sorties du jeu en épelant M-E-N-T-A-L-E-F-F-E-C-T mais en ne conservant que celles sur les voyelles. Ces quatre cartes distribuées seront : DQ – EQ – EQ – DQ ou bien EQ – DQ – DQ – EQ.

M	<u>E</u>	N	T	<u>A</u>	L	<u>E</u>	F	F	<u>E</u>	C	T
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ

M	<u>E</u>	N	T	<u>A</u>	L	<u>E</u>	F	F	<u>E</u>	C	T
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ

4 - Une fois la carte du participant introduite au centre cela donne comme arrangement

des cinq cartes : DQ – EQ – ? - EQ – DQ ou bien EQ – DQ – ? - DQ – EQ.

5 - Pour retrouver la carte du spectateur, la règle est rudimentaire, il faut regarder, primo, le groupe dominant (celui des EQ ou des DQ) afin de déterminer, secundo, que la carte qu'il faut découvrir appartient à ce groupe et qu'elle est entre deux cartes du groupe minoritaire. Pas d'autres scénarios sont envisageables ! Exemple A : 2♦ Q♣ A♥ Q♥ 7♣, la carte qu'il faut identifier comme celle du participant est A♥, en effet, en regardant le nombre des EQ et celui des DQ on constate que le paquet des cinq cartes comporte trois EQ et 2 DQ donc on sait déjà que la carte qu'il faut rechercher est une EQ. Et celle du spectateur se trouve entre deux DQ (le groupe minoritaire), il s'agit bien de A♥. Exemple B : 8♦ 6♥ 5♠ 2♠ A♠, quel groupe domine ? C'est celui des DQ, il y en a trois tandis que les EQ sont au nombre de deux. La carte que nous recherchons est une DQ qui est située entre deux EQ, il s'agit donc de A♠.

Idée de présentation ! Dans cet effet, le magicien peut utiliser un pendule qui oscillera au-dessus des cinq cartes (si elles sont montrées avec les faces visibles).



VOTRE PAQUET EST PAIR OU IMPAIR

Le magicien après avoir mélangé le jeu invite une personne à le couper à plusieurs reprises et une fois satisfaite, à la dernière coupe de mettre le paquet supérieur dans sa poche. En moins de temps qu'il faut pour l'écrire le surprenant magicien est en mesure d'annoncer si le nombre de cartes du paquet en poche est pair ou impair.

1 - Un jeu de cartes classé alternativement en CPLI-1 EQ/DQ.

2 - Le secret s'explique ainsi :

- Si la carte supérieure et l'inférieure du paquet inférieur sont de groupes différents EQ et DQ ou bien DQ et EQ alors le nombre de cartes du paquet supérieur (paquet mis en poche) est PAIR.
- Par contre si celles-ci sont du même groupe (EQ ou DQ) il faut en conclure que le paquet supérieur contient un nombre IMPAIR de cartes.

3 – Dans sa présentation le magicien sans toucher aux cartes peut simplement demander au participant de lui indiquer le nom de la première et de la dernière carte du paquet restant. Ces deux indices suffiront.

Tour amusant à faire vivre et à répéter jusqu'à l'agacement. Idée de thème : Le magicien montre en apparence sa capacité à déterminer visuellement le nombre de cartes d'un paquet.





THE PERFECT STOP TRICK EN CPLI

Dans le hasard de mes lectures, un tour *The Perfect Stop Trick* attira mon attention. Ce tour automatique a été popularisé par *Edouard Marlo*¹⁰⁷ dont l'effet peut se résumer ainsi : Un spectateur arrive lui-même à sa carte après avoir fait quelques distributions et stops volontaires qui laissent croire à une coïncidence diabolique. Le secret est basé sur un arrangement numéral des treize cartes d'une même famille. Sur ce thème des variantes à *The Perfect Stop Trick* virent le jour comme *The Psychic Stop!*¹⁰⁸, etc. Dans une réflexion CPLI, je vous propose ma propre version, intitulée *The perfect stop trick en CPLI*, un *self-working card trick* que je suis heureux d'inclure dans cet ouvrage pour le bénéfice de la communauté des cartomanes. Alors, sans plus attendre, suivez le guide...

« *Mesdames et messieurs je vais vous proposer un tour de cartes qu'aimait faire le grand psychanalyste Sigmund Freud à ses patients pour mieux interpréter leurs rêves.* »

Le magicien vient de mélanger les cartes et les étale, les faces visibles, afin de toutes les montrer sans ambiguïté. « *Comme vous pouvez le voir ce jeu ne comporte aucun joker. C'est volontaire afin de ne pas polluer votre attention.* » Le magicien égalise le jeu et face en bas, le coupe et complète la coupe. Puis il s'adresse à un spectateur sur sa gauche : « *Votre prénom ?* » « *Paul.* » « *Paul ! Voulez-vous, je vous prie, prendre une carte.* »

Paul retire une carte librement et en prend connaissance, le quatre de carreau (4♦). Pendant cette phase le magicien mélange le jeu puis invite son participant à remettre sa carte dedans. Les cartes sont ensuite parfaitement égalisées. « *Vous en conviendrez Paul qu'il m'est impossible dans ces conditions de retrouver votre carte.* » « *Alors voilà l'expérience que je vous propose. Je vais distribuer quelques cartes une à une et vous me direz : Stop ! quand vous le jugerez opportun.* »

Le magicien distribue en une pile, faces cachées, plusieurs cartes et à la septième *Paul* lui dit : « *Stop !* » L'opérateur retourne la septième de la pile et sa suivante, la première du gros paquet. « *Dame de trèfle (Q♣) et neuf de cœur (9♥). Laquelle désignez-vous pour distribuer autant de cartes que sa valeur, 12 ou bien 9 ?* » « *La dame de trèfle monsieur le magicien.* » « *Parfait !* » Douze nouvelles cartes sont distribuées sur la pile de la dame de trèfle et les deux cartes, celle supérieure de la pile et sa suivante sont retournées. « *Neuf de pique (9♠) et cinq de carreau (5♦). Laquelle me désignez-vous pour la prochaine distribution ?* » « *La rouge.* » « *Vous voulez parler du cinq de carreau.* » Le magicien pose le cinq de carreau (5♦) sur la pile et compte en les distribuant une à une cinq cartes. Comme l'habitude est prise, deux nouvelles cartes sont retournées, le trois de trèfle (3♣), carte supérieure de la pile et le deux de trèfle (2♣), celle supérieure du jeu. « *Et maintenant !* » « *Le trois de trèfle monsieur le magicien.* » Le magicien distribue lentement trois cartes et marque un temps d'arrêt. « *Voulez-vous Paul, avoir la gentillesse de retourner vous-même cette troisième carte.* » *Paul*, conscient que quelque chose d'énorme va se produire, s'exécute et se met à réaliser qu'il vient de retourner lui-même sa

107 *The Perfect Stop Trick* E. Marlo dans *Marlo's Oddity and Other Miracles*, 1945. Republié en 1976 dans *Early Marlo, Magic, Inc.* page 73.

108 *The Psychic Stop!* dans *Expert Card Technique* by Jean Hugard and Frederick Braue, Dover, 1974, page 330.

propre carte, à savoir le quatre de carreau (4♦).

Points forts.

La technique est rudimentaire, à la portée de tous. Aucun jeu de type « *Memorized deck* » est impliqué. Le jeu est normal et pourrait être emprunté. La carte choisie est contrôlée de manière automatique. Enfin, croire que le grand psychanalyste, *Sigmund Freud*, pratiquait ce tour, est une pure imposture ou un tour de passe-passe diabolique.

1 - Un arrangement particulier du jeu est néanmoins nécessaire. 19 cartes EQ – 20 cartes DQ – Roi EQ(♥ ou ♣) – AS DQ(♦ ou ♠) – Valet EQ(♥ ou ♣) – Cinq DQ(♦ ou ♠) – Neuf EQ(♦ ou ♠) – Cinq DQ(♦ ou ♠) – Sept EQ(♥ ou ♣) – Trois DQ(♦ ou ♠) – Cinq EQ(♥ ou ♣) – Deux DQ(♥ ou ♣) – Trois EQ(♥ ou ♣) – Deux DQ(♥ ou ♣) – As EQ(♥ ou ♣).

Ci-dessous voici un exemple d'arrangement possible.

EQ												
EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	DQ						
DQ												
K♣	A♠	J♥	5♠	9♠	5♦	7♣	3♠	5♥	2♥	3♣	2♣	A♥

2 - Nul besoin d'apprendre par cœur la série des treize dernières cartes (K♣ A♠ J♥ 5♠ 9♠ 5♦ 7♣ 3♠ 5♥ 2♥ 3♣ 2♣ A♥). Vous devez simplement retenir qu'après une EQ vient une DQ, etc. Cette arrangement des cartes est emprunté au magicien *Allerton*¹⁰⁹ sauf qu'ici, des cartes en EQ (K♣ J♥ 9♠ 7♣ 5♥ 3♣ et A♥) amènent directement la distribution sur la carte choisie et des DQ (A♠ 5♠ 5♦ 3♠ 2♥ 2♣) ramènent sur une EQ, donc en finalité, sur la carte choisie.

Option. Si vous ne souhaitez pas avoir comme dernière carte, A♥(52) lors de l'étalement complet du paquet, placez-la en n01 et après avoir montré que le jeu est normal, par une *double coupe* amenez A♥(01) en dernière (52).

Le spectateur *Paul* retire une carte. Il faut simplement veiller à lui faire prendre une carte dans le bloc des 19 EQ – 20 DQ. Soit une fourchette de trente neuf cartes, ce qui est suffisant pour le persuader qu'il peut agir à sa guise. Dans la phase qui suit faites placer après une coupe (en main ou pas) la carte choisie (4♦) sous la carte A♥. Remarque. La coupe devra se faire vers le milieu. Pour renforcer l'idée que la carte est perdue il est peut être bon de faire un faux-mélange aussitôt, libre à chacun de choisir quelles manipulations mettre en branle dans la psychologie du moment.

Rappelez-vous le dialogue de la présentation de l'effet, le magicien dit : « Alors voilà l'expérience que je vous propose. *Je vais distribuer quelques cartes une à une et vous me direz : Stop ! quand vous le jugerez bon.* » Remarque ! Le fait d'insister sur « *Je vais distribuer quelques cartes []* » induit subtilement dans l'esprit du participant qu'il ne faudra pas qu'il attende l'épuisement du jeu pour crier : « *Stop !* », sauf si vous avez en présence un abruti qui lorsque le sage pointe son doigt vers la lune, lui, regarde le doigt.

109 *The Marlo Miracle aka « The perfect Stop Trick »*. Se rendre sur le site Trickshop.com Copyright 2003.



3 - Reprenons. *Paul* vous arrête au moment où vous posez une septième carte sur la pile des cartes distribuées (pile que nous appelons A). Retournez cette carte et sa suivante (la première du jeu.) Dans notre exemple ces deux cartes sont : Q♣ et 9♥. Comme ces deux cartes sont des DQ vous en déduisez que vous n'êtes pas arrivé dans la série des treize cartes arrangées. Ce qui est logique jusqu'à présent. Important ! Dans cette manière de faire, demander au spectateur de désigner l'une ou l'autre ne va rien changer, mais, en revanche, renforcera l'idée que tout dépend de ses décisions futures.

4 - Deux cas vont guider les actions à accomplir : A - C'est la carte supérieure de la pile A qui est désignée, la dame de trèfle (dans notre exemple). Distribuez en comptant à partir de la première du jeu, le neuf de cœur (dans notre exemple) autant de cartes qu'il le faut (valet = 11, dame = 12, roi = 13), donc distribuer douze cartes, une à une, en les empilant (pile A) et retourner la dernière distribuée ainsi que sa suivante, la première de la pile B.

B - C'est la carte supérieure du jeu, le neuf de cœur (dans notre exemple). Dans ce cas, posez-la sur la pile A et distribuez autant de cartes souhaitées du jeu et retourner la dernière. Donc dans notre cas neuf cartes seront distribuées et la dernière retournée ainsi que sa suivante.

Lorsque deux cartes retournées sont différentes, à savoir l'une est EQ et l'autre DQ, vous en déduisez que vous êtes arrivé dans le bloc des treize cartes préparées.

5 - Si par exemple en poursuivant les deux cartes, 9♠ et 5♦, sont retournées vous concluez que si le 9♠ est désigné (une EQ) il va mener tout droit à la carte choisie par le spectateur (4♦) et si c'est le 5♦ (une DQ) il va conduire sur un 3, EQ (3♣) car $9 - 5 = 4$, $4 - 1 = 3$. C'est le montage spécifique des treize cartes qui vous permet d'être si perspicace et de donner l'impression que le participant y est pour quelque chose. Par cette méthode diabolique quels que soient les choix du spectateur, inévitablement la dernière carte retournée par lui-même sera la sienne.

DÉCOUVERTE TOP MAGIQUE

Un jeu mélangé est divisé en deux paquets, A et B. Une carte est choisie par exemple dans le paquet B et perdue dans ce paquet B. Les deux paquets A et B sont ensuite mélangés l'un avec l'autre. Le jeu est ensuite étalé et très vite le magicien devine la carte qui a été choisie.

1 - Un jeu de cartes classé en CPLI-1 26EQ/26DQ. Voici un exemple de montage parmi tant d'autres réalisé dans une intention pédagogique.

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

2 - Le magicien divise son jeu en deux paquet, A et B, égaux en nombre de cartes. Très logiquement le A ne contient que des EQ et le B les DQ.

Paquet A

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

Paquet B

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

Dans cette action profitez-en pour noter le nom de deux cartes, en n27 et n52. Ces deux cartes, 4♣(27) et 5♦(52) vont constituer deux clefs.

3 - Faites ensuite prendre une carte dans le paquet B, par exemple le 9♥, carte qui doit être remise sur le jeu.

4 - Faire suivre d'une coupe complétée. De cette manière, le 9♥ (carte choisie) se retrouve entre les deux cartes clefs du paquet B.

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



5 - Proposez au spectateur de mélanger A avec B en faisant un *mélange à l'américaine* ¹¹⁰ comme sur la photo 1. Attention ! Seul ce type de mélange est autorisé pour la bonne réussite du tour.

6 - Comment allez-vous retrouver la carte après un tel mélange ?

Dans l'étalement du jeu, face visible, dans un premier temps recherchez où se localisent les deux cartes clefs (4♠ et 5♦)

Dans un second temps regarder combien de cartes se retrouvent dans cet intervalle pour en déduire que la seule carte du même groupe que les clefs (DQ) est la carte choisie, soit le 9♥.

Si le paquet A avait été choisi la démarche serait la même, cependant c'est une EQ qu'il faudrait rechercher entre les deux cartes clefs EQ. Cela va de soi chez les logiciens.



110 Rappel : Un *mélange à l'américaine* ou *mélange en queue d'aronde* est une technique d'imbrication de deux paquets de cartes.

THE MAGI'S DETECTION

Dans *Charles Jordan's Best Card Tricks* est décrit page 50 un effet intitulé *The Magi's Detection* qui mérite toute notre attention car le *modus operandi* repose sur un comptage peu connu, basé sur l'arithmétique modulo (modulo 13 en l'occurrence.) L'effet est le suivant, un spectateur retire du jeu n'importe quelle carte et la met dans sa poche. Le magicien prend ensuite le jeu, le parcourt et annonce l'identité de la carte manquante. L'auteur de l'ouvrage, *Karl Fulves*, précise que le comptage des cartes (valeurs et familles) en modulo peut s'opérer en une ou deux passes selon les compétences de l'opérateur. Avec le classement par les index il est possible de réaliser un effet apparenté en reprenant cette technique de comptage mais dans une variation du modulo, ceci, afin d'accélérer sensiblement le comptage des cartes en vue de rechercher la manquante.

Effet. Le magicien après avoir mélangé son jeu invite un spectateur à retirer une carte et la mettre dans sa poche. Le magicien parcourt ensuite le jeu et très vite annonce le nom de la carte mise en poche sans donner le sentiment qu'il fait de « sombres » calculs.

1 - Un jeu de cartes classé de la sorte : 13EQ/13DQ/13EQ/13DQ. Voici ci-dessous un exemple de montage.

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

2 - Présentez le jeu tel quel. Exécutez un mélange à l'américaine le plus proche possible d'un Faro ¹¹¹, de manière à regrouper le mieux possible toutes les cartes en deux groupes, celui des EQ (au dessus) et celui des DQ (au dessous). Remarque ! Le fait de mélanger le jeu devant le public renforce l'idée d'un tour impromptu.

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

Remarque ! Si vous aimez les raccourcis au détriment parfois d'une architecture de tour bien pensée, vous pouvez démarrer votre tour en ayant le jeu classé comme ci-dessous (en CPLI-1 26EQ/26DQ). Cependant le fait de réellement brasser les cartes devant le public renforce l'idée qu'elles sont aléatoirement mêlées.

3 – Étalez le jeu en un large ruban, face cachée, et faites prendre une carte par un spectateur. Afin d'illustrer prenons un exemple, le 2♠ est retiré du jeu.

¹¹¹ Vous pouvez vous reporter au chapitre « évaluer son mélange » page 52.



4 – A ce stade, vous êtes déjà en possession d'une information déterminante, à savoir que la carte aura été prise dans le paquet des EQ. Dans notre cas, c'est le groupe des EQ. Il va servir pour le comptage mental que vous allez devoir vous donner la peine de faire.

5 – Reprenez le paquet de 51 cartes et parcourez toutes les EQ (25 cartes) en procédant mentalement à l'addition des valeurs selon cette méthode : **Additionner les valeurs (V) des EQ sur le mode modulo 10**, en allant ni trop vite ni trop lentement afin d'éviter des ratés. Ce qui signifie que lorsque l'addition dépasse 10 on ne retient que le chiffre de l'unité. En modulo 10 le valet vaut $10 + 1$ donc 1, la dame vaut $10 + 2$ donc 2 et le roi $10 + 3$ vaut 3. L'aboutissement de ce comptage vous donnera un chiffre de 0 à 9. Il faut enfin le retrancher toujours à 12 pour déterminer la valeur de la carte manquante.

In concreto cet exercice en guise d'échauffement avec notre jeu :

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

Calcul mental à réaliser : $3 + 5 = 8$, $8 + 8 = 16$, $6 + 4 = 10$, $7 + 8 = 15$, $5 + 9 = 14$, $4 + 4 = 8$, $8 + 3 = 11$, $1 + 10 = 1$, $1 + 1 = 2$, $2 + 1 = 3$, $3 + 5 = 8$, $8 + 9 = 17$, $7 + 1 = 8$, $8 + 6 = 14$, $4 + 7 + 11$, $1 + 2 = 3$, $3 + 2 = 5$, $5 + 10 = 5$, $5 + 2 = 7$, $7 + 3 = 10$, $0 + 1 = 1$, $1 + 3 = 4$, $4 + 6 = 10$. Le résultat obtenu est 10. En retranchant 10 à 12 cela donne 2, $12 - 10 = 2$.

6 - La carte manquante est donc un DEUX de CARREAU ou de PIQUE, simple déduction pour un esprit qui connaît les lois du CPLI. Un nouveau défilé des cartes, rapide cette fois, vous amène à rechercher le DEUX présent (dans notre exemple le 2♦), à l'issue de ce deuxième et dernier indice vous savez donc que la carte retirée du paquet est effectivement le 2♠. Cette méthode de calculs avec 25 cartes est pratique à mettre en œuvre et indétectable à l'usage. Important ! Il me semble judicieux de ne pas donner le sentiment ni d'être en train de compter ni de concentrer le regard que sur une partie du jeu. Un entraînement est souhaitable pour arriver à ses fins de manière fluide.

TIME-LOCATOR

Dans cet effet deux cartes sont devinées par le mentaliste tout en donnant le sentiment que le jeu a été brassé. Ce qui est intéressant, là encore, c'est la manière dont les cartes sont devinées.

1 - Un jeu classé en CPLI-1 EQ/DQ.

2 - Le magicien expose son jeu à la vue du public. Il le pose sur la table et invite un spectateur à couper et compléter la coupe. Voici un exemple pour suivre pas-à-pas les explications.

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

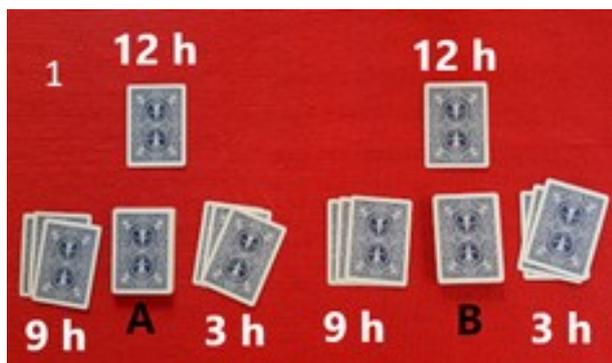
3 - Le magicien invite ce spectateur à déterminer combien de cartes il souhaite voir dans un premier paquet que nous appelons A, le second paquet ou talon constituera le paquet B.

Selon sa réponse vous agirez ainsi :

- Si le nombre qu'il vous indique est IMPAIR, vous constituez le paquet A du nombre de cartes souhaitées sans inverser l'ordre ainsi que celles du paquet B.
- Si le nombre indiqué est PAIR, distribuez les cartes en inversant l'ordre pour les deux paquets.

Étayons d'un exemple, le spectateur demande au magicien vingt cinq cartes pour le paquet A. Vous comptez ce nombre de cartes pour faire le paquet A et le B quant à lui aura 27 cartes. Si nous reprenons notre exemple nous aurons, paquet A : A♥(01) → K♣(25) et paquet B : 8♥(01) → J♠(27).

4 - Dans les actions qui vont suivre c'est le spectateur qui va les accomplir en exécutant à la lettre les recommandations du magicien. Les deux paquets sont disposés sur la table ou le tapis de travail devant le spectateur et à une distance d'au moins trente centimètres. Le prestidigitateur explique au participant ce qu'il va faire. « *Imaginez monsieur que le paquet sur votre gauche (Le A) se trouve au centre d'une pendule et le paquet sur votre droite au centre d'une autre pendule.* » « *Vous allez déplacer la première carte du paquet de votre gauche à midi sur sa pendule.* » « *Maintenant vous allez distribuez sur neuf heures la carte suivante... La prochaine carte vous la mettez sur trois heures.* »



« Remettez encore la première carte du paquet sur neuf heures, sur trois heures et refaites une dernière fois pour avoir trois cartes aussi bien à trois heures qu'à neuf heures. »

« Vous allez accomplir avec le paquet de votre droite les mêmes actions, mettre la première carte à midi, la suivante à neuf heures, puis à trois heures en répétant deux autres fois pour avoir trois cartes à neuf et trois heures. »

« Maintenant que tout est en place (photo 1), vous allez prendre connaissance de deux cartes, celles à midi. Mémorisez-les et profitez-en pour les montrer à votre entourage. Elles sont vos deux cartes intimes. » Note. Il est peut-être sécurisant de faire noter le nom des cartes sur un papier.

« Déplacez la carte située à douze heures sur les trois de neuf heures. » « Prenez les trois cartes qui sont à trois heures sur votre pendule de droite et placez-les sur les quatre cartes de votre pendule de gauche. » « Déplacez votre carte à douze heures de votre pendule de droite sur les trois cartes à neuf heures de cette pendule de droite. Puis mettez les trois cartes à trois heures sur votre pendule de gauche sur ce paquet de quatre cartes. » « Une dernière étape est importante vous allez mélanger chaque paquet de sept cartes et les reposer à leur emplacement. »

Toutes ces instructions achèvent les manipulations simples menées par le spectateur. Il reste désormais à révéler l'identité des deux cartes. En fait, d'une extrême simplicité pour ceux qui partagent le goût du classement d'un jeu en EQ/DQ, dans chaque paquet de sept cartes il n'y aura qu'une seule carte EQ parmi six DQ ou bien une DQ parmi six EQ. C'est automatique.

Voici la méthode que j'utilise pour identifier les deux cartes. « Veuillez je vous prie m'annoncer une par une les cartes du paquet de votre pendule de gauche. En vous écoutant je vais tenter l'impossible. »

Si tout va bien, en reprenant notre exemple, photo 2, voici les cartes qui seront annoncées (en français ou en anglais) : 3♠ 2♥ 10♣ K♠ A♥ 6♥ 4♠. Dans cet exemple, il y a une seule carte EQ, c'est A♥. Et agissez de même avec les sept cartes de la pendule de droite, 4♥ 10♦ 8♠ 8♥ 2♠ 7♥ 2♦. Une DQ est seule parmi six EQ, c'est le 8♥.

C'est ainsi que l'on peut révéler les deux cartes choisies. Ce tour produit de l'effet sur le public.





ENIGMATUM I

Sous ce titre se cache l'un des meilleurs effets que l'on puisse présenter. Deux cartes librement choisies sont retrouvées par le magicien. Mais attention, le jeu est mélangé avant que les deux cartes soient prises, notez aussi que les deux cartes sont remises n'importe où et que le jeu est encore brassé. Dans ces conditions strictes retrouver deux cartes tient de l'exploit ou du miracle ou bien des deux à la fois.

Dans ce effet, faisons intervenir trois personnages, le magicien, un homme qui se prénomme *Jean* et une femme au prénom facile à retenir, *Léa*. Notez que *Léa* et *Jean* ne se connaissent pas. Le magicien vient d'étaler un jeu de cartes, les figures visibles, sur le tapis de travail.

« *Léa et Jean, pour ma prochaine expérience avec ces cartes je vais avoir besoin de votre participation.* » Le magicien ramasse les cartes, retourne le paquet et mélange. Ensuite, satisfait, le magicien coupe le jeu en deux paquets, l'un, le paquet A, est placé devant lui sur sa gauche et le paquet B sur sa droite. « *Léa, voulez-vous prendre en main l'un des paquets et mélanger les cartes.* » Léa prend le paquet A et mélange maladroitement les cartes. « *Jean, soyez courageux, faites la même chose, en mieux si possible, avec l'autre paquet.* » Jean se met à mélanger le paquet B tout aussi gauchement. « *Je remarque que tous les deux vous êtes d'authentiques experts.* »

Le magicien s'adresse à la dame : « *Maintenant, Léa, vous allez prendre une carte dans le paquet de Jean, sans montrer à quiconque votre carte.* » Pendant ce temps-là le magicien prend soin de ne pas regarder. « OK ! » Le magicien s'adresse à Jean : « *A votre tour, prenez une carte dans le paquet de Léa, en faisant attention de ne pas la montrer.* » Jean semble s'interroger et comme le magicien sent que Jean s'apprête à sortir une bêtise, lui coupe l'herbe sous le pied. « *Non, Jean, ce n'est pas Léa qu'il ne faut pas montrer, c'est la carte que vous allez prendre.* »

Supposons, car vous êtes dans la confiance, que la carte de *Léa* soit le roi de carreau (K♦) et celle de *Jean*, le trois de cœur (3♥). « *Bien ! maintenant, Léa et Jean, vous allez, l'un et l'autre, cacher votre carte dans votre paquet respectif et surtout vous en souvenir.* »

Les deux participants s'exécutent et attendent les consignes. « *Jean, mélangez votre paquet. Léa, je vous en prie, faites comme Jean et placez votre paquet sur celui de Jean.* »

Le magicien qui était à l'écart des deux collaborateurs pendant cette première phase, reprend les choses en main. Il s'empare du jeu et le mélange à nouveau. « *Je vous en prie, Jean ou Léa, coupez et complétez la coupe.* » Léa disciplinée comme une japonaise qui traverse une rue coupe le jeu et complète la coupe.

Le magicien étale le jeu en ruban, les faces sont visibles, sur le tapis vert (ou bleu, la couleur du tapis est de la convenance de chacun. Je connais même un confrère qui se sert d'un tapis invisible.)

Et après quelques secondes d'une intense concentration le mentaliste annonce à *Léa* que sa carte est le roi de carreau (K♦) et celle de *Jean* le trois de cœur (3♥).

1 - Un jeu de cartes en **26 EQ et 26 DQ**.

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

2 - La réussite du tour repose sur le montage en 26 EQ et 26 DQ du jeu.

Àu départ, le jeu est présenté à l'examen du public. Rien à signaler, le jeu semble bien mélangé et aucun montage particulier à débusquer. Le magicien que vous incarnez, entame ensuite un faux-mélange du jeu. Coupez ensuite en deux paquets, le paquet A doit contenir toutes les EQ et le B les DQ. Un mélange de chaque paquet peut être fait. La collaboratrice *Léa* prend une DQ dans le paquet B de *Jean* et l'enterre dans son paquet A des EQ. De même *Jean* après avoir pris une EQ dans le paquet de *Léa* enterre la sienne dans son paquet de DQ. Ensuite les deux participants mélangent chacun leur paquet. Le paquet A de *Léa* est posé sur celui de *Jean*, le paquet B.

Puis, vous reprenez le jeu en main et au moment de le couper en deux parties égales de 26 cartes en vue de le faroter ¹¹² vous allez discrètement voir que n26 est une EQ et n27 une DQ, c'est le cas le plus largement rencontré. Mais n26 peut être une EQ et n27 une EQ, vous en déduisez que n27 est la carte de *Jean*. Un autre cas peut se rencontrer, que n26 soit une DQ et n27 une DQ, vous en déduisez que n26 est la carte de *Léa*. Enfin si n26 est une DQ et n27 une EQ c'est que vous êtes chanceux : N26 est la carte de *Léa* et n27 celle de *Jean*, ce cas est plus rarement rencontré.

Après avoir réalisé le *Faro*, faites couper et compléter la coupe. Étalez le jeu sur le tapis pour que les faces soient visibles ou étalez-le dans vos mains, cela revient au même pour retrouver les deux cartes choisies. Il suffit de regarder la physionomie du jeu et de rechercher dans la répétition d'un cycle l'endroit où il y a une rupture. Après le *Faro*, la logique voudrait que le jeu soit arrangé du début à la fin sur le cycle EQ/DQ/EQ/DQ/... ou bien DQ/EQ/DQ/EQ/... Or, une carte DQ (celle de *Léa*) remplace une carte EQ et de même, une EQ (celle de *Jean*) remplace une carte DQ. Le jeu va présenter une ou deux ruptures dans l'ordre cyclique des cartes, soit : (EQ-DQ)-(DQ-EQ)-(EQ-DQ), (EQ-DQ)- etc, soit : (EQ-DQ)-(DQ-DQ)-(EQ-EQ), (EQ-DQ)- etc. Il faut donc repérer dans le ruban l'endroit où l'ordre cyclique des cartes est corrompu afin d'identifier les deux cartes choisies.

Remarque, si le jeu se présente dans un cycle (DQ-EQ)-(DQ-EQ)- etc, le processus d'identification des deux cartes sera sur le même mode.

¹¹² Faroter. Néologisme, qui désigne l'action d'exécuter un faro. Le Faro : On exécute un faro en coupant le jeu en deux paquets égaux qui sont mélangés par imbrication des cartes de chaque paquet. Le faro est un mélange parfait qui permet de classer le jeu dans un ordre précis et mathématique. L'une des meilleures études sur le sujet, « *The Faro Shuffle* », pages 153 à 233, *Ed Marlo's Revolutionary Card Technique* par Ed Marlo, Magic Inc., 2003. Voir aussi le chapitre 16 : *The perfect Faro Shuffle* dans *Expert Card Technique* de Jean Hugard et Frederick Braue, Dover. Les francophones hermétiques à l'anglais peuvent consulter le livre « *Cartomania* » de Richard Vollmer, aux éditions *Techniques du Spectacle*, un chapitre entier est dédié au Faro.



CARTE-TRACE

Une carte « perdue » dans le jeu est retrouvée par le magicien. Un classique ! cependant attention en lisant les points forts du tour vous allez comprendre que dans les conditions exécutoires de l'opérateur le *modus operandi* ne semble pas si évident pour le public dans sa perception du truc.

Points forts.

- Le jeu est à plusieurs reprises mélangé et brassé par le spectateur, - La carte est librement choisie, - La carte est réellement perdue dans le jeu, - L'emploi d'une carte-clef secrète placée avant ou après la carte choisie est une piste à abandonner, - Le truc ne s'appuie pas non plus sur l'utilisation d'un jeu truqué (marqué, biseauté, etc.) Le jeu est normal et aurait pu être emprunté sur-le-champ.

1 - Un jeu de cartes préparé. A) Classez les cartes de la manière suivante : Sept EQ six DQ sept EQ six EQ six EQ sept DQ six EQ et sept DQ. C'est le montage que j'appelle **EQ-DQ en 7-6-7-6-6-7-6-7**. Il se met en place en quelques instants. B) Ou bien partez directement d'un 26 EQ/26 DQ si vous êtes hésitant.

2 - Supposons que vous ayez adopté le montage *EQ-DQ en 7-6-7-6-6-7-6-7* du jeu, la préparation A du jeu. De loin la meilleure. Étalez le jeu afin de montrer que les cartes sont brassées. Exécutez un *Out-Faro*¹¹³. Remarque. La difficulté d'exécution d'un mélange parfait est de couper sans hésitation le jeu en deux parties égales de 26 cartes. Ici, pour y parvenir la tâche est relativement aisée car n26 est une DQ et n27 une EQ. Il faut donc couper entre ces deux cartes. Ce premier *Faro* permet de réarranger les cartes en quatre séries : 13 EQ – 13 DQ – 13 EQ et 13 DQ.

3 - Répétez le *Out-Faro* en coupant entre la dernière DQ et la première EQ. En effet, n26 est une DQ et n27 est une EQ. Là encore l'arrangement du jeu permet une coupe relativement maîtrisée. Ce second et dernier *Faro* réorganise le jeu en 26 EQ et 26 DQ.

4 - C'est peut-être à ce stade que vous allez démarrer le tour si le jeu était classé sur ce modèle, la préparation B. Après ces deux mélanges, pour le public, le jeu paraît avoir été bien mélangé. Une dernière fois, coupez entre n26 et n27 afin de séparer le jeu en deux paquets égaux. Nous appelons A le paquet supérieur et B le paquet inférieur. Le paquet A (composé de 26 EQ) est mis sur la gauche et le paquet B (26 DQ), en symétrie sur la droite.

113 Dans un *Out-faro* lorsqu'on mélange les cartes du paquet supérieur (de 01 à 26) avec les cartes du paquet inférieur (de 27 à 52) en les imbriquant alternativement, celle en n52 du paquet inférieur restera après le mélange à sa position (n52) et la n01 du paquet supérieur restera aussi à sa position (n01).

Demandez à une personne de choisir librement l'un des deux paquets et supposons qu'elle choisisse le paquet A.

Demandez-lui de mélanger à nouveau les cartes de ce paquet, puis d'en choisir une, d'en prendre connaissance et de l'enterrer dans le paquet B. De mélanger le paquet B et de le reposer sur la table. Ensuite ramassez le paquet A (25 EQ), en prenant secrètement connaissance de la dernière carte, et posez-le sur le paquet B. Coupez vous-même le jeu à un tiers et complétez la coupe.

5 - À ce stade, vous seul savez que le jeu est distribué selon un arrangement précis, vingt sept cartes composées des vingt six DQ et une EQ, le paquet des 27 cartes est en sandwich entre deux groupes de cartes EQ. Groupe des EQ – groupe de 27 cartes dont les 26 DQ et 1 EQ – groupe des EQ. Étalez, faces visibles, les cartes en un large ruban. Partez à la recherche de votre carte clef (une EQ), vous savez que les vingt sept suivantes comportent vingt six DQ et une EQ. La carte EQ est obligatoirement la carte choisie. Il suffit donc de repérer la seule carte EQ parmi les DQ. Notes. Pourquoi est-ce une précaution d'avoir pris connaissance de la dernière EQ du paquet A ? Une fois la carte EQ introduite dans le paquet B (26 DQ), il peut arriver qu'après un mélange loyal de ce paquet la carte EQ (celle du spectateur) se retrouve en première position ou bien en dernière position. Votre carte clef improvisée (une EQ) vous le précise avec acuité. Notes. Si le spectateur avait choisi le paquet B, vous auriez recherché une carte DQ parmi les EQ.

À la fin du tour il est très facile de reconstruire le jeu en 26 EQ et 26 DQ.



LES 4 PRÉDICTIONS DU MENTALISTE

A bordons l'un des fleurons de cet ouvrage, « *Les 4 prédictions du mentaliste.* » Une expérience mentale hors du commun, réalisable dans des conditions de magie rapprochée. Une routine de cartes que je présente depuis plusieurs années avec excitation et qui m'apporte du succès. Je peux vous garantir qu'elle laisse sur l'auditoire un marquage au feutre indélébile. C'est j'en suis convaincu le tour « Killer » dont on se souvient après le passage du magicien.

Un jeu de cartes mélangé est coupé à plusieurs reprises par une spectatrice que nous appelons *Elsa*. Une dernière fois, le jeu est coupé et les deux moitiés sont mélangées l'une avec l'autre d'une manière franche et honnête. J'insiste bien sur ce fait, les cartes sont réellement mélangées par l'opérateur ou bien la participante, elle-même. Le magicien distribue les cartes en quatre paquets. La spectatrice *Elsa* choisit un paquet librement et note quatre cartes au hasard. Supposons que ces cartes soient : 4♥, Q♦, J♠ et 4♣. Pendant ce temps-là, le magicien a ramassé les trois autres paquets et a entamé un mélange des cartes.

Ensuite le magicien écrit sur quatre feuilles de bloc-notes le nom des cartes choisies par *Elsa*, plie les feuilles en deux, voire en quatre et les placent devant lui, d'une manière inspirée, deux sur sa gauche et deux sur sa droite. Il sort de sa poche deux jetons, l'un est jaune et l'autre bleu. Il demande à *Elsa* sur quels papiers pliés il doit mettre le jeton jaune. Supposons qu'elle décide de mettre le jeton jaune sur les deux papiers à la gauche du magicien. Le jeton bleu est donc mis sur les deux papiers à la droite du magicien. Le décor étant planté, le magicien propose à sa charmante collaboratrice *Elsa* le jeu suivant, « *Elsa, lorsque je mettrai une carte dans la zone du jeton jaune vous mettrez la votre dans la zone du jeton bleu et inversement.* »

Pour illustrer son propos, le magicien place la première carte de son paquet dans la zone du jeton jaune et *Elsa* place la première de son paquet dans la zone du jeton bleu. Le magicien met sa suivante dans la zone du jeton jaune et *Elsa* la sienne dans la zone du jeton bleu. Pour varier un peu les plaisirs, le magicien place sa carte dans la zone du jeton bleu et *Elsa*, sa carte, dans la zone du jeton jaune. Les cartes sont ainsi mises tantôt à gauche, tantôt à droite, sans ordre à-priori cardinal, et ceci, jusqu'à épuisement des cartes de la spectatrice *Elsa*. Épilogue. Les cartes dans la zone du jeton jaune sont montrées, on y remarque deux cartes choisies par *Elsa*, le Q♦ et le 4♥. Et parmi les cartes distribuées dans la zone du jeton bleu se trouvent le J♠ et le 4♣. Et qu'en est-il des quatre prédictions placées en amont sous les jetons ? Le magicien, serein, laisse *Elsa*, elle-même, découvrir celles-ci. Sous le jeton jaune les deux papiers correspondent, Q♦ et 4♥. De facto, les deux papiers sous le jeton bleu sont J♠ et 4♣. Photo 1. Applaudissements assurés pour le cartomane mentaliste.



Points forts.

Le magicien ne place pas systématiquement deux prédictions à gauche et deux à droite. Il peut, selon les circonstances, varier, les mettre toutes à gauche ou à droite ou bien faire autrement selon le contexte. Comme le jeu a été réellement mélangé, ex-post, l'idée d'un jeu pré-arrangé ne peut pas être évoquée par le public. Le truc est indécélable même pour les plus avertis. Pour avoir exécuté « *Les 4 Prédications du Mentaliste* » de très nombreuses fois, je peux vous affirmer que le modus operandi n'a jamais été détecté par qui que ce soit et ne le sera pas plus demain qu'hier. Cette expérience mentale peut être reconduite aussitôt, ce qui est encore plus fort et contredit l'un des préceptes de la prestidigitation, « Ne jamais refaire le même tour. » Plusieurs personnes peuvent participer à l'expérience afin d'apporter une dynamique. Cette routine de cartes peut être habillée d'une histoire et/ou être présentée sur un thème particulier, par exemple, en remplaçant les jetons par des objets symboliques ou publicitaires, etc. Le magicien peut distribuer les cartes dans la zone d'un jeton (jaune ou bleu) sans voir l'identité des cartes qu'il distribue. La spectatrice n'est pas de mèche avec le magicien, faut-il le préciser ? On peut parfaitement confier le choix de la distribution des cartes du magicien à une tierce personne (un médium, par exemple.) Le tour réussira même dans ces conditions impossibles. La marge d'erreurs étant nulle l'opérateur peut consacrer son temps à peaufiner sa présentation. Enfin et surtout, cet effet laisse croire que le magicien est un surhomme doué d'une phénoménale mémoire.



1 - Un jeu de cartes en EQ et DQ et deux jetons, un jaune et un bleu. Remarque. N'importe quels objets feront l'affaire si vous n'avez pas les deux jetons requis. Il faut simplement que les deux objets soient identifiés par le public comme différents. Il faut aussi un petit bloc-notes et un stylo.

2 - Pour réaliser cette merveilleuse expérience mentale, n'ayons pas peur des superlatifs, vous devez préparer votre jeu en montage Équilibré/Déséquilibré. Plus concrètement, cartes équilibrées et cartes déséquilibrées de votre jeu doivent impérativement alterner. Afin de vous expliquer le mieux possible cette routine je vous propose d'arranger le jeu comme ci-dessous.

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



3 - Faites subir au jeu plusieurs coupes. Note. Nous savons, en tant que praticiens avertis, qu'une coupe ne mélange aucunement les cartes, cependant chez le public cette frontière n'est pas toujours si nette.

4 - Faites un faux-mélange *Charlier*, tout indiqué, ou celui dont vous êtes le plus familier ; il en existe une infinité largement décrits dans les ouvrages de cartomagie qui tapissent les étagères des magiciens addicts.

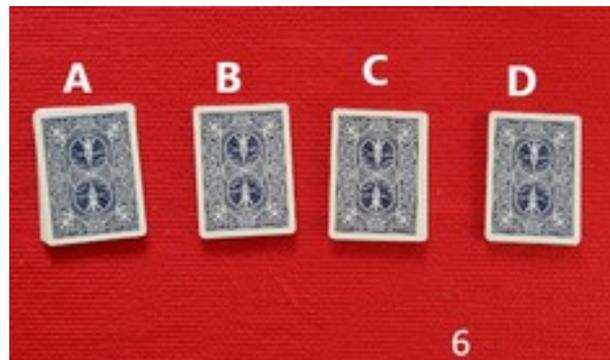
En vue de séparer le jeu en deux paquets pour les mélanger vous allez employer une stratégie particulière :

- Si la dernière carte (n52) est une carte équilibrée alors coupez vers la moitié du jeu sous une carte déséquilibrée, La photo 2 montre que le magicien coupe son paquet sous le huit de trèfle sachant que la dernière est une équilibrée (K♣). En revanche si n52 est une carte déséquilibrée coupez sous une carte équilibrée.

5 - Une fois ces précautions prises, mélangez à la *queue d'aronde* les deux paquets entre-eux. Les cartes vont s'imbriquer au gré du jet des cartes, la photo 3 et la photo 4 montrent que les deux paquets sont mélangés à l'américaine. Il est possible de laisser la spectatrice exécuter, elle-même, le mélange si vous sentez qu'elle en est capable, la déesse de *Milo* en serait bien incapable! Attention ! Le mélange à la française est à proscrire.



6 - Une fois le mélange réalisé, égalisez les cartes et distribuez-les en quatre piles. Les cartes s'empilent au fur et à mesure pour former quatre paquets que nous désignons par A, B, C et D. Photos 5 et 6. Conseil ! La distribution des cartes doit se faire en boucle, de préférence en partant de la gauche vers la droite avec retour. Notez que chaque paquet contiendra treize cartes.



7 - La spectatrice *Elsa* choisit l'un des quatre paquets, photo 7. Maintenant, en fonction de son choix voici la marche à suivre pour le ramassage des trois paquets restants.

- Si le paquet A est choisi, mettre C sur D ou D sur C et B sur le groupe CD ou DC.
- Si le paquet B est choisi, mettre C sur D ou D sur C et A sur le groupe CD ou DC.
- Si le paquet C est choisi, mettre A sur B ou B sur A et D sur le groupe AB ou BA.
- Si le paquet D est choisi, mettre A sur B ou B sur A et C sur le groupe AB ou BA.



8 - Inviter la spectatrice *Elsa* à noter quatre cartes dans son paquet. Important ! Il est primordial que les cartes du paquet choisi restent dans leur ordre de distribution. En

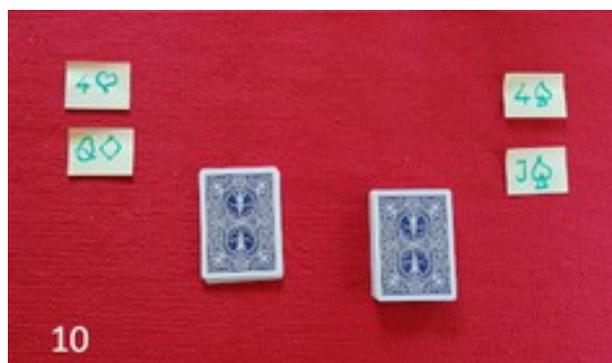
d'autres termes, la spectatrice ne doit pas sortir les quatre cartes du paquet ; cette action risquerait de casser la séquence des treize cartes et vous mettrait gravement en échec. Pour l'éviter, le truc consiste à prendre, soi-même en main le paquet désigné, à éventailler les cartes de manière que la spectatrice puisse noter ses quatre cartes en survolant les index, photo 7. Il est tout aussi prudent qu'au fur et à mesure le nom des quatre cartes soit écrit sur un papier. En revanche, il est inutile de tenter



de lire l'ordre des cartes de son paquet, cela ne sert à rien. Et surtout, restez naturel. La photo 9 correspond à ce que voit la spectatrice, dans le paquet elle va choisir quatre cartes (4♥, Q♦, J♠ et 4♠).

9 - Une fois les quatre cartes choisies et notées, posez le paquet sur la table. Sortez le stylo et le bloc notes. Écrivez sans dévoiler ce que vous faites le nom des quatre cartes afin de créer, par la suite, l'effet de surprise.

10 - À ce stade, la seule difficulté va consister à correctement placer les papiers pliés à gauche ou à droite. Allez-vous faire confiance à votre instinct et faire comme vous pouvez ou le sentez ? Pourquoi pas ! Seulement, le taux de réussite doit être de 100 %. Donc pour gagner à tous les coups voici la marche à suivre. Le secret du succès est lié au montage en CPLI du jeu. Dès que vous connaissez le nom des quatre cartes vous déduisez mentalement dans quel groupe du *CPLI-1* elles appartiennent pour mettre ensuite les papiers des cartes équilibrées sur la gauche et les déséquilibrées à droite. Reprenons notre exemple, les quatre cartes choisies sont : 2♥ 6♦ 7♣ K♦ donc, sur la gauche vous mettez les deux papiers 6♦ et 7♣ et sur la droite, 2♥ et K♦. Photo 10. Remarque. Sur cette photo j'ai délibérément utilisé des post-it afin d'être plus clair dans mes explications, le nom des cartes choisies apparaît clairement mais en conditions réelles je suggère de mettre sur la table quatre prédictions en ayant écrit le nom des cartes choisies sur des papiers à plier en quatre et les poser sur la table, à gauche ou à droite, selon la situation et sans dévoiler leurs contenus.



Note. En fonction des quatre cartes du paquet choisi et du mélange qui a précédé, vous serez amené à mettre, peut-être, tous les papiers pliés d'un seul bord (gauche ou droit) ou qu'un seul à gauche et trois à droite ou inversement.

11 - Sortez les deux jetons et mettez sur proposition de la participante l'un à gauche et l'autre à droite, photo 11. Flash-back, dans notre exemple, *Elsa* voulut que le jaune soit posé sur les deux papiers pliés sur votre gauche et le bleu sur les deux papiers pliés se trouvant sur votre droite. Remarque. Le fait d'utiliser deux objets différents permet de créer des zones visuelles et facilement compréhensibles par votre auditoire et ajoute considérablement au mystère. Désormais, poursuivez selon la méthode indiquée.



Rappel : Vous avez expliqué à *Elsa* que lorsque vous aurez à mettre une carte dans la zone d'un jeton elle devra placer à chaque fois sa première carte dans la zone de l'autre jeton.

Prenez connaissance de la première carte de votre paquet (le paquet des trente neuf cartes) et en fonction de son appartenance aux EQ ou bien aux DQ, mettez cette carte, face cachée dans la zone du jeton correspondant (jaune ou bleu). Note. Une carte d'un paquet (paquet A), posée à gauche, impose que celle du paquet B soit mise à droite ou inversement. Je donne à cette méthode de distribution le nom de **Positif/Négatif** (En comparaison avec la photographie de l'époque héroïque de l'argentique.) Aussitôt, la spectatrice mettra, en miroir, sa première carte, sans qu'elle soit regardée dans la zone opposée à la votre. Agissez ainsi pour les treize cartes premières de votre paquet dans un rythme soutenu pour épuiser le paquet de la participante.

12 - Les dés sont jetés. Pardon ! les cartes sont jetées. Il faut désormais conclure avec brio. Retournez les cartes dans chaque zone et repérez où se trouvent celles de la spectatrice, photos 12.

Épilogue. Parachevez en dévoilant vos prédictions (photo 13). Si vous avez bien suivi les instructions celles-ci devraient être correctes. Sinon, remettez les compteurs à zéro et changez de métier, vous n'êtes pas doué pour la cartomagie !

13 - Alors j'entends déjà les commentaires, « *Diable ! comment est-ce possible ?* » Vous avez simplement appliqué l'un des principes de *Norman Gilbreath*¹¹⁴ au *CPLI-1*.



Réflexions

L'idée qui germa dans mon cerveau fut d'appliquer cet incroyable principe mathématique à l'alternance de cartes en EQ/DQ (le Classement par les Index, le *CPLI-1*).

Pour information, sachez que pour réaliser une expérience similaire aux *4 Prédications du mentaliste* il faudrait utiliser un jeu mémorisé ; ce qui n'est pas une sinécure pour un opérateur de base et exige un long apprentissage avant de maîtriser la chose.

¹¹⁴ Le principe de *Norman Gilbreath* est expliqué page 393.



Magie des Cartes



Ipsa facto, Le principe de *Gilbreath*, basé sur l'alternance ROUGE/NOIRE, étant relativement connu, en l'appliquant judicieusement au CPLI-1 (équilibré/déséquilibré) nous sommes à peu près assurés de plonger dans un brouillard londonien quelques collègues prétendant tout savoir.

LA CARTE DÉPLACÉE DU MAGICIEN

Si vous cherchez à rendre un spectateur insomniaque, dans l'impossibilité de s'endormir paisiblement ni sur son côté droit ni sur son côté gauche et qui se retourne dans son lit sans trouver un repos mérité, le tour qui suit est tout indiqué pour l'envoyer au petit matin chez le pharmacien le plus proche. Dans un jeu mélangé et présenté avec les faces cachées une personne prend une carte, en prend connaissance et la replace ailleurs dans le jeu. Le jeu est aussitôt mélangé puis étalé, face visible, en un large ruban serpentant. Malgré cela, le magicien retrouve très rapidement la carte choisie.

Points forts.

- Le jeu est ordinaire et non truqué, - La détection de la carte choisie est rapide et discrète,
- Le truc est si bien dissimulé qu'il n'est jamais détecté par le public, même en passant un détecteur de métaux au-dessus des cartes ou en faisant une coupe transversale du cerveau de l'opérateur.

1 - Un jeu de cartes classé en **26 EQ et 26 DQ**.

2 - En terminant le tour « *Les 4 Prédications du Mentalisme* » (page 504) vous constatez que le jeu s'est automatiquement classé en 26 EQ et 26 DQ. Pour être plus explicite, toutes les cartes dans la zone du jeton jaune étaient des cartes équilibrées (les EQ) et toutes celles du jeton bleu des déséquilibrées (les DQ). Ramassez négligemment les cartes et posez le paquet des 26 EQ sur celui des 26 DQ en notant mentalement la carte en n26 (dernière du paquet des EQ), ce sera la carte clef. Remarque. Si vous souhaitez présenter au public que l'effet « *La carte déplacée du magicien* » vous devez préalablement classer le jeu en 26 EQ et 26 DQ. Ci-dessous un instantané de jeu en **26 EQ/26 DQ**.

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

La carte clef est **J♥(26)**.

3 - Faites préalablement un faux mélange du jeu en laissant intact le montage en 26 EQ et 26 DQ. Chacun adoptera sa méthode.

4 - Éventaillez dans les mains le jeu en un large ruban et invitez un spectateur à retirer une carte. Notez simplement si la carte fait partie des EQ ou des DQ. Deux cas se présentent à vous : a) La carte retirée est une EQ alors faites remettre cette carte dans le groupe des DQ.

b) La carte est une DQ faites la remettre dans le groupe des EQ. Ensuite, égalisez le jeu et amorcez un faux-mélange afin de convaincre le public que dans ces conditions la carte sera bien « enterrée dans le jeu. »

5 - Étalez le jeu, les faces visibles, devant vous de manière à toutes les voir et dans l'un des deux groupes, en survolant les cartes du regard, vous n'aurez aucun mal à repérer la carte étrangère, celle du spectateur. Pour cela, la carte clef, le **J♥**, est une aide précieuse pour rapidement connaître l'endroit de la séparation des deux groupes.

Amusons-nous ! Ci-dessous, pouvez-vous retrouver la carte déplacée ?

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

Réflexions.

Le tour peut être répété. Il donne l'impression que le magicien possède une phénoménale mémoire. On peut d'ailleurs axer le boniment sur les capacités insoupçonnées du cerveau. Avertissement ! Si vous envisagez réaliser le tour avec un jeu marqué il est conseillé de ne pas se servir de ce moyen (le marquage des cartes sur leur dos en EQ et DQ) pour retrouver la carte déplacée. Pour employer une image sans ambiguïté, si vous comptez scier la branche sur laquelle vous êtes assis, vous augmentez vos chances d'un séjour prolongé à l'hôpital. Une idée pleine de hardiesse consisterait à réamorcer le jeu en CPLI-2, CPLI-3 ou bien 4 ou 5 et refaire le tour sur ces nouvelles bases.

Habituellement les solutions mises en œuvre pour réussir un effet quasi similaire tournent autour de jeux appris par cœur ou de techniques pour mémoriser le plus efficacement un jeu entier ou bien une séquence dans un contexte de tours impromptus.

Une étude passionnante de l'effet de la carte déplacée se niche dans le remarquable ouvrage *Theater of the Mind* de *Barrie Richardson*, Hermetic Press, Inc, 1999. L'auteur y explique, pages 104 à 106, l'une de ses ingénieuses trouvailles au problème, sous le titre *Barrie's Move a card*. Une approche intéressante est aussi celle de *Raymond Beebe* intitulée *Phenomenal Memory with a Shuffled Deck*, apparue dans la revue GENII, d'octobre 1980. Dans le livre *Star Quality The Magic of David Regal écrit par Harry Loraine*, copyright 1987, Lorayne, Inc, vous apprécierez, pages 170 à 172, sous le nom *Dave's Move-A-Card*, une solution astucieuse reposant sur le pontage des cartes. Personnellement je considère que la méthode déployée avec le CPLI limite considérablement les efforts à fournir pour un résultat d'excellence. Et seriez-vous d'accord avec cette sibylline citation : « *Sous ses mille visages*¹¹⁵, le CPLI transforme une jeu innocent en une arme secrète pour un espion qui viendrait du froid¹¹⁶. »

115 Mille visages. Une allusion au film *The Man of a Thousand Faces*, 1957, réalisé par *Joseph Pevney*, c'est l'histoire tourmentée de *Lon Chaney*, expert de la transformation qui lui valut d'être surnommé : « *L'homme aux mille visages*. »

116 L'espion qui viendrait du froid. Clin d'œil au roman d'espionnage de l'auteur anglais *John Le Carré*, publié en 1963 sous le titre *The Spy Who Came in from the Cold* (L'espion qui venait du froid.)



Pour prolonger. Ceux et celles qui redoutent les crampes mentales, peuvent acquérir le livre de *Scott Cram, Memory effects*¹¹⁷. *Scott Cram* consacra beaucoup de temps à référencer un nombre incalculable d'effets mentaux, répertoriés savamment par thèmes. Un outil bien pratique et bravo pour ce phénoménal travail ! Comme vous le constatez cette liste, loin d'être exhaustive, a le mérite d'exister¹¹⁸. Réponse au test : Le 3♣.



117 *Memory Effects* de Scott Cram recense tous les effets et tours sur ce sujet. Ce travail de fond est, à l'heure où j'écris cet ouvrage, accessible au téléchargement en fichier .pdf, à l'adresse <https://headinside.blogspot.com>.

118 On pourrait reprocher à de nombreux auteurs d'écrire des opuscules ou notes de conférences en négligeant par paresse leurs sources. Ces manquements volontaires ou désinvoltés privent le lecteur d'un cheminement génésiaque qui stimule la pensée par le processus de la comparaison des acquis, la fâcheuse conséquence est de laisser croire que tout est original et nouveau.

MEZZA VOCE

Un jeu bien brassé est exposé recto et verso à la vue de tous. Le magicien demande à une personne que nous allons prénommer *Paul* de couper le jeu et compléter la coupe, cartes présentées avec les faces cachées bien entendu. Poursuivons. le magicien reprend le jeu sans prendre connaissance des cartes et distribue les deux premières cartes puis sort de sa poche un half dollar et le pose entre les deux cartes comme sur la photo 1.

Et le dialogue s'engage avec *Paul* : « *Voulez-vous que je pose cette pièce sur la carte de gauche ou celle de droite ?* » « À droite » répond *Paul*. Photo 2. Alors le magicien enlève la carte de gauche et distribue deux nouvelles cartes, photo 3. « *Voulez-vous que je mette la pièce sur la carte ici (gauche) ou là (droite) ?* » redemande le magicien *mezza voce*. « À gauche cette fois-ci » répond *Paul*, photo 4. Alors le magicien retire les deux autres cartes et distribue deux nouvelles cartes, photo 5. « *Une fois encore. Paul ! à gauche ou à droite ?* » « *Cette fois-ci à droite,* » photo 6. Alors le magicien retire les deux autres cartes et distribue huit cartes (prises du dessus du jeu) en les distribuant de la gauche vers la droite afin de former tout bonnement deux piles A et B de quatre cartes. C'est ce qui est montré sur la photo 7.

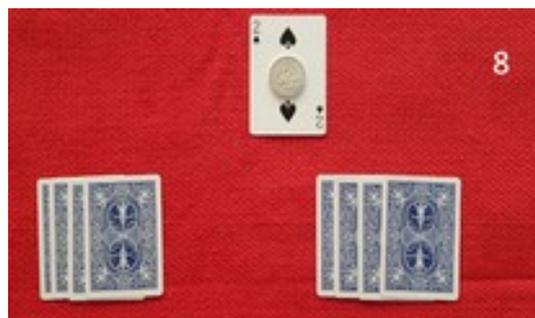
« *Paul je vous demande à ce moment précis de prendre connaissance de votre carte (celle sous la pièce) et de vous en souvenir.* » Imaginons que dans notre histoire cette carte soit le deux de pique (2♠), photo 8. « *Paul touchez maintenant l'un des deux paquets.* » Et supposons que ce soit celui de gauche. « *Parfait ! insérez votre carte dans ce petit paquet.* » C'est la photo 9.

Épilogue. Le magicien demande à son ami *Paul* de prendre son petit paquet et de dire tout simplement le nom des cartes dans l'ordre de son choix. Le magicien révèle aussitôt la bonne carte, le deux de pique (2♠). Incroyable ne trouvez-vous pas ? À aucun moment le magicien connaît le nom des cartes, c'est vraiment qu'à la fin qu'il est en mesure de deviner la carte choisie.





Magie des Cartes



1 - Le jeu doit être en alternance de cartes équilibrées (EQ) et de déséquilibrées (DQ) c'est là notre royal secret. Voici en photo 11 un jeu classé en EQ/DQ, notez au passage que c'est ce jeu qui va servir pédagogiquement à expliquer le tour, J♠ (01) 3♣ 3♣ J♥ 6♣ 2♠ Q♣ A♥ 10♥ 6♦ A♦ K♣ K♦ 8♦ 8♥ 7♣ J♦ 9♣ 3♦ A♣ K♣ K♥ 9♥ 3♥ A♠ 8♠(26) 8♣ 10♦ 7♦ 2♦ 5♠ 5♥ 4♠ 6♠ 6♥ J♣ 10♣ 4♣ 2♥ Q♦ 7♠ Q♠ 2♣ 4♥ Q♥ 5♣ 4♦ 7♥ 5♦ 9♦ 9♣ 10♠(52). On pourrait tout aussi employer un *Rosario*, mon jeu mémorisé (présenté page 554).

Important ! Pour comprendre les explications il est donc souhaitable de classer un jeu en EQ/DQ en prenant modèle de la photo 11 et de suivre pas à pas l'effet. Partons sur l'idée que le jeu après avoir été exposé et coupé se trouve dans le classement de la photo 11.

2 – Que se passe t-il dans l'effet cartomagique ? Deux cartes sont mises sur le tapis trois fois de suite et le participant (*Paul*) doit dire à chaque fois où mettre la pièce. En vérité à part laisser croire que la personne est libre de ses choix cela n'a aucune importance. Cette manœuvre sert de couverture et surtout à la fin de la troisième et dernière reprise de pouvoir dire au participant d'insérer sa carte (photo 7) dans le paquet opposé, c'est la règle. Si au dernier coup le spectateur veut que la pièce soit placée sur la carte de droite alors il faudra que cette carte soit insérée dans la pile A et inversement si la pièce avait été posée sur la carte de gauche alors il aurait fallu insérer cette carte dans la pile B.

3 – Maintenant, comment forcer la pile ? Rappelez-vous ce que dit le magicien : « *Paul touchez maintenant l'un des deux paquets.* » Et il touche celui de gauche. « *Parfait ! insérez votre carte dans ce petit paquet.* » photo 9. Mais si *Paul* avait touché la pile B (celle de droite) alors le magicien aurait dit : « *En touchant et laissant votre doigt sur cette pile vous me donnez l'opportunité de glisser plus facilement votre carte dans le paquet de gauche.* »

Bref les subtilités langagières viennent à point nommé pour forcer la main du spectateur participant. Retenez l'idée **que la carte choisie doit être insérée dans le paquet opposé des quatre cartes**. Pourquoi ? Tout simplement parce que cette carte sera la seule étrangère du groupe, 10♥ K♦ A♦ 2♠ Q♣, photo 10, où l'on constate quatre DQ (10♥ K♦ A♦ Q♣) et une EQ (2♠).

Remarque. Selon le chemin que prend le tour ce peut être une DQ parmi des EQ qu'il faut deviner. Donc lorsque l'ami *Paul* égrène le nom de ces cinq cartes il suffit d'identifier celle qui ne fait pas parti du groupe. On pourrait parfaitement augmenter le nombre de cartes distribuées (A et B) sachant que le paquet A sera composé que de DQ et le paquet B que de EQ ou inversement.

♥ LE SI STEBBINS, UN JEU EN CHAPELET REVISITÉ ♠



A♠ 4♥ 7♣ 10♦



LES SECRETS DU JEU PRÉ ARRANGÉ

« L'emploi d'un jeu dont toutes les cartes sont rangées d'avance dans un ordre connu, est très ancien : il en est parlé dès le XVIII^e siècle par Carlo Antonio, puis par Guyot au XIX^e siècle, Ponsin et Robert-Houdin en ont également traité. » Remi Ceillier, Manuel Pratique d'Illusionnisme et de Prestidigitation

« Le répertoire d'un cartomane n'est jamais complet si n'y figure pas le jeu pré-arrangé sous une forme ou une autre » S.W. Erdnase.



Schématiquement, il existe deux manières d'arranger un jeu de 52 cartes. - Dans le **jeu « Système »** chaque carte du jeu est liée à sa précédente et sa suivante par un ensemble de règles définies. Dans le jeu système la précédente et la suivante jouent le rôle d'une « *carte clef confidente*. » Pour donner une image frappante, c'est un peu comme si on demandait à la meilleure amie d'une personne de nous confier quelques

secrets intimes de cette personne à son insu. - **Le jeu mémorisé** est basé, quant à lui, sur l'attribution personnelle d'une position fixe de chaque carte du jeu.

Par exemple, dans le chapelet *Nicola* : A♥ = n12, A♣ = n23, A♠ = n33), A♦ = n42, etc. Dans cet arrangement le rapport CARTE/POSITION doit être appris par cœur pour être efficient.

Lorsque nous ouvrons un jeu neuf de chez U.S.P.C.¹¹⁹ que remarquons-nous ? Nous constatons que les cartes sont classées d'une certaine manière, ce « *classement usine* » appartient à la catégorie « système. » Il est le suivant : Les treize cœurs de l'as au roi sont suivis des trèfles dans le même ordre, ensuite viennent les carreaux dans l'ordre inversé (du roi à l'as) et enfin les piques dans le même ordre que les carreaux. Cependant, présenté tel quel à l'examen du public ce jeu arrangé U.S.P.C. sera vite dénoncé comme un jeu pas très présentable, sauf pour un Édouard *Marlo* où un tel montage est le point de départ d'un jeu mémorisé « *The memorized stack*¹²⁰ ». Rappelons qu'il développa cette idée dans ses applications du *Faro*.

On réalise vite qu'un jeu arrangé doit présenter un niveau de camouflage du classement de ses cartes proche de la perfection. En d'autres termes, l'arrangement du jeu doit passer le plus incognito possible. Le public doit aucunement découvrir un quelconque ordonnancement du paquet. Dans son esprit le jeu doit paraître brassé. Il est évident que dans un jeu mémorisé le camouflage est total ou presque, en revanche selon le jeu « système » employé cette affirmation est plus ou moins critiquable.

119 U.S.P.C. est l'abréviation de U. S. Playing Card (Manufacturier américain)

120 *The Memorized stack* est décrit p. 202-203 du chapitre 7 : *Faro Notes*. Ref. *Ed Marlo's Revolutionary Card Technique*, Magic Inc. 2003.

LE JEU « SYSTÈME » (STACKED DECK) SE DÉCLINE EN DEUX CATÉGORIES PRINCIPALES.

A) Celle basée sur l'emploi d'un algorithme mathématique.

- Par exemple, dans le *Si Stebbins* (version anglo-saxonne) le ROI DE CŒUR (K♥) est précédé du DIX DE TRÈFLE (10♣) et la carte qui suit est le TROIS DE PIQUE (3♠). On sait cela parce que la règle veut que les cartes progressent de 3 en 3 et que l'ordre des familles étant cyclique (CHaSeD) on en déduit par gymnastique mentale les cartes à rechercher.

- Le *Stabatwin*¹²¹, le principe du montage est que deux cartes de la même valeur et de la même couleur sont distantes l'une de l'autre de vingt six cartes, K♥(01) et sa jumelle K♦(27), etc. Nous pourrions créer une nouvelle règle en tenant compte du CPLI : Deux cartes de la même valeur et du même groupe (EQ ou DQ) sont distantes de 26 cartes. Dans cette configuration, par exemple, au K♥(01) serait associé le K♣(27), ces deux cartes étant dans le groupe EQ.

- Le jeu *palindrome* ou jeu miroir « *stay-stack deck* ». Si par exemple vous vous amusez à classer votre jeu comme dans le tableau ci-dessous il sera palindrome. Ainsi A♥(01) et A♦(52) ont un lien étroit, ils forment une paire, de même 2♥(02) et 2♦(51), etc.

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

- A côté de ses deux grandes catégories, signalons un jeu « système » remarquable dans son inventivité, celui de *Richard Osterlind*¹²², *jeu aperiodique basé sur un ensemble plus complexe de règles et qui au final donne le sentiment d'être totalement mélangé.*

B) Celle qui s'appuie sur une phrase de rappel¹²³.

L'ordre des cartes dans une séquence donnée (13 cartes) est appris par une phrase spécifique qui sert de béquille à la mémoire, Le fameux *Eight Kings stack*... Une belle illustration de ce qu'on appelle couramment un chapelet périodique.

Pour informations, voici quelques phrases de rappel mises à disposition de l'apprenant :

¹²¹ Le *Stabatwin*. Référence : *The Big Book of Magic* de *Patrick Page*, Wolfe Publishing Limited, 1976, page 83. Autre réf. *Claude Rix et ses 52 partenaires* de *Hervé Pigny*, Mayette Magie Moderne, 1995, Page 12.

¹²² *Richard Osterlind* et son jeu arrangé, *The Osterlind Breakthrough Card System*.

¹²³ Pour la petite histoire des phrases de rappel : En France dont on connaît l'attrait pour le jeu de Piquet, on utilisa longtemps la phrase inventée par *Guyot*, à savoir : « *Dix huit rois ne valent pas sept dames* ». Une phrase sans ambiguïté se traduisant par 10, 8, Roi, 9, Valet, As, 7, Dame. Réf. *Nouvelles Récréations physiques et mathématiques* par *Guyot*, 1769. S'intéressant à la question, *Roger Barbaud* dans son traité *Tours de cartes sans appareils*, Encyclopédie *Roret*, 1933, proposa une variante de *Guyot*, à savoir : « *Huit rois valent neuf dames dix sept as* » (8, Roi, Valet, 9, Dame, 10, 7, As) et pour le jeu de cinquante deux cartes ce mauvais distique latin que voici : *Unus, quinque, novem, famulus, sex, quatuor, duo, rex, septem, octo, faemina, trina, decem*, signifiant : As, 5, 9, Valet, 6, 4, 2, Roi, 7, 8, Dame, 3, 10.



- Le chapelet « *Pinchbeck*¹²⁴ » : *Eight kings threaten to save nine fair ladies for one sick knave* (8 - K - 3 - 10 - 2 - 7 - 9 - 5 - Q - 4 - A - 6 - J). - Le chapelet « *Mulholland*¹²⁵ » : *Jackass Ate Live Tree, King Intends To Fix Several For Benign Queen* (J - A - 8 - 5 - 3 - K - 10 - 2 - 6 - 7 - 4 - 9 - Q). - Le Chapelet « *Sanderson* » : *Nine Jacks Hate Severe Queens For Five Threaten To Axe Sick King* (9 - J - 8 - 7 - Q - 4 - 5 - 3 - 10 - 2 - A - 6 - K). - Le chapelet « *Claude Rix*¹²⁶ » et deux contributions personnelles dont celle-ci que nous retrouverons dans le *Rosario* (page 555) : **Quatre rois saints ascètes des trois huit valent dix neuf dames sikhs** (4 - R(K) - 5 - A - 7 - 2 - 3 - 8 - V(J) - 10 - 9 - D(Q) - 6) et **Roi Louis trois dit deux seins quasi neuf c'est dame valet as** (R(K) - 8 - 3 - 10 - 2 - 5 - 4 - 6 - 9 - 7 - D(Q) - V(J) - A).

C) Celle qui s'appuie sur un classement alphabétique. En français nous classerions nos cartes dans cet ordre : As - 5 - D - 2 - 10 - 8 - 9 - 4 - R - 7 - 6 - 3 - V. (as - cinq - dame - deux - dix - huit - neuf - quatre - roi - sept - six trois - valet). En anglais notre classement alphabétique donnerait : AS - 8 - 5 - 4 - J - K - 9 - Q - 7 - 6 - 10 - 3 - 2. (Ace - eight - five - four - jack - king - nine - queen - seven - six - ten - three - two).

124 Ce chapelet (*Eight kings threaten...*) serait l'invention de *William Frederick Pinchbeck* « *The Expositor by William Frederick Pinchbeck* » 1805.

125 *Mulholland's Book of Magic*, Chapitre 5 : *The Hungry JackAss*, Pages 80 à 91. Dover Publications 2001.

126 *Claude Rix et ses 52 partenaires*, *Hervé Pigny*, éditeur *Mayette Magie Moderne*. Le chapelet de Claude Rix est décrit page 12, L'ordre des cartes est R(K) - 4 - AS - 8 - 10 - 6 - D(Q) - 2 - V(J) - 9 - 7 - 5 - 3. Il est, à ma connaissance, le premier français à avoir élaboré un chapelet en français pour un jeu de 52 cartes.

LE JEU MÉMORISÉ (MEMORIZED DECK)

Le jeu mémorisé, répétons-le, est un jeu arrangé qui doit être appris par cœur dans son rapport carte/position. Le fait qu'il s'affranchisse de règles définies comme dans le jeu « système » le praticien s'attachera à le dédier à des effets spécifiques (exemple, le chapelet *Nikola* est très adapté pour réaliser des démonstrations de tricheries, d'épellation, etc.) Pour apprendre l'ordre de chaque carte il existe au moins deux méthodes :

Méthode n° 1 : Apprendre le jeu par cœur par assimilation graduelle, le premier jour on apprend par cœur les treize premières cartes, le lendemain une autre série et ainsi de suite. Néanmoins, cette méthode de training du « par cœur » peut rebuter certains apprenants.

Méthode n° 2 : dite mnémotechnique

Comme l'écrit *Jean Hugard* dans son *Encyclopédie des Tours de Cartes*, chapitre consacré au chapelet *Nikola* et ses possibilités : « *Afin d'avoir bien dans l'esprit le nom des cartes et leur ordre dans le chapelet, chaque carte est symbolisée par un mot, un objet, etc, et chaque numéro est représenté par un autre mot. Ainsi les numéros et leurs cartes correspondantes fournissent une combinaison de mots, d'objets, etc, qui permet, par association d'idées, de se donner une image indélébile de chaque carte. La mémoire retiendra facilement ces images et les cartes qu'elles représentent, avec leur classement.* »

Les procédés pour faire ces associations sont, le plus souvent, des codes chiffres-lettres élaborés. Je renvoie le lecteur à quelques ouvrages essentiels :

- « *Mais où est donc ma mémoire ?* » d'*Alain Lieury* (livre déjà cité) pour comprendre les techniques de mémorisations et les appliquer aux cartes.
- « *Develop a super-power memory* » d'*Harry Lorrayne*, édité par *A go go go book*, 1963, plus particulièrement le chapitre 10 « *It pays to remember playing cards* », l'auteur y décrit le « *PEG system of memory* » adapté aux cartes.
- « *Bound to please* » de *Simon Aronson*, 1994, chapitre de référence « *A stack to remember.* »

JEU « SYSTÈME » VERSUS JEU MÉMORISÉ ?

Si vous êtes un magicien amateur qui se produit que très épisodiquement, le jeu « système » est peut-être le plus adéquat. Se rafraîchir la mémoire de quelques règles est plus facile que de réapprendre tout le jeu dans sa relation carte/position quand on a peu pratiqué pendant un certain temps et que certaines associations font défaut en avançant dans l'âge. L'apprentissage du jeu mémorisé est plus difficile et peut vite décourager. En revanche, un jeu mémorisé présente des cartes à l'aspect brassé, plus convaincant à étaler en un large ruban.

Avant de faire un choix, il est bon de bien comprendre les deux logiques et d'imaginer qu'elles ne sont pas en opposition.

Un jeu arrangé sert avant tout à pouvoir identifier rapidement et secrètement une carte, voire plusieurs (grâce à une *carte-clef confidente*), généralement la précédente ou la suivante), dans un but de produire un effet magique qui s'inscrit dans une thématique de mentalisme, divination, transmission de pensée ou d'un simple contrôle d'une carte, etc.

Avec un jeu système la carte à retrouver se fera en se rappelant les règles qui lient les cartes entre-elles.

En se servant du *Si Stebbins*, si on veut découvrir le nom de la première carte sachant que l'on a pris connaissance de la dernière, le **K♥** (comme carte clef confidente) on raisonnera de la manière suivante, la carte qui suit le **K♥** est incrémentée de + 3 pour sa valeur, ce sera un 3. Dans le cycle CHaSeD (Trèfle, Cœur, Pique, Carreau) après le cœur suit le pique, par conséquent la carte à retrouver est le **3♠**.

Avec un jeu mémorisé c'est seulement la position n d'une carte clef confidente qui permet de retrouver une carte.

Reprenons notre exemple, nous connaissons la carte confidente, le **K♥**. Comme nous l'avons appris par cœur nous savons que cette carte est (dans le chapelet *Nikola*) en position 16, **K♥(16)** et nous en déduisons que n17 est le **2♦**.

Poussons plus en avant notre comparaison, supposons que le jeu arrangé est enfermé dans sa boîte et que vous souhaitez demander à une personne de nommer une carte. Instantanément vous donnez sa position n dans le jeu avec l'emploi d'un jeu mémorisé. Avec un jeu système en raison des calculs cela prendra plus de temps, voire peut-être déraisonnable à entreprendre.

Ceux qui ont la passion des « *stacked decks* » peuvent lire avec intérêt un très bon article, celui de monsieur *Doug Dymont*, intitulé « *An Introduction to Full-Deck Stacks*¹²⁷ » pour

¹²⁷ *Doug Dymont* : *An Introduction to Full-Deck Stacks* à l'adresse internet suivante : www.deceptionary.com.



Magie des Cartes



saisir les avantages et inconvénients et enfin sont renvoyés au remarquable ouvrage *Mnemonica* de *Juan Tamariz*, chez *Hermetic press* avec un focus particulier sur les pages 6 et 383.

Enfin, commun à tous les jeux classés dans leur totalité : Ils ne peuvent pas être librement mélangés par le public sous peine de destruction du montage. Ils doivent donc subir des mélanges restrictifs tels que faux-mélanges, faros et des séries de coupes appropriées.

VERS UNE NOUVELLE CATÉGORIE DE JEU ARRANGÉ

Avec les cinq classements par les Index (voir le chapitre le CPLI dévoilé, page 436, développés par votre serviteur il va être dorénavant envisageable d'élargir notre vision des choses. L'idée neuve est d'intégrer ce nouveau paramètre dans la conception d'un jeu classé/mémorisé aux multiples possibilités.

Genèse d'un schéma d'arrangements

Dans cette approche qui implique le CPLI nous allons définir trois grandes règles sur lesquelles se forgeront nos futurs jeux arrangés « sur mesure ». Pour prendre une image, avant de construire une maison il est important de faire de solides fondations. C'est ce que nous allons faire avec notre jeu de cartes, construire un système universel qui tient compte si possible de la culture et de la langue maternelle de chaque opérateur.

Les 3 règles d'un jeu « sur mesure » à portée de doigts

Règle n°1 : Les vingt six cartes EQ (13 rouges et 13 noires) sont placées en position impaire dans le jeu (n01, n03, jusqu'à n51) selon un classement spécial qui tient compte de la série des couleurs (Rouge et Noire) et celle des treize valeurs (As à Roi.)

A) Pour la série des couleur (Rouge ou Noire) :

- 1) Les treize EQ Rouges sont suivies des 13 EQ Noires ou inversement.
- 2) Ou les EQ Rouges alternent avec les EQ Noires ou inversement.
- 3) Ou les EQ sont dans d'autres combinaisons apprises par cœur et personnelles.

B) Pour la série des valeurs (As jusqu'au Roi) voici les possibilités d'ordonnancement des cartes que l'on peut envisager :

- 1) Une phrase de rappel ou chapelet élaboré, du style «*Eight kings...* » et qui va se répéter ou pas.
- 2) Ou un classement en *Chapelet Carto-Ethnique* (classement de cartes en couples (appliqué au Rosario, page 555),

(AS - 4), (2 - 5), (3 - K), (6 - 9), (7 - J), (8 - Q) et 10.

3) Ou un classement mathématique défini :

a) Exemple n° 1 : K - 3 - 6 - 9 - Q - 2 - 5 - 8 - J - AS - 4 - 7 - 10 (cartes en progression + 3 comme dans le *Si Stebbins* (page 527),

b) Exemple n° 2 : K - 6, Q - 5, J - 4, 10 - 3, 9 - 2, 8 - 1, 7 - 7 (cartes couplées à +/-7.

4) Ou un classement dont vous êtes l'initiateur et que vous maîtrisez sur le bout des doigts pour l'avoir élaboré dans le secret des dieux.

Règle n°2 : À chaque carte EQ est associée une DQ qui doit répondre à deux exigences : Sa couleur et sa valeur.

A) Pour sa couleur :

1) Elle sera de couleur opposée à la EQ qui précède. Rouge avec Noire ou bien Noire avec Rouge.

2) Ou la carte DQ sera de la même couleur (Rouge ou Noire) lorsque la carte EQ est paire ou bien de couleur opposée pour une EQ impaire (Rouge pour la carte DQ quand EQ noire ou noire pour la carte DQ quand la EQ est rouge.)

3) Ou bien l'inverse.

B) Pour sa valeur :

1) Un classement mathématique défini. Par exemple en progression + n (n = 3, par exemple) par rapport à la EQ précédente.

2) Ou on détermine la valeur de la carte DQ en additionnant la valeur de la carte EQ à la valeur (F) de sa famille, d'où la formule suivante : **Valeur de la carte + Valeur F = Valeur de la carte DQ.**

Attention ! la valeur F de la famille peut être : ♠ = 1, ♥ = 2, ♣ = 3 et ♦ = 4 ou celle de l'auteur, ♥ = 1, ♣ = 2, ♠ = 3 et ♦ = 4 ou bien celle de votre cru.

3) Ou un classement dont vous êtes l'initiateur et que vous connaissez sur le bout des

doigts.

Règle n°3. Dans les cas où la règle n°2 ne peut pas s'appliquer dans sa totalité, faire une liste des exceptions, les étudier et les apprendre par cœur.

Ces trois règles établies nous découvrons avec bonheur que de nombreuses combinaisons sont possibles dans l'intention d'élaborer de merveilleux jeux arrangés. Même si cette démonstration de règles à établir semble rébarbative il est clair que d'avoir posé des règles de manière schématique est une étape importante pour nous aider à comprendre que le CPLI bouleverse à 100 % notre manière de classer nos cinquante deux cartes.

Au lieu d'avoir deux ou trois jeux arrangés connus de tous depuis des lustres nous allons avoir devant nous des jeux, faut-il le redire ? que l'on pourrait désigner de « sur mesure » car personnalisables à souhait. Alors, sans plus attendre, retroussons nos manches, comme le pigeon du magicien ne s'y cache pas et profitons en pour nous mettre au travail, à savoir, construire quelques jeux arrangés sur ce schéma directeur.





LES SI STEBBINS STACKED DECK DU 21 ÈME SIÈCLE

Depuis des lustres, un grand nombre de cartomanes sont familiarisés avec le *Si Stebbins stacked Deck*¹²⁸. Le *Si Stebbins Stacked Deck* est un arrangement particulier du jeu dans lequel chaque carte joue généralement le rôle de carte-clef vis-à-vis de ces deux proches voisines (la carte clef confidente). Il permet aussi, mais d'une manière moins aisée, de connaître la position des cartes dans le jeu. Dans un grand nombre de tours l'emploi de ce type de jeu est largement suffisant. Pour des effets plus sophistiqués, un jeu arrangé plus élaboré ou bien un jeu mémorisé sera plus adapté.

Dans le *Stebbins Stacked Deck*, chaque carte se définit par rapport à sa précédente selon un ordre mathématique. Sa valeur numérale (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11(J), 12(Q) ou 13(K)) est incrémentée de + 3 et sa valeur attribuée pour son appartenance à une famille (♥ ♦ ♠ ♣) est incrémentée de + 1 (en France) ou + 3 (dans les pays anglo-saxons). Pour information, signalons qu'il existe des variantes basées sur une incrémentation de la valeur de la carte de + 5 ou + 7, etc.

Attribution d'une valeur (de 1 à 4) à partir du motif de chaque famille :

Le classement des valeurs

On a pris très vite l'habitude de classer les quatre familles selon une certaine logique. ♠ = 1, ♥ = 2, ♣ = 3 et ♦ = 4 ou 0. En effet, l'observation du dessin des familles amène à faire en limiers avertis des déductions. Le ♠ a certes deux lobes vers le bas mais surtout une pointe vers le haut, sa valeur sera 1. Le pictogramme ♥ comportant deux lobes (partie haute), sa valeur sera 2. Le pictogramme ♣ ayant trois lobes, sa valeur sera 3. Enfin le ♦ présente quatre pointes, il aura la valeur 4 ou le fait qu'il ressemble vaguement au dessin du zéro on lui donnera aussi la valeur 0. C'est ce moyen, dit « conventionnel », qui fut trouvé pour attacher une valeur à chaque famille. Il est toujours en vogue à notre époque et rend de précieux services aux cartomanes.

En France, le moyen mnémotechnique pour s'en souvenir est : **Picoeur Trécar** (1 – 2 – 3 – 4 ou 0). Quant aux anglo-saxons ils trouvèrent un aide-mémoire précieux et corollaire pour établir un ordre de succession des familles, à savoir **ChaSeD**. (C)lub – (H)eart – (S)pade – (D)iamond (**3 – 2 – 1 – 4 ou 0**)

128 *Card Tricks and The Way They are performed by Si Stebbins*, édité pour la première fois en compte auteur en 1900. L'ouvrage est numérisé et accessible sur Archive.org. Stebbins a imaginé un arrangement des cartes sur le principe d'une progression arithmétique et d'un cycle des familles et propose de nombreux tours qui exploitent son arrangement. Selon les historiens de la magie il existerait un chapelet antérieur, le *Giocchi di Carte Bellissimi di Regola et di Memoria* de Horatio Galasso (1593). Pour une étude complète de ce chapelet je renvoie le lecteur au livre d'Henning Nelms « *Magic and Showmanship* », Dover publications, 1969, chapitre concerné : « Prearrangement » p. 124-127. Et plus récemment « *Mnemonica* » de Juan Tamariz, Hermetic Press, Inc., 2004, lire le chapitre : « *The memorized deck : A bit of history* ».

On peut vérifier que chez les anglo-saxons, l'incréméntation de la famille est bien de + 3.
C'est ce processus de pensée qui donna naissance au *Stacked Deck* de monsieur Stebbins.

Le Stebbins Stacked Deck (version américano/anglaise)

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



- Le Stebbins Stacked Deck (version française)

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



La méthode de calcul dans le *Si Stebbins* est d'une grande sobriété. On prend secrètement connaissance d'une carte par la technique de la carte à l'œil et on en déduit par un simple calcul mental le nom de la carte précédente et/ou la suivante. Par sa simplicité, de nombreux magiciens, amateurs et professionnels confondus, adoptèrent le *Si Stebbins Stacked Deck* et l'ajoutèrent à leur arsenal afin d'avoir un outil pratique à prédire, en particulier, n'importe qu'elle carte d'un jeu avant qu'on la retourne. Néanmoins, le point faible de ce chapelet arithmétique et périodique se voit dans la répétition cyclique des familles et des couleurs associées. Nous savons tous, pour l'avoir expérimenté, parfois à nos dépens, que c'est ce qui se remarque en premier dans un jeu étalé, l'incrémentation des cartes se voyant qu'en second. À cette problématique, au fil des ans, apparurent des solutions plus ou moins compliquées et parfois superposées afin de rompre la monotonie du cycle des familles.

L'une des plus abouties mais contraignante est probablement celle appelée *Si Stebbins Pro* du magicien allemand, le *Dr Hans-Christian Solka* et qui a été révélée, selon mes sources, en 2006 à un petit cercle d'experts. Je renvoie le lecteur à son booklet *Si Stebbins Pro Compendium*, e-book en anglais, téléchargeable en version PDF.

De mon côté, dans mon laboratoire d'idées, j'ai développé des solutions nouvelles en impliquant mes connaissances sur le CPLI. Autant dire que mes recherches furent fructueuses.

Voici donc présentées pour la communauté des magiciens trois approches probantes réalisées avec le CPLI-1.

Le Chéreau/Stebbins Stacked Deck - CSSD-Standard



Prenez un jeu et arrangez-le comme ci-dessous.

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

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

Le principe du montage est facile à apprivoiser. Comme dans le *Si Stebbins* classique, chaque carte est incrémentée de + 3 mais selon l'arrangement EQ/DQ. Pour le groupe des 26 premières cartes, de 1 à 26.

- En position impaire (n01, n03, n05, 7, n11, n13, n15, n17, n21, n23 et n25) ce sont les treize cartes rouges équilibrées (K♥, 6♦, Q♦, 5♥, J♥, 4♥, 10♦, 3♥, 9♦, 2♦, 8♦, A♥ et 7♥).

- Et en position paire (n02, n04, n06, n08, n10, n12, n14, n16, n18, n20, n22, n24 et n26) sont intercalées les treize noires déséquilibrées (3♠, 9♣, 2♣, 8♣, A♠, 7♠, K♠, 6♣, Q♣, 5♠, J♠, 4♠ et 10♣).

Pour le groupe des 26 cartes de 27 à 52.

- Les 13 cartes de ce groupe occupant une position impaire (n27, n29, n31, n33, n35, n37, n39, n41, n43, n45, n47, n49 et n51) sont des noires équilibrées (K♣, 6♠, Q♠, 5♣, J♣, 4♣, 10♠, 3♣, 9♠, 2♠, 8♠, A♣ et 7♠).

- Et en position paire (n28, n30, n32, n34, n36, n38, n40, n42, n44, n46, n48, n50, n52) s'intercalent les 13 rouges déséquilibrées (3♦, 9♥, 2♥, 8♥, A♦, 7♦, K♦, 6♥, Q♥, 5♦, J♦, 4♦ et 10♦).

Vous aurez perçu au passage que dans chaque série de 13 cartes, chaque carte est incrémentée de + 6 par rapport à sa précédente. Dans cette nouvelle disposition la répétition cyclique des familles est allégée, renvoyant le vieux schéma anglais (♣ – ♥ – ♠ – ♦) dans les oubliettes des châteaux hantés. Notez au passage qu'il correspond aux **trois règles d'un jeu arrangé en CPLI**. *In fine*, le jeu semble visuellement plus fluide et moins suspect à un examen immédiat.

Comment arranger un jeu en CSSD standard ?

A partir d'un jeu mélangé pour arranger les cartes en *CSSD-Standard* suivez le guide.

1 - Faces visibles, séparez les cartes en quatre paquets de treize cartes. - Paquet des Rouges équilibrées. - Paquet des Rouges déséquilibrées. - Paquet des Noires équilibrées. - Paquet des Noires déséquilibrées.

2 - Classez les treize cartes de chaque paquet dans l'ordre : K – 6 – Q – 5 - J – 4 – 10 – 3 – 9 – 2 – 8 – AS – 7.

3 - Pour les paquets Rouges déséquilibrées et Noires déséquilibrées, coupez sous le 3 et passez les six cartes dessous (3, 9, 2, 8, AS, 7, K, 6, Q, 5, J, 4 et 10).

4 - Étalez en ruban le paquet des Rouges équilibrées et intercalez entre elles les cartes du paquet des Noires déséquilibrées, en partant par la dernière du paquet des Noires déséquilibrées, soit : K, 3, 6, 9, Q, 2, 5, 8, J, AS, 4, 7, 10, K, 3, 6, 9, Q, 2, 5, 8, J, AS, 4, 7, 10.

- 5 - Effectuez la même chose avec les Noires équilibrées et les Rouges déséquilibrées.
- 6 - Posez le paquet des Noires équilibrées intercalées par les Rouges déséquilibrées sur le paquet des Rouges équilibrées/Noires Déséquilibrées. Ainsi, votre montage sera terminé et opérationnel.

Gymnastique mentale pour retrouver une carte avec un CSSD-Standard

1- Le magicien prend secrètement connaissance de la dernière carte du jeu (la carte clef confidente) sur le principe d'une technique de carte à l'œil, supposons que cette carte soit le 10♠. Comme il n'ignore pas que la suivante est incrémentée de + 3 et doit être déséquilibrée, le magicien en déduit avec l'agilité d'un petit pois sauteur qu'il s'agit du K♦. Quoi de plus simple.

2 - Pour connaître, par exemple, la carte précédent le 2♠, il suffit à l'opérateur de retirer – 3 à 15 car $15 = \text{modulo } 13 + 2$, soit 12. Or 12 est la valeur pour les dames, cette carte sera donc une dame rouge déséquilibrée, ce ne peut être que la Q♥.

Le Chéreau/Si Stebbins Stacked Deck - CSSD-PRO

Restons dans ce schéma et introduisons une nouvelle règle à notre jeu.

Règle : Lorsque la carte **Équilibrée** a une valeur **paire** alors sa suivante (carte déséquilibrée) sera de la même couleur et lorsque la carte **équilibrée** est **impaire** alors sa suivante (Une déséquilibrée) sera de couleur opposée (Rouge ou noire.)

Et vous serez en mesure d'arranger le jeu comme ci-dessous.



Le Chéreau/Si Stebbins Stacked Deck : CSSD-PRO

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

Le jeu semble davantage brassé. En l'examinant plus attentivement, rouges et noirs n'alternent plus aussi régulièrement. Il y a même un certain désordre dans les chaînes de couleurs. Les treize premières cartes équilibrées sont rouges, alternées par des cartes déséquilibrées et les treize équilibrées suivantes sont noires, alternées par des cartes déséquilibrées. Il faudrait vraiment être finaud pour s'en rendre compte en trois secondes. Voir ci-dessous.

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

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

C'est probablement une avancée majeure dans ce type de chapelets système périodique en progression constante (+ 3).

Pour retrouver une carte prenons deux exemples à dessin.

- Vous connaissez une carte (votre carte clef confidente), le J♠ et vous voulez connaître le nom des deux qui l'entourent.

Comme le J♠ est une carte noire déséquilibrée, celle d'avant et la suivante seront équilibrées. Pour celle d'avant, ce sera un 8 ($12 - 3 = 8$) et celle qui suit sera un As ($11 + 3 = 14$. Or $14 = \text{Modulo } 13 + 1$). Comme 8 est pair, en appliquant la règle nous en déduisons qu'elle ne peut être que noire. Il s'agit donc du 8♠.

Comme nous sommes dans une série de cartes équilibrées noires, celle qui suit le J♠ sera à l'évidence A♣.

- Vous avez pris connaissance d'une carte (clef = le 9♦).

Cette carte est une impaire équilibrée, la suivante sera donc la Q♣ (carte noire déséquilibrée) et la précédente ne peut être qu'un 6 et comme celle d'avant est le 3♥ (rouge équilibrée), le 6 déséquilibré sera le 6♣ (noire déséquilibrée).

Le Chéreau/Si Stebbins Stacked Deck - CSSD-SUPER PRO

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

En expertisant ce jeu vous observez qu'il n'y a pas de cycle apparent des couleurs, le jeu



semble avoir une « tête angélique d'enfant de cœur ». Pourtant ! Là aussi, les cartes obéissent à trois règles précises d'un montage « sur mesure ». Elles se présentent ainsi : Chaque carte est incrémentée de + 3 comme dans le *Si Stebbins*. Exemple, si n01 a pour valeur 1 (valeur de l'as) sa suivante n02 sera incrémentée de + 3, soit $n01 + 3 = 4$, $n02 = 4$, (AS, 4, 7, 10, K, 3, 6, 9, Q, 2, 5, 8, J, etc.) Et les 26 cartes équilibrées alternent avec les 26 cartes déséquilibrées, EQ/DQ/EQ/DQ/EQ/DQ, etc.

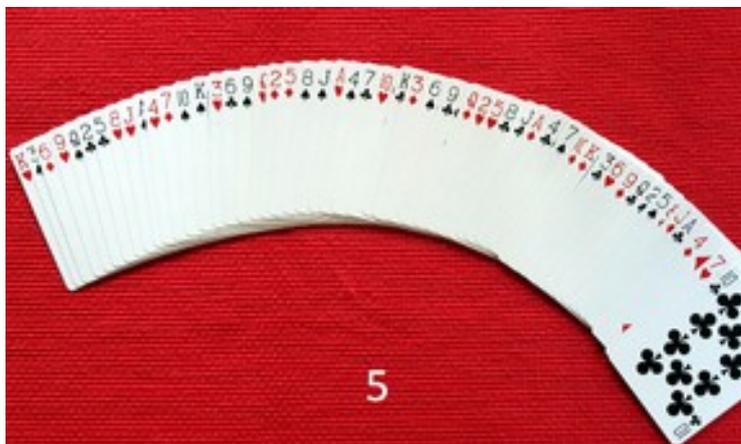
- Lorsqu'une carte est paire sa suivante sera de la même couleur et de couleur contraire lorsqu'elle est impaire.

Une exception cependant, pour les deux couples $10♠ / K♥$ et $10♥ / K♠$. Ils resteront en l'état et n'opposeront pas de résistance pour s'en souvenir.

Démonstration.

Exemples. $K♥(01)$ est une carte rouge, équilibrée et impaire (roi = 13), donc la suivante, n02, sera noire, déséquilibrée et incrémentée de + 3. n02 sera le $3♠$ (carte noire, déséquilibrée et incrémentée de + 3). n03 sera le $6♦$. En effet, $3♠(n02)$ est une carte noire, déséquilibrée et impaire, par conséquent, sa suivante n03 sera rouge, équilibrée et incrémentée de + 3. La carte n04 est le $9♥$ car $6♦(03)$ est rouge, équilibrée et paire, la carte $9♥(04)$ ne peut être, en effet, que rouge, déséquilibrée et incrémentée de + 3.

En guise de conclusion. Grâce à ce nouveau concept : En combinant au *Si Stebbins stacked deck* le principe des cartes *Équilibrées* et *Déséquilibrées*, on peut réaliser des enchaînements d'effets de très bon niveau. Indéniablement ! Ces trois nouveaux jeux pré-arrangés ou jeux systèmes, le **CSSD-STANDARD**, le **CSSD-PRO** et le **CSSD-SUPER PRO**, vont contribuer à non seulement élargir notre boîte à outils, mais surtout nous aider à penser autrement dans l'élaboration d'effets hautement magiques.



Le lecteur peut se sentir heureux car pour construire ces variantes innovantes du *Si Stebbins stacked deck* nous ne sommes partis que du CPLI-1. Le chantier reste donc très ouvert pour élaborer des variantes avec les quatre autres CPLI.

SI STEBBINS – DEVINER LA CARTE EN DIXIÈME POSITION

Comment deviner secrètement la dixième carte dans un jeu en *Si Stebbins* ? Même si cette question ne va pas changer la face du monde et nous rendre plus heureux n'empêche que pour ceux qui utilisent ce jeu incroyable ce peut être intéressant à mettre en pratique.

Nous savons qu'avec un jeu mémorisé on peut retrouver le nom de n'importe quelle carte en lien avec son emplacement, je sais que dans mon jeu mémorisé, « *le Rosario* » la dixième carte est le huit de trèfle (8♣) car j'ai mémorisé que 8♣ = 10, et ainsi de suite pour chaque carte, le 4♥ est par exemple la première et le 3♠ la dernière, même pour retrouver le nom d'une carte lorsque la seule indication est son positionnement, je sais que la vingt sixième est le dix de cœur (10♥), la vingt septième l'as de trèfle (A♣), etc. Mais quant est-il avec un jeu comme le *Si Stebbins* ?

Le mieux est de disposer d'un jeu classé en si Stebbins, A♠(01) 4♥(02) 7♣(03) 10♦(04) → 2♠(49) 5♥(50) 8♣(51) J♦(52) comme illustré par la photo 1.

Le magicien fait couper son jeu avec un complément de coupe. Ensuite, par la technique de la carte à l'œil il prend connaissance de la dernière carte, dans notre exemple de la photo 2 la carte clef est le K♠(52). Avec ce seul indice le mentaliste est en mesure de connaître rapidement :

- L'identité de la première carte, pour y arrive mentalement il sait que la carte qui suit un pique est un cœur dans l'ordre établi : ♠ ♥ ♣ ♦ et que par ailleurs il faut incrémenter de + 3, ce qui fait qu'après le K♠ c'est le 3♥, nous avons simplement incrémenté la valeur du roi, treize plus trois égal trois ; dans le *Si Stebbins* les calculs sont limités à modulo 13.

- Maintenant, comment deviner la carte en n10 en employant une méthode efficace ?
Solution : Avec l'indication de la dernière carte on peut le faire. Voici le calcul mental approprié :

→ **Incrémenter de + 4 la valeur (V) de la carte clef et incrémenter de + 2 pour trouver la famille (F)**. Reprenons notre exemple avec comme carte clef le K♠, 13 + 4 = 4 (c'est la valeur de la carte en n10) et incrémenter de + 2 dans l'ordre des familles sachant que la famille de la carte clef prend la valeur 1 et que nous n'avons que quatre familles, donc 1 (♠) + 2 = 3 (♣), Par ce calcul de tête nous confirmons que la carte en dixième position est le quatre de trèfle(4♣), ce qui se vérifie sur la photo 3.

Rappel pour trouver n10 : $(V_{\text{carte clef}} + 4)$ et $(F + 2)$



Bonus ! L'effet que je vous présente maintenant et intitulé « *neuf-X-neuf* » est une belle application du calcul de la **dixième carte dans un jeu en Si Stebbins**.

Neuf-X-neuf

Effet/Déroulement. Le jeu est étalé en un large ruban. Facultatif. Un participant aura auparavant coupé le jeu en le complétant. Vous lui indiquez ensuite de toucher une carte de préférence vers le mitan du jeu. Dès qu'il touche une carte laissez neuf cartes de part et part de sa carte, cela veut dire que vous retirez toutes les autres comme montré à travers l'exemple de la photo 4.

Vous pouvez dire pour argumenter et justifier vos actions : « *Vous avez vous-même choisi une carte dans le jeu et votre carte est maintenant entourée de neuf cartes à gauche et neuf à droite... Pourquoi neuf et neuf, c'est que le chiffre neuf m'aide à me concentrer et lire dans les arcanes. Il a pour moi une grande valeur en numérogie.* »

En retirant les cartes vous en profitez pour prendre connaissance discrètement de la dernière carte du paquet celle qui a été retirée en amont, dans notre exemple cette carte est le sept de trèfle (7♣) et cette clef permet en appliquant la formule ($V^{\text{carte clef}} + 4$) et ($F + 2$) de connaître le nom de la carte choisie, à savoir celle entre les neufs de part et part, ici, c'est le valet de pique (J♠), photo 5.



Aussi simple que cela a mettre en œuvre et cela vaut le coup car dans l'esprit des gens votre divination tient du miracle !



SI STEBBINS – UNE CHANCE DIVINATOIRE SUR CINQ

On peut parfois faire preuve de fierté lorsqu'une association d'idées semble divine à l'orée du jour, c'est ce qui s'est passé pour cet effet de cartomagie que j'ai plaisir à vous présenter dans sa version aboutie.

Les faits. Lors d'une réunion des *Amis de la Magie*, le 23/02/18, notre dévoué président, *Yvan Laplaud*, nous avait présenté un effet de mentalisme plutôt scénique, faisant appel à cinq volontaires alignés face au public. Tout d'abord, il confia un objet comme une pièce de monnaie, à l'un d'eux et donna ensuite une cloche de presbytère à un membre de la salle qui n'était ni de connivence ni en route pour Rome.

En quoi consista le numéro ? *Yvan* demanda au membre de faire sonner sa cloche plusieurs coups répétés sachant qu'à chaque coup de cloche l'objet doit passer d'une personne à son plus proche voisin et ceci le plus discrètement possible ; d'ailleurs *Yvan* se mit en situation de ne pas voir les passages de l'objet d'un volontaire à l'autre, impliquant qu'il pouvait donner des instructions de visionnaire. À la fin de la première série de cinq coups de cloche *Yvan* élimina un premier volontaire. À son tour un second membre de la salle se vit confier la cloche qu'il fit retentir trois fois, l'objet passa donc à chaque coup de cloche d'un volontaire à son plus proche voisin et là encore l'un des quatre volontaires fut mis hors jeu par *Yvan*. Bref ! Cela continua joyeusement jusqu'au moment où un seul volontaire resta en piste, évidemment ce fut le seul qui se retrouva désigné avec l'objet en sa possession par *Yvan*.

J'ai personnellement apprécié cet effet car il regroupe les critères de « *l'entertainment* » comme disent nos amis britanniques, il est amusant, divertissant, fait participer et permet avec peu de moyens et de manière ludique de montrer un excellent tour de mentalisme. Le principe révélé par notre président ne m'avait pas échappé, tout bêtement mathématique et pour reprendre l'expression favorite d'un lointain cousin : « *Roule ma poule que je te roule dans la farine.* » comme quoi avec si peu de choses on peut faire de la grande magie.

Ce soir-là j'ai pris des notes en me disant que cet effet pourrait se faire en version closeup et c'est en pensant au *Si Stebbins Deck* que mon cerveau fit tilt. Les associations d'idées fleurirent et quelques mois plus tard voici donc révélée mon adaptation intitulée : « *Une chance divinatoire sur cinq* ».

1 – Le matériel dont vous devez disposer : Un *Si Stebbins deck*¹²⁹, un bloc-notes ou un papier pour écrire une prédiction, un stylo et un petit objet comme une bague, une pièce de monnaie et enfin une petite cloche ou un sifflet.

2 – Sortez le jeu de sa boîte et amorcez un faux mélange du paquet. Si vous ne savez pas faire un faux-mélange passez cette étape et faites couper le jeu par quelqu'un de sympathique.

129 Ou n'importe quel jeu arrangé (en chapelet ou mémorisé) et que vous maîtrisez sur le bout des doigts.

Imaginons à ce stade que le jeu soit ordonnancé comme sur la photo 1 (ceci pour expliquer ma routine). Maintenant distribuez cinq paquets, A, B, C, D et F de dix cartes chacun, les faces en bas oblige.

Paquet A : $k\clubsuit(01) \rightarrow A\diamondsuit(10)$ Paquet B : $4\spadesuit(11) \rightarrow 5\heartsuit(20)$ Paquet C : $8\clubsuit(21) \rightarrow 4\diamondsuit(30)$
 Paquet D : $Q\spadesuit(31) \rightarrow K\heartsuit(40)$ et Paquet F : $3\clubsuit(41) \rightarrow 4\diamondsuit(50)$. Comme il reste deux cartes elles sont mises de côté. Mais attention ! prenez négligemment connaissance de ces deux cartes en disant par exemple : « *Nous pouvons faire au maximum cinq paquets de dix cartes et ces deux cartes sont en trop, je les mets donc à l'écart.* » En fait ces deux cartes ne sont pas tout à fait innocentes car en retenant l'identité de la carte en n51, ici dans notre jeu le sept de pique ($7\spadesuit$), l'avant dernière comme vous le déduisez, nous pouvons connaître secrètement le nom de la carte en dixième position dans le second paquet grâce à une formule mathématique et par un effet domino connaître la dernière de chaque paquet (n10, n30, n40 et n50). Bref il s'agit de retenir mentalement dans sa tête $7\spadesuit$.

Maintenant, posez l'objet sur le paquet central, le paquet C en donnant le sentiment que c'est ici mais que vous pourriez le mettre sur un tout autre paquet. Pour ma part je pose une bague de vieille bourgeoise, sans grande valeur (la bague bien sûr !)

3 – Prenez le papier ou une feuille du bloc-notes pour y écrire votre prédiction. Cette prédiction consiste à écrire de tête le nom de la carte en vingtième position dans le jeu, carte qui est aussi la dixième et dernière du paquet B (le $5\heartsuit$). Elle se résume par cette formule :

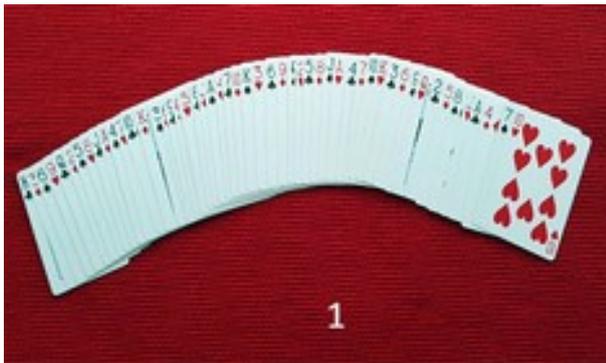
$$V \text{ (valeur de la carte)} - 2 \text{ et } F \text{ (famille)} + 1$$

Pour y arriver il faut appliquer la formule à la carte clef qui est le $7\spadesuit$ dans notre exemple. $7 - 2 = 5$ et incrémenter la famille de $+ 1$ pour avoir la famille cœur. Donc le nom de la carte qu'il faut écrire sur le papier est : cinq de cœur ($5\heartsuit$). Ce n'est pas plus difficile que cela avec l'emploi d'un *Si Stebbins*. Il faut simplement un peu de mémoire et faire un calcul mental sans stress.

La photo 2 résume ce à quoi il faut parvenir. Cinq paquets de dix cartes ont été distribués et alignés, deux cartes restantes posées sur l'étui, la prédiction pliée en quatre est mise en évidence et vous avez posé la bague sur le troisième paquet. C'est ainsi que le décor se plante et quant à la cloche elle est confiée à une participante qui s'appelle *Cathy*.

Aparté. À la tournure que prend le tour vous supputez déjà que la stratégie va consister à conserver le paquet B en éliminant A, C, D et F. Vous avez bien anticipé.

4 – Jouer la partie. Invitez un spectateur que nous nommerons *Jean* (c'est encore un exemple) à venir s'asseoir à votre place afin qu'il puisse être aux commandes des différentes instructions qui seront égrenées.



Maintenant, tout en vous déplaçant de manière à ne plus voir la table donc le théâtre des opérations mais tout en gardant le contrôle de la situation, adressez-vous aux deux participants en ces termes et si possible dans une élocution correcte afin d'être entendu et compris : « *Cathy ! Vous allez faire sonner votre cloche plusieurs fois et pendant ce temps là, Jean qui vous écoute d'une oreille attentive déplacera à chaque son de cloche émis la bague d'un paquet à l'autre, soit sur sa gauche soit sur sa droite, en veillant à ne déplacer la bague que d'un paquet à son plus proche voisin... Est-ce bien clair pour vous deux et en particulier pour Jean ?* »

Cathy ayant compris ce que le magicien lui demande commence par faire sonner la cloche trois fois, concomitamment *Jean* positionné devant les paquets et un peu fébrile change la bague de paquet en respectant la consigne. La photo 3 donne un flash de ce qui aurait pu se passer, par exemple que la bague soit posée sur le paquet D.

Ce qu'il faut savoir et mémoriser. Pour éliminer A, C, D et F et forcer B il faut que le nombre de coups de cloche soit impair à chaque fois.

Trois coups de cloche. Il faut retenir qu'avec pour point de départ la bague sur le paquet du milieu (paquet C) quel que soit le nombre impair de coups de cloche vous pouvez dire à *Jean* qu'il peut mettre à l'écart le paquet F car la bague ne sera jamais sur ce paquet. La photo 4 montre que le paquet F a été retiré.





Cinq coups de cloches. Là encore il faut que la participante *Cathy* fasse sonner sa cloche un nombre de fois impair pour que vous puissiez dire à *Jean* de retirer le paquet D. La photo 5 montre que *Jean* s'est déplacé cinq fois sans aucune possibilité de mettre sa bague sur le paquet D.

Quatre coups de cloche. Il reste en lice trois paquets (A, B et C) et le magicien sait qu'il va pouvoir éliminer deux derniers paquets, le A et le C, à la condition que l'on fasse sonner la cloche un nombre de fois impair encore. Or si ce nombre est pair que faire ? Dans cette éventualité proposer habilement d'en ajouter un autre comme si une intuition soudaine vous faisait réagir, comme ceci les deux paquets, A et C, seront éliminés à leur tour. La photo 6 montre que tous les paquets ont été mis hors course hormis le B.

5 – La partie s'achève comme vous l'aviez imaginé, la bague ou l'objet désigne désormais le deuxième paquet. C'est le moment maintenant de revenir vers *Jean* qui s'est appliqué à déplacer la bague en synchronisation parfaite avec *Cathy*.

Il s'agit désormais de bien préparer la chute du tour en faisant un récapitulatif verbal qui pourrait ressembler à ceci : « *A votre guise vous avez coupé le jeu et quatre paquets ont été distribués... j'ai aussi écrit tout au début une prédiction, elle est là sur le tapis et n'a pas bougé d'un cheveu... Je rappelle que des coups de cloche ont été émis, que vous avez déplacé ma bague et que des paquets ont été éliminés... Alors maintenant je vais vous demander Jean de retourner le paquet de cartes afin que le monde entier puisse prendre connaissance de la carte et vous Cathy veuillez ouvrir ma prédiction.* » La photo 7 montre le dénouement. Applaudissements.



Notes finales. Il aura été certainement utile de rappeler que l'objet doit être déplacé d'un paquet à son voisin ou qu'un coup de cloche supplémentaire serait pas mal si la personne ne donne que deux coups de cloche, que chaque partie délivre son lot de surprises et



d'imprévis, mais finalement tout cela fait le charme de notre métier de nous adapter à tout moment.

Ce tour de mentalisme avec un *Si Stebbins* fonctionne admirablement. L'ayant présenté à divers publics, tant néophytes que collègues magiciens je n'ai pas senti que quelque chose clochait dans la construction de l'effet et ce qui paraît incroyable pour les spectateurs c'est la révélation du nom de la carte. Là les gens ne comprennent pas quel est le truc, ils trouvent l'effet vraiment époustouflant.

LA DÉCIMALE DU NOMBRE PI, DEVINÉE

Ce tour est une adaptation de l'effet « *Between the Lines* » de *Theodore Annemann*, pages 53 et 54, *Practical Mental Magic*, Dover Publication, Inc.

Faisons participer *Jessica*, une étudiante américaine de passage à Paris. Le magicien sort un jeu de cartes et une feuille mystérieuse, pliée en quatre qu'il confie à *Jessica*. Le magicien mélange le jeu et le pose devant la spectatrice.

« *Jessica, veuillez, je vous prie, couper et compléter la coupe autant de fois que vous le souhaitez.* »

« *Bien, maintenant, vous allez retourner une à une les trois premières cartes, mais attention ! Si dans vos trois cartes se trouvent des figures, genre valet, dame ou roi, vous les laisserez de côté et vous retournerez trois nouvelles cartes jusqu'à tant qu'il n'y ait pas de figures. Ceci est très important car les deux premières indiqueront un nombre et la troisième un chiffre.* »

Jessica retourne les trois premières cartes du jeu. Ces trois cartes sont : 6♣ 9♠ et Q♥.

« *Je vous en prie, retournez trois nouvelles cartes Jessica.* »

Trois nouvelles cartes sont retournées : 2♦ – 5♦ et 8♠.

« *Parfait ! Comme je vous l'ai annoncé dans mon introduction, les deux premières cartes, le deux de carreau (2♦) et le cinq de carreau (5♦) vont former un nombre, le nombre 25 et la dernière, le huit de pique (8♠), le chiffre 8.* »

« *Ouvrez la feuille que je vous ai confiée, vous allez constater qu'elle contient les 1287 premières décimales du nombre PI. Alors, allez directement à la ligne 25 et recherchez sans me le dévoiler le chiffre en huitième position des treize décimales de cette ligne.* »

Jessica ouvre la feuille et note que la décimale en huitième de la ligne 25 est un 7.

« *Je vais vous demander de vous concentrer sur cette décimale. Vous savez comme moi Jessica qu'il est impossible d'apprendre par cœur cette longue liste de chiffres, en revanche, je vais essayer de deviner le chiffre auquel vous pensez.* »

Le magicien se concentre et annonce : « *Je pense que votre chiffre est le 7. Est-ce exact Jessica ?* »

« *Oui, c'est génial !* »

1 - Un Chéreau/*Si Stebbins Super Pro*. Une feuille des 1287 décimales du nombre PI (Vous êtes autorisé à faire une photocopie du tableau). Pliez cette feuille en quatre.

2 - Comme le souligne *Theodore Annemann*, dans un jeu en *Si Stebbins* il n'existe que quatre possibilités d'avoir trois cartes (à points) qui se suivent. Ces possibilités sont :

AS - 4 - 7

2 - 5 - 8

3 - 6 - 9

4 - 7 - 10

Donc, il suffit de connaître dans le tableau :

- Le chiffre en septième de la ligne 14. Ce chiffre est 0.
- Le chiffre en huitième de la ligne 25. Ce chiffre est 7.
- Le chiffre en neuvième de la ligne 36. Ce chiffre est 4.
- Le chiffre en dixième de la ligne 47. Ce chiffre est 2.

Mémoriser ces quatre possibilités est à la portée d'un débutant. Il suffit de retenir 0, 7, 4, 2, et d'associer mentalement chacun des chiffres à 14, 25, 36 et 47 (ils sont en ordre croissant).

3 - Le déroulement du tour est simple. Après avoir sorti la feuille des 1287 décimales et le jeu, faites un faux mélange et posez le devant la spectatrice. Celle-ci devra suivre à la lettre vos instructions, d'où l'importance d'être le plus clair possible dans la marche qu'elle doit suivre. Ce point de détail est primordial car il est clair qu'une bonne communication participe à la réussite d'un tour.

Dès que le choix des trois cartes est le bon (aucune figure dans les trois cartes) la personne prend connaissance de la décimale (indiquée par le nombre et le chiffre) et comme ils sont forcés (vous seul le savez !) votre effort va porter sur la mise en scène de sa révélation.

Note. Vous avez remarqué que le tableau comporte quatre vingt dix neuf lignes de treize chiffres. Ce n'est pas anodin. En effet, avec un jeu réellement mélangé et présenté tel quel, en suivant une pareille procédure, deux 9 et un 10 pourraient constituer les trois cartes de la personne. Donc, ce serait dans la ligne 99 qu'il faudrait rechercher la dixième décimale.

Les 1287 décimales du nombre PI : 3,

01	141592653589 734	381932611793 67 1	137838752886 5
02	93238462643 35 38	051185480744 68 6	875332083814 2
03	327950288419 36 7	237996274956 69 7	061717766914 7
04	169399375105 37 8	351885752724 70 8	30359825349 04
05	20974944592 38 30	912279381830 71 1	287554687311 5
06	78164062862 39 08	194912983367 72 3	95628638823 53
07	99862803482 40	36244065664 73	787593751957



Magie des Cartes



	53	30	7
08	421170679821 41 4	86021394946 74 39	818577805321 7
09	80865132823 42 06	522473719070 75 2	122680661300 1
10	64709384460 43 95	179860943702 76 7	927876611195 9
11	505822317253 44 5	705392171762 77 9	092164201989 3
12	940812848111 45 7	317675238467 78 4	809525720106 5
13	450284102701 46 9	818467669405 79 1	48586327886 59
14	385211055596 47 4	320005681271 80 4	361533818279 6
15	46229489549 48 30	526356082778 81 5	82303019520 35
16	381964428810 49 9	771342757789 82 6	301852968995 7
17	756659334461 50 2	091736371787 83 2	736225994138 9
18	847564823378 51 6	146844090122 84 4	124972177528 3
19	783165271201 52 9	953430146549 85 5	479131515574 8
20	091456485669 53 2	853710507922 86 7	572424541506 9
21	34603486104 54 54	96892589235 87 42	595082953311 6
22	326648213393 55 6	019956112129 88 0	861727855889 0
23	072602491412 56 7	21960864034 89 41	750983817546 3
24	37245870066 57 06	815981362977 90 4	746493931925 5
25	315588174881 58 5	771309960518 91 7	06040092770 16
26	20920962829 59	072113499999 92	711390098488



Magie des Cartes



	25	9	2
27	409171536436 60 7	83729780499 93 51	401285836160 3
28	89259036001161 3	059731732816 94 0	563707660104 7
29	30530548820 62 46	96318595024495 5	101819429555 9
30	652138414695 63 1	94553469083 96 02	619894676783 7
31	941511609433 64 0	64252230825 97 33	449448255379 7
32	572703657595 65 9	44685035261998 3	747268471040 4
33	195309218611 66 7	118817101000 99 3	75346462080 46



LE SD-3-13 DU ROI-MAGE

En revisitant le fameux jeu *Si Stebbins*, nous avons vu des variantes intéressantes et inédites de ce montage, possibles avec le CPLI. Dans cette voie tracée, je suis particulièrement fier de vous présenter Le *MSD 3-13*. Un jeu arrangé au concept novateur et qui m'a donné pendant plusieurs années de grands services quant il me fallait employer un jeu arrangé. Il s'inspire du *Si Stebbins* mais avec des améliorations sensibles. Tout comme lui il s'apparente à un jeu dit : « système ».

Arranger son jeu en *MSD 3-13*. Photo 1. Règle : Les cartes en position impaire sont des cartes équilibrées (EQ) qui alternent en couleur, vont progresser de 3 en 3 et à chaque carte EQ sera associé une carte déséquilibrée dont le total des valeurs EQ + DQ doit faire 13. À cette règle s'ajoute celle-ci : Lorsque la carte EQ est paire sa suivante DQ sera de la même couleur (Rouge avec rouge ou bien noire avec noire), en revanche si la carte EQ est impaire alors sa suivante DQ sera d'une couleur opposée (Rouge avec noire ou vice versa.)

Votre jeu devra être arrangé comme sur la photo 1.



Le SD-3-13

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

Particularités de ce jeu :

- Les cartes EQ (équilibrées) occupent toutes les positions impaires du jeu (no1, no3, no4, no5, jusqu'à n51).
- Les cartes EQ progressent de ± 3 comme dans le *Si Stebbins*.
- Les treize cartes EQ rouges alternent avec les treize cartes EQ noires.
- Les cartes DQ (déséquilibrées) occupent toutes les positions paires du jeu (no2, no4, no6, jusqu'à n52).
- Chaque carte EQ est couplée à une carte DQ selon ces deux règles imbriquées : Pour une carte EQ impaire la carte DQ est de couleur opposée, pour une carte EQ paire la carte DQ est de même couleur.
- Enfin, chaque couple (EQ + DQ) totalise 13 sauf pour les rois dans ce type de montage à 13 ($13 + 13 = 26$).

Ce chapelet est plus facile à retenir qu'on l'imagine. Il suffit simplement d'apprendre par cœur la position impaire des treize premières EQ dans le paquet des vingt six premières cartes, no1 à n26 pour déterminer la position de toutes les autres cartes, les DQ.

- Position des EQ dans le groupe 1 à 26 :

K♥	3♣	6♦	9♠	Q♦	2♣	5♥	8♠	J♥	A♣	4♥	7♣	10♦
01	03	05	07	09	11	13	15	17	19	21	23	25

Apprendre la position des EQ dans le groupe de 1 à 26 à l'aide d'un moyen mnémotechnique ou par cœur est guère compliqué. Et à l'évidence le reste coule de source par simples déductions. Primo, pour connaître la position des EQ de 27 à 52, il faut faire un va-et-vient avec celles du groupe 1 à 26 et toujours rajouter 26.

Exemplifions. On recherche la position du 5♣. On sait, pour l'avoir appris par cœur, que dans le groupe de 1 à 26 se trouve un 5 EQ, c'est le 5♥ qui occupe la position 13. Le 5♣ par déduction figure donc dans le groupe de 26 à 52. Pour trouver sa position il suffit d'ajouter 26 à 13, soit 39 et ainsi on détermine la position exacte du 5♣ dans le jeu.

- Position des EQ dans le groupe 27 à 52 :

K♣	3♥	6♠	9♦	Q♠	2♦	5♣	8♦	J♣	A♥	4♣	7♥	10♠
27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51

Secundo, pour déterminer la position d'une DQ dans le groupe de 1 à 26, on sait qu'elle sera systématiquement en position PAIRE, que chaque DQ est couplée avec une EQ dont sa position est connue, que EQ connue + DQ = 13, que si EQ est impaire alors la DQ est de couleur opposée, que si la EQ connue est paire alors la DQ est de même couleur.

Avec ces informations apprises et retenues il est très rapide de déterminer la position de

chaque DQ dans le groupe de 1 à 26.

Prenons un exemple à dessein. Nous recherchons la position du J♠. Nous savons que cette DQ est associée à une EQ dont la valeur est 2, car $13 - 11 = 2$ et qu'elle est de la même couleur. Comme dans le jeu les deux cartes EQ à valeur 2 sont 2♠ et 2♦, la carte EQ associée ne peut être que le 2♠. Or, nous connaissons par cœur sa position, 2♠(11) et nous déduisons que le J♠ est la suivante, soit J♠(12). Et la position du 2♦ est n37 (11 + 26) et celle du J♦ est n38.

- Position des DQ dans le groupe 1 à 26 :

K♠	10♥	7♦	4♦	A♦	J♠	8♣	5♠	2♣	Q♥	9♥	6♥	3♦
02	04	06	08	10	12	14	16	18	20	22	24	26

- Position des DQ dans le groupe 27 à 52 :

K♦	10♣	7♠	4♠	A♠	J♦	8♥	5♦	2♥	Q♣	9♣	6♣	3♠
28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52

Avec un peu de moulinette cérébrale il est donc très rapide d'apprendre la position de chaque carte dans le jeu et de mémoriser ce travail. Inversement, à partir d'une position donnée, il est aussi facile de se rappeler la carte. En très peu de temps vous retiendrez de mémoire non seulement l'ordre des cartes mais aussi la position de chacune d'elles dans le jeu et vice versa.

Conclusion.

- Ce montage répond aux 3 règles d'un jeu « sur mesure » définies plus en amont.
- Basé sur un algorithme mathématique dans le SQ 3-13 il n'y a que deux séquences répétées et deux cartes (EQ – DQ) qui font 13.
- Le concept novateur : En ne connaissant que treize cartes et leurs positions on peut très vite déterminer n'importe quelle carte et sa position dans le jeu.
- L'introduction dans un jeu arrangé de la notion de « *Couple formé* » est une approche neuve. Je veux dire par là que chaque carte est associée à une autre de manière très étroite pour former un couple logique. En même temps, les couples entretiennent une relation étroite entre-eux. En somme l'esquisse d'une communauté parfaite digne d'un fourériste.
- La rupture avec la monotonie du classique *CHaSeD* ou d'autres arrangements de couleurs basées sur un calcul est possible en ayant introduit la règle : EQ Paire = Même Couleur pour DQ associée et EQ Impair = Couleur opposée pour DQ, ce qui permet de donner le

sentiment d'un jeu brassé.

- Chaque carte dans le jeu sert à découvrir sa précédente et sa suivante.
- En quelques semaines de pratique le jeu peut s'apprendre par cœur, comme un jeu mémorisé.
- Il semble « relativement » mélangé, plus apte à l'examen du public que le *Si Stebbins*. Rappelez-vous que ce que regarde en premier le public c'est le rythme des couleurs. L'ordre des valeurs ne venant qu'après.
- Les EQ et les DQ alternent astucieusement sans éveiller des soupçons.
- Les cartes EQ et DQ peuvent être regroupées très facilement.

Il suffit de distribuer les cartes en deux paquets.

- Ce montage reste ouvert, dans le sens où on peut imaginer coupler les EQ avec les DQ de manière à ce que le total fasse 14 par exemple, ou bien 15, etc.
- Dans cet esprit, l'arrangement du jeu s'est construit sur un CPLI-1, il est tout aussi possible de le bâtir sur un autre CPLI.
- Signalons enfin aux amoureux des jeux en chapelet, qu'il peut apparaître sous d'autres formes, en changeant la variable de progression + 3 des EQ, soit en modifiant celle de couplage + 13 de EQ + DQ. Par exemple, dans un couplage à + 14, les rois ne seront plus en tête à tête. De nombreuses combinaisons sont théoriquement envisageables.
- En toute fin, en lui appliquant une série de *Faros* il présente des arrangements exploitables. Par exemple, après un seul *Faro*, le jeu s'organise ainsi : EQ – EQ - DQ – DQ – EQ – EQ – DQ – DQ, etc. Et les deux EQ ont la même valeur (deux rois, deux Trois, etc.) Mais là encore je laisse le lecteur faire ses propres découvertes et contributions dans cette direction en vue d'applications « sur mesure ».

Deux variantes du montage SD-3-13

1 - Variante en montage 14, de 3 en 3, le SD 3-14.

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

2 - Variante en montage 14, de 7 en 7, le SD 7-14.

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

Bref ! Le magicien curieux et imaginatif aura aucun mal à réaliser une flopée de tours connus sous une forme *Si Stebbins* en les adaptant à son *SD-3-13* favori.

A présent, afin de montrer tout l'intérêt de ce montage, à suivre, deux tours particulièrement dédiés, « *Vanishing eleven and placement au SD-3-13* » et « *Vous avez dit 13 !* ».

Vanishing eleven and placement au SD-3-13

V*anishing eleven and placement*¹³⁰ est un tour qui peut se faire avantageusement avec un jeu en chapelet, pourquoi pas avec le *SD-3-13*.

Le magicien après avoir mélangé un jeu le pose sur la table et invite un participant à couper le jeu en deux paquets, A et B. Ensuite, il doit compter le nombre de cartes du paquet A, puis doit additionner les chiffres entre-eux du résultat jusqu'à obtenir un seul chiffre. Par exemple, si le paquet A contient 21 cartes, il doit additionner 2 + 1, soit 3. Une fois fait, il est invité à prendre connaissance de la troisième carte de son paquet puis poser le paquet B dessus. Le magicien qui s'était éloigné revient à la charge, mélange et recoupe le jeu une dernière fois.

Épilogue, il devine la carte choisie et précise qu'elle se trouve en vingt sixième position.

1 - Un jeu en *SD-3-13*.

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

2 - Ce tour comme le signale *Wesley James* est basé sur un principe mathématique déconcertant de simplicité.

Commencez par réaliser un faux mélange suivi d'une coupe.

Dans l'objectif d'une meilleure compréhension, considérons A et B les deux paquets après la coupe. Le paquet supérieur est A et B l'inférieur.

Avertissement ! Le tour fonctionne si le paquet A contient de 19 à 27 cartes. Donc, rapidement évaluez si le paquet A est dans la fourchette des cartes autorisées.

Le nombre de cartes du paquet A est compté, l'ordre des cartes ne doit pas être inversé. Puis, les deux chiffres du nombre (de 19 à 27) sont additionnés pour donner un nouveau nombre à un seul chiffre.

Reprenons l'exemple proposé, le paquet A a vingt et une cartes.

2 + 1 = 3. Le participant prend connaissance de la troisième carte. Supposons que dans votre *SD-3-13* cette carte soit le roi de pique (K♠).

130 *Vanishing eleven and placement* by Wesley James, Enchantments, (ibidem, pages 113 à 115).

Il pose ensuite le paquet B sur le paquet A.

À ce stade, reprenez le jeu et faites un faux mélange suivi d'une coupe pour faire passer huit cartes du dessus en dessous, en utilisant la méthode que vous préférez.

Il vous suffit désormais de prendre connaissance de la dernière carte, soit n52, ce sera votre carte clef confidente.

Cette carte devrait être le roi de carreau (**K♦**).

Vous en déduisez que la carte choisie est le roi de pique (**K♠**), sa jumelle dans le montage SD-3-13. Et cette carte se retrouve automatiquement en n26. C'est surprenant, magique et terrifiant !

T	R	U	C
1 OU 10	19	33	34
2	20	32	34
3	21	31	34
4	22	30	34
5	23	29	34
6	24	28	34
7	25	27	34
8	26	26	34
9	27	25	34

T = Addition des deux chiffres du nombre de cartes du paquet A. **R** = Nombre de cartes du paquet A. **U** = nombre cartes du paquet B (52 - A) et **C** = Déterminer la position de la carte choisie (B + X).

Donc, en suivant ce processus la carte choisie sera automatiquement en n34 (voir tableau ci-dessus). Maintenant, si vous passez huit cartes du dessus en dessous, après avoir pris connaissance de la carte en n52 (carte clef dans le SD-3-13), vous concluez que la carte choisie est la jumelle de celle en n52. C'est la règle qui s'impose. Dans notre exemple, **K♦**(n52), *ipso facto*, la carte est le **K♠** (26).

Notes finales.

Cet effet est saisissant. Il peut être refait plusieurs fois. Le principe sera rarement détecté. Variation. On pourrait imaginer une autre présentation sous forme d'une prédiction.

Scénario imaginée. Une petite boîte est déposée sur le tapis. À la fin de l'expérience la petite boîte est ouverte et un papier en tombe. Sur le papier est écrit : *MONSIEUR, vous avez choisi le . . . et dans le jeu cette carte sera la vingt sixième.*

Méthode. Il faudra écrire secrètement avec un *nail-writer*¹³¹, en abrégé le nom de la carte et introduire ce billet dans la boîte à l'insu du public.

¹³¹ *Nail-writer*. En général il s'agit d'un accessoire de mentaliste sur lequel une mine de crayon est fixée et qui permet d'écrire secrètement et à peu près normalement quant il est chaussé sur le pouce. Pour une étude approfondie se plonger dans le livre de Corinda *13 Steps to Mentalism, The « Swami Gimmick »* D. Robbins & Co., Inc. 1968.



Vous avez dit 13 !

Deux jeux sont sur le tapis, un bleu et un rouge ainsi qu'une petite enveloppe. Le magicien invite une personne à couper le jeu de son choix, par exemple, le bleu puis à retourner la première carte. Illustrons d'un exemple, le valet de trèfle (J♣) est cette carte supérieure retournée.

« Parfait ! retournez la suivante et vous ajouterez sa valeur au valet de trèfle qui, je vous le rappelle, vaut 11 » dit le magicien.

La deuxième carte est retournée, c'est le deux de cœur (2♥).

« Onze plus deux font treize... Maintenant, nous allons distribuer les douze premières cartes du jeu rouge et retourner la suivante, la treizième. »

Une à une les cartes sont loyalement distribuées et la treizième retournée, il s'agit du cinq de carreau (5♦).

« Voulez-vous cher ami ouvrir l'enveloppe et sortir le papier. »

Le papier est sorti et voici ce qu'il révèle : **Le hasard vous aura amené à retourner le cinq de carreau.**

1 - Un jeu à tarot bleu en SD-3-13. Un second jeu de couleur rouge. Écrivez sur un papier la prédiction suivante :

Le hasard vous aura amené

à retourner le 5♦

Et glissez-le dans une enveloppe, ce sera votre prédiction.

Quant au jeu rouge, vous devez lui faire subir une petite préparation, placer la carte à prédire en treizième dans le jeu, dans notre choix, le 5♦(13).

2 - Posez l'enveloppe/prédiction sur la table ainsi que les deux jeux. Exécutez un faux-mélange de chaque jeu afin de persuader le participant que tout semble loyal. Ensuite par un « choix équivoque » forcez le jeu bleu au spectateur.

Un choix équivoque verbale type :

« Bleu ou rouge » dit le prestidigitateur. Si la réponse est « bleu », alors il pousse vers la sympathique victime le jeu bleu en SD-3-13. Par contre, si sa réponse est « rouge » il ajoute une phrase de ce style : « Ce jeu va nous servir pour ma prédiction » et il pousse le jeu bleu vers lui.

Le but est de forcer de manière innocente le jeu arrangé bleu. En effet, le SD-3-13 cache un secret qui va être exploité, à savoir que deux cartes successives (EQ/DQ ou DQ/EQ) totalisent 13 quand on additionne les valeurs. La coupe du spectateur ne va rien changer. En revanche, les décisions à prendre vont tenir compte de la première carte retournée.



Magie des Cartes



Si la première carte est une EQ alors la suivante peut également être retournée, le total des deux cartes additionnées fera toujours 13. A-contrario, si la première est une DQ alors il faudra inciter le participant à retourner la dernière.

Une phrase comme celle-ci : « *Parfait ! prenez maintenant connaissance de la dernière carte, celle sous le jeu et additionnez sa valeur à la première* » justifiera votre changement de stratégie. Et là encore, le nombre 13 sera forcé.

Note. Dans le feu de l'action une dose de psychologie est primordiale.

3 - Le reste du parcours est une voie sans carrefours ni ronds-points à gogo. Douze cartes sont comptées du jeu rouge et la treizième révélée, celle que vous vouliez prédire dans l'enveloppe. Photo 1.

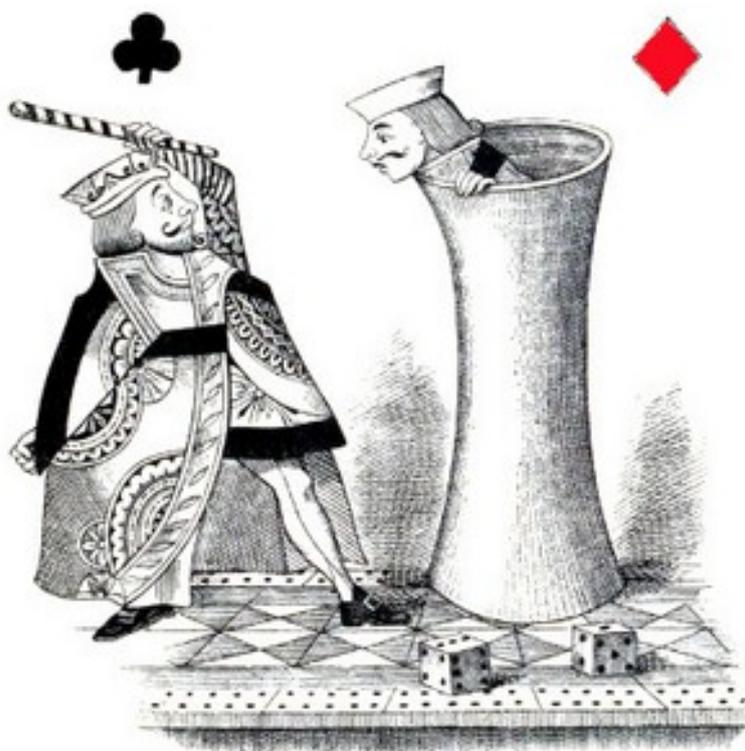




♥ MON JEU MÉMORISÉ – LE ROSARIO ♠

*Unus (un) quingue (5) novem (9) famulus (valet) sex (six) quatuor
(quatre) duo (deux).*

*Rex (roi) septem (sept) octo (huit) faemina (reine) trina (trois)
decem¹³².*



132 Ces deux vers latins que l'on apprenait au début du vingtième siècle permettait de nommer toutes les cartes d'un jeu.

QUATRE RÉGLES POUR MON ROSARIO¹³³

Règle 1 – Arranger les cartes **équilibrées rouges** du **CPLI-1** (page 436.) Les **EQ**¹³⁴ **rouges** vont occuper les treize premières positions impaires (01, 03, 05, 07, 09, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25) dans l'ordre d'un chapelet appris par l'auteur, à savoir : **Quatre rois saints ascètes des trois huit valent dix neuf dames sikhs** : (4 – R(K) – 5 – A – 7 – 2 – 3 – 8 – V(J) – 10 – 9 – D(Q) – 6)

4♥	K♥	5♥	A♥	7♥	2♦	3♥	8♦	J♥	10♦	9♦	Q♦	6♦
01	03	05	07	09	11	13	15	17	19	21	23	25

Règle 2 - Les cartes **équilibrées noires**, les **EQ noires**, vont occuper les treize positions impaires de n27 à n51 (27, 29, 31, 33, 35, 37, 39, 41, 43, 45, 47, 49) dans l'ordre d'un chapelet **Carto-ethnique**¹³⁵ :

A♣	4♣	2♠	5♣	3♣	K♣	6♠	9♠	7♣	J♣	8♠	Q♣	10♠
27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51

Le Chapelet Carto-ethnique

Dans le chapitre consacré au *CPLI-3 du magicien* (page 441) nous avons observé que l'index d'une carte cache bien des secrets quand on s'intéresse à sa graphie et qu'il est possible de coupler les cartes sur des critères communs.

(A5-4), (2-5), (3-K), (6-9), (7-J), (8-Q), (10)

A et **4** : Ces deux cartes sont les seules à avoir un triangle blanc dans leur graphie de l'index.

2 et **5** : En retournant le 2 il ressemble à un 5 et inversement.

3 et **K** : Comme le roi(K) vaut 13, 3 et 13 ont en commun 3.

6 et **9** : En pivotant de 360° le 6 se transforme en 9 et inversement.

¹³³ Rosario : Nom que j'ai donné à mon jeu mémorisé.

¹³⁴ Rappel. EQ est l'abréviation de Équilibré et DQ de Déséquilibré.

¹³⁵ Chapelet Carto-ethnique. Le classement en Chapelet Carto-ethnique de treize cartes d'une même série est un couplage des cartes basé sur l'aspect visuel de l'index des valeurs. Il est facile à retenir et comportera dans le Rosario que les cartes noires équilibrées (EQ).

7 et J : En pivotant le 7 de 360° il ressemble au valet (J)

8 et Q : Le 8 et la Q (dame) ont en commun deux surfaces blanches (le contre-poinçon) dans leur graphie.

10 : Il ferme la série des treize cartes.

Règle 3 - Le placement des cartes **déséquilibrées**, les **DQ**, va répondre aux conditions suivantes

a) Lorsque la carte EQ est impaire alors la carte DQ est de couleur opposée, en revanche si la carte EQ est paire alors la carte DQ est de couleur identique.

b) La valeur de la carte DQ est déterminée par la valeur de la carte EQ + la valeur de sa famille (celle que j'adopte : ♥ = 1, ♣ = 2, ♠ = 3 et ♦ = 4).

Règle 4 – Or, comme la règle n°2 ne peut s'appliquer en totalité, certaines cartes se trouveraient en conflit de revendication d'associé ou de couplage, on crée donc une liste des exceptions à la règle, à savoir, les six couplages qui suivent : (4♥ et 8♥), (A♣ et J♦), (4♣ et 7♠), (9♠ et 4♦), (10♠ et 3♠), (Q♠ et 10♣).

Note. Vous remarquez qu'un seul couplage de cette liste d'exceptions, (4♥ et 8♥) figure dans le groupe des vingt six premières cartes. Pour s'en souvenir nul besoin d'être polytechnicien ou avoir inventé un couteau sans lame pour éviter que les magiciens se coupent un doigt.



Mon Rosario dévoilé

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

C'est dans ce schéma de pensée que **le Rosario** (*Mon Stacked Deck* aux 2 chapelets), défini seulement par **quatre règles** vit le jour.

Incise. Personnellement, il me fallut moins de dix minutes pour réciter le jeu comme les prières égrenées d'un chapelet de grand-mère sicilienne.

Ce stacked deck (SD), d'un genre nouveau, permet d'identifier très vite n'importe quelle carte à partir d'une carte clef confidente (précédente ou suivante) et graduellement pourra s'apprendre sur le bout des doigts pour des effets de jeu mémorisé élaborés. Photo 1.



EXERCICES POUR METTRE EN PLACE DES RAISONNEMENTS APPROPRIÉS

Exemple n° 1 : Une carte est à découvrir, le magicien vient simplement de prendre connaissance de sa précédente, le cinq de cœur (5♥).

Gymnastique mentale : Déjà ! le cinq de cœur (5♥) ne figure pas dans la liste des exceptions. Cette cartes est une EQ rouge impaire, donc la carte couplée au 5♥ sera une DQ de couleur opposée à valeur 6 (5 + 1), donc le six de trèfle (6♣), une simple application de la règle.

Exemple n° 2 : Une carte est à identifier, le seul indice connu du magicien, sa suivante est le six de trèfle (6♣).

Cheminement de la pensée par la méthode de l'élimination : Le 6♣ fait-il parti des exceptions ? Non ! Comme cette carte est une DQ sa précédente sera une EQ dont sa valeur (V) + sa valeur de famille (VF) sera égale à 6 (valeur du 6♣).

Ce qui se présente mentalement ainsi :

EQ Rouge	EQ Noire	=	Valeur de la DQ
V + 1(cœur)	V + 2 (trèfle)		6
V + 4 (carreau)	V + 3 (pique)		6

On élimine le deux de carreau (2♦) car comme cette EQ est paire serait attendu comme carte suivante le six de cœur (6♥), ce ne peut pas être le trois de pique (3♠) car c'est une carte DQ et quant au quatre de trèfle (4♣), une EQ, il figure dans notre liste des exceptions, celui-ci est couplé au sept de pique (7♠), en conséquence, la seule carte couplée au six de trèfle(6♣) est le cinq de cœur (5♥).

Exemple n° 3 : Le magicien prend connaissance de la carte clef confidente, le six de trèfle(6♣). Il doit identifier la suivante. Il va procéder dans un premier temps comme dans l'exemple n° 2 afin de déterminer la carte couplée au 6♣. Cette carte EQ est le 5♥. Il applique ensuite la règle n°1 : réciter son chapelet pour déterminer la carte EQ qui suit le 5♥, c'est l'as de cœur (A♥). Donc la carte à identifier est l'as de cœur (A♥).

Exemple n° 4 : On connaît la carte clef, le sept de pique (7♠). Cette carte fait parti des exceptions donc la carte associée est une EQ, le quatre de trèfle (4♣).

Voilà comment on devine dans le *Rosario* les cartes à rechercher. Un entraînement sera à l'évidence nécessaire pour se familiariser avec cette gymnastique mentale peu usuelle et déconcertante de prime abord mais vite routinière par la suite.

UNE MÉMORISATION DU ROSARIO SANS PEINE

Pour récompenser le lecteur, nous allons découvrir que le *Rosario*, comme *Janus*, cette énigmatique divinité romaine, présente un second visage. On peut l'apprendre très rapidement par cœur. De quoi satisfaire ceux et celles qui hésitent à faire un choix entre un jeu en chapelet et un jeu à mémoriser ; *in fine*, le *Rosario* par son astucieuse structure permet de trancher le débat, il ne souffrira pas la discussion, il est fait pour s'adapter avec une grande souplesse aux possibilités et goûts de chaque praticien.

Il faut apprendre par cœur la position n des vingt six EQ, en cela, les deux chapelets aident à la mémorisation, et, dans une seconde étape, celle de chaque DQ associée à une EQ viendra très vite à l'esprit par la connaissance des quatre règles énoncées plus haut. Des règles qui structurent le raisonnement sur un mode déductif.

Vous aurez remarqué que le procédé, non seulement, diffère de celui généralement employé dans lequel on associe chaque chiffre à un son (0 = ZE ou SE, 1 = TE ou DE, 2 = NE, 3 = ME, etc.) afin de créer des images mentales faciles à retenir ; Ce n'est pas le cas avec le *Rosario*. Ce jeu arrangé est d'une autre trempe.

4♥	K♥	5♥	A♥	7♥	2♦	3♥	8♦	J♥	10♦	9♦	Q♦	6♦
01	03	05	07	09	11	13	15	17	19	21	23	25
et												
A♣	4♣	2♣	5♣	3♣	K♣	6♣	9♣	7♣	J♣	8♣	Q♣	10♣
27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51

Mon Rosario présenté autrement

Cœurs	Trèfles	Piques	Carreaux
A♥(07)	A♣(27)	A♠(04)	A♦(20)
2♥(38)	2♣(08)	2♠(31)	2♦(11)
3♥(13)	3♣(35)	3♠(52)	3♦(24)
4♥(01)	4♣(29)	4♠(14)	4♦(42)
5♥(05)	5♣(33)	5♠(32)	5♦(36)
6♥(12)	6♣(06)	6♠(39)	6♦(25)
7♥(09)	7♣(43)	7♠(30)	7♦(34)
8♥(02)	8♣(10)	8♠(47)	8♦(15)

9♥(44)	9♣(40)	9♠(41)	9♦(21)
10♥(26)	10♣(50)	10♠(51)	10♦(19)
J♥(17)	J♣(45)	J♠(48)	J♦(28)
Q♥(16)	Q♣(18)	Q♠(49)	Q♦(23)
K♥(03)	K♣(37)	K♠(22)	K♦(46)

Le Rosario ne montre rien de suspect, il semble être un jeu parfaitement mélangé pour le public, du moins c'est ce qu'il perçoit et ressent. Comme l'écrit *Simon Aronson, l'auteur d'un remarquable jeu mémorisé* : [...] : « Les cartes une fois arrangées dans l'ordre, leurs faces doivent apparaître comme aléatoire ; il ne doit y avoir aucun indice de préparation ou d'un pré-arrangement quand le jeu est soumis à l'inspection superficielle. »

Indubitablement, le Rosario rejoint le groupe très fermé des jeux mémorisables, tels le *Aronso stack*¹³⁶, le *Mnemonic de Juan Tamariz*¹³⁷, le chapelet *Nikola*, etc. Enfin, dernier aspect non négligeable, il est tout à fait possible de se tailler un jeu « sur mesure », en d'autres termes, un jeu personnalisable ; cette possibilité est spécifique à l'esprit du Rosario. Il se comporte, pour prendre une image, comme un logiciel en Open-Source que chacun peut modifier à sa guise.

Création d'un Rosario pour les Anglophones

Prenons à ceux et celles qui sont familiarisés avec le fameux chapelet : *Eight kings threaten to save nine fair ladies for one sick knave* (8 – K – 3 – 10 – 2 – 7 - 9 – 5 – Q – 4 - A – 6 – J).

Avec l'aisance d'un danseur, à leur intention, on peut échafauder le *stacked deck anglo-américain* ci-dessous :

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

On constate alors que l'ordre des 13 EQ rouges a simplement varié dans le groupe des vingt

¹³⁶ *Bound to Please of Simon Aronson*, Copyright 1994. Lire plus spécifiquement le chapitre « *A stack to Remember* », pages 113 à 141.
¹³⁷ *Mnemonic of Juan Tamariz*, traduit de l'espagnol par *Rafael Benatar*, Hermetic Press, Inc., 2004. Page 13 et suivantes est décrit la structure de son montage.



six premières cartes et que de l'as de trèfle (A♣, n27) au trois de pique (3♠, n52) le classement des EQ noires reste inchangé parce qu'il reste construit, par choix, sur le *Chapelet Carto-ethnique* universel : (AS – 4), (2 – 5), (3 – K), (6 – 9), (7 – J), (8 – Q) et 10), en conservant la même liste des exceptions.

Au regard de ce qui vient d'être élaboré il est clair qu'un tel montage sera plus parlant à un magicien de langue anglaise.

Enfin, ce jeu assis sur le principe du CPLI-1 peut trouver des développements heureux et inédits en CPLI 2, 3, 4 et 5. Là encore, chacun pourra faire son *memorized deck* idéal et totalement personnel.

Bien sûr! il y a d'innombrables moyens de l'utiliser et de rentabiliser le temps consacré à son étude, c'est ce que nous allons découvrir à travers une sélection non exhaustive de tours, *hic et nunc*.

Huit mélanges *Faro-in* avec le Rosario

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

Faro n°1.

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♥	10♦	J♣	A♦
K♦	9♦	8♣	K♣	J♣	Q♦	Q♣	3♦	10♣	6♦	10♣	10♥	3♣

Faro n°2.

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

Faro n°3.

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



Magie des Cartes



Faro n°4.

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

Faro n°5.

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

Faro n°6.

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

Faro n°7. Le classement montre que les EQ vont de n01 à n26 avec 13 rouges EQ suivies de 13 noires EQ. Les DQ vont de n27 à n52.

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

Faro n°8. Le jeu revient à son classement initial. La boucle est bouclée.

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



♥ TOURS AVEC LE ROSARIO DU MAGICIEN ♠



4♥8♥K♥A♠...



MA LISTE DES TOURS DE CARTES AVEC LE ROSARIO

- La carte devinée, du Mind Reading théâtralisé, page 566.
- Prendre connaissance d'une carte clef confidente, page 569.
- Le petit jeu de la dernière chance, page 572.
- Coïncidences impossibles, page 575.
- La bande des quatre, page 578.
- Les as polyglottes, page 579.
- Le mystère des quatre cartes, page 580.
- Placement des DIX en-dessous, page 582.
- Un carré de Trois avec le 10 de pique, page 585.
- Contrôle des quatre SIX, page 586.
- Un carré de quatre sur plateau, page 587.
- Honneur aux Dames, page 588.
- Un carré d'as expresso, page 589.
- Démonstrations de tricheries au Poker, page 590.
- À chacun sa Paire (3 joueurs), page 590.
- Deux Paires en une distribution (4 joueurs), page 590.
- Un full (4 joueurs), page 590.
- Un brellan d'As et deux paires (3 joueurs), page 591.
- Un brellan de Huit (4 joueurs), page 591.
- Un flush automatique (4 joueurs), page 591.
- Un Carré de Sept (4 joueurs), page 591.
- Une quinte flush (4 joueurs), page 592.
- Une quinte flush en trèfle de l'as au 5 (4 joueurs), page 592.
- Une quinte flush royale pour tricheur (4 joueurs), page 593.
- Une carte prédite sans failles, page 594.
- Le deux de trèfle du Rosario, page 595.
- La carte nommée au rendez-vous du mentaliste, page 597.
- De 5 en 5 c'est magique, page 599.
- Happy Birthday mister President, page 602.
- Le problème des deux cartes transposées, page 604.



- Visual timing, page 606.
- Un reclassement magique, page 608.
- Très synchrone, page 610.
- Vibrateum, page 612.
- Le quatre de cœur est magique, page 614.
- La carte entre les deux jokers, page 616.
- Le Rosario bis, page 618.
- Des ondes positives, page 620.
- L'ami qui vous veut du bien, page 623.
- Transmission inconsciente de pensées, page 626.
- Le triomphe des Paires, page 631.
- Un temps d'avance, page 634.
- Une addition prédictive, page 637.
- Méli-mélo avec un Rosario, page 640.
- Qui est avec qui ?, page 643.
- Qui est avec qui ? (avec 8 cartes), page 648.
- Mental Effect XXL, page 649.
- Extra-Or-Dinaire !, page 655.



LA CARTE DEVINÉE, DU MIND READING THÉÂTRALISÉ ¹³⁸

Être sous hypnose d'émerveillement c'est ce que je vous propose dans cette expérience de lecture de la pensée.

Une spectatrice appelée *Julie* va participer à l'expérience. Le magicien sort un jeu de sa boîte, montre les cartes ouvertement, les mélange, les coupe et invite *Julie* à en prendre une. Du banal pour un cartomane qui veut faire participer une personne.

Voici le dialogue qui s'instaure entre *Julie* et le magicien et qui donne la tonalité de l'effet.

Le magicien s'adresse à *Julie* en ses termes : « *Pour retrouver votre carte je vais essayer de me mettre en accord avec votre pensée, aussi vous devez vous prêter à l'expérience, ne pas opposer de résistance, me répondre uniquement par OUI ou par NON.* »

« *Julie votre carte est rouge ou noire. Regardez-moi dans les yeux et pensez à la couleur de votre carte.* »

Le magicien se concentre quelques instants et se hasarde : « *Votre carte est noire ... Pouvez-vous confirmer Julie ?* »

« *Oui* » répond timidement la spectatrice.

« *Parfait ! Parmi les noires nous avons des trèfles et des piques, n'est-ce pas ! Julie concentrez-vous sur la famille, je vous prie.* »

Le magicien fixe toujours *Julie* dans les yeux, marque une arrêt puis annonce : « *Votre carte est probablement un pique.* » Nouvelle Pause, puis il reprend : « *Confirmez-vous ?* »

« *Oui* » répond *Julie*.

« *Nous savons désormais, vous et moi, que votre carte est un pique.* » Pause.

Le magicien continue : « *Parmi les piques nous avons des cartes appelées figures et des cartes à points.* »

Le magicien fixe *Julie* du regard.

« *Dans vos yeux je vois une figure. Est-ce exact Julie ?* »

« *C'est bien une figure, monsieur le magicien* » répond la spectatrice. »

« *Formidable ! Le plus dur reste à savoir, du valet de pique, de la dame de pique ou du roi laquelle est votre carte... Je vous rappelle que la carte à laquelle vous pensez, à aucun moment j'ai eu l'occasion de la voir.* »

Pause.

« *Julie, je vous demande de vous concentrer encore plus fort sur votre carte afin que je puisse capter votre pensée.* »

Le magicien ferme quelques instants ses yeux, se plonge dans une concentration bien rodée, une poignée de secondes passe et soudain il donne sa conclusion. « *Votre carte est, je pense, la DAME DE PIQUE (Q♠).* »

138 Télépathie.

« Bravo monsieur le magicien » laisse échapper Julie, les joues rouges d'émotions. Applaudissements.

Points forts.

- Pour le lecteur, je signale que le magicien ne prend jamais connaissance de la carte librement choisie par la spectatrice.
- Le jeu n'est pas marqué.
- Le jeu n'a pas appartenu à un tricheur réputé.
- Et la spectatrice n'est ni de connivence, ni conditionnée par un vieux serpent à sonnettes qui porterait des lunettes hypnotiques.

1 - Un jeu de cartes en chapelet, un « *Chéreau/Stebbins Stacked Deck* », un CSSD-STANDARD, un CSSD-PRO ou bien encore le *CSSD-SUPER PRO*, vous n'avez que l'embarras du choix. Cependant pour cet effet optons pour mon jeu mémorisé, le *Rosario* car depuis des années il est mon fidèle compagnon.

2 - Sortez votre jeu de sa boîte. Montrez en éventailant les cartes ou en les étalant en ruban que le jeu est brassé.

Facultatif. Effectuez un faux-mélange et faites couper et compléter la coupe. Reprenez le jeu et éventaillez les cartes pour que la spectatrice *Julie* prenne librement une carte dans le jeu.

La carte qu'elle retire dans notre histoire est la Q♠. Aussitôt, passez machinalement sous le jeu le paquet situé au-dessus de la carte retirée.

3 – Pendant que *Julie* prend connaissance de sa carte et la montre à quelques personnes de l'entourage, prenez connaissance secrètement et finement de la carte dernière du jeu. Dans notre jeu, il s'agit du valet de pique (J♠). Cette carte constituant la carte clef permet d'identifier la carte de *Julie*. Dans le *Rosario* après J♠(48) nous avons Q♠(49). Le nom de la carte choisie étant acquis mentalement, il ne reste plus qu'à dévoiler la carte de la manière la plus personnelle et surprenante qui soit, d'où l'importance de construire un boniment qui tient en haleine le public.

Variante de présentation.

Voici, dans ses grandes lignes, une autre manière de révéler la carte choisie, une variante burlesque qui fait participer trois spectateurs. Note. C'est l'une des nombreuses façons d'habiller un effet de cartomagie de vêtements neufs.

Un spectateur A choisit librement une carte. Il doit retenir le nom de sa carte et le dire discrètement à un proche (spectateur B). Le spectateur B doit changer la valeur de la carte

et murmurer le nom de cette nouvelle carte à un voisin (spectateur C). Ce dernier doit changer la famille de la carte et annoncer le nom de sa carte au mentaliste.

En un éclair le magicien devine la carte du spectateur A en ajoutant quelques commentaires sur les mensonges des deux autres spectateurs (B et C).

Illustration. La carte choisie par le spectateur 1 est par exemple A♥. Le spectateur B change la valeur et murmure à l'oreille du spectateur C, le 5♥. Le spectateur change à son tour la famille et annonce sa carte au magicien, le 5♠. Lorsque le magicien mentaliste va révéler la carte du spectateur A, à savoir A♥, l'auditoire tentera vainement de faire le lien entre les réponses fournies par les intervenants et la révélation du magicien.

Voilà une bon camouflage du truc mis en œuvre qui illustre, une fois encore, ce qu'est un magicien, un dissimulateur dans ses paroles et ses actions. Créer du trouble demande d'avoir une stratégie et le boniment y participe pleinement.





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 anciens¹³⁹, simples ou compliqués, ainsi que des techniques pour créer son propre jeu marqué.

¹³⁹ 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.

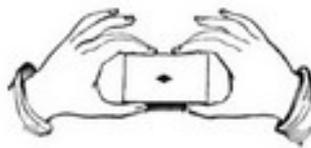
3 - **Se servir d'une corne** ¹⁴⁰ (*crimp*). Cette technique de tricheur consiste à corner légèrement le coin d'une carte.

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* ¹⁴¹ 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 ¹⁴² 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*.



¹⁴⁰ 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*.

¹⁴¹ *The Osterlind Breakthrough card system* par *Richard Osterlind*, copyright 2003.

¹⁴² 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*.



COUPE SUBTILE AVEC UN JEU MÉMORISÉ

De temps en temps j'utilise une alternative dans la manière de prendre connaissance d'une carte clef dans mon jeu mémorisé et cette technique m'a été inspirée par *Ian Kendall*¹⁴³. Il s'agit pour le cartomane de faire avec son jeu arrangé deux paquets à peu près égaux en donnant le sentiment que les actions sont un peu confuses.

Cette coupe est à réaliser avec un *Rosario*. Tout en sachant que cela fonctionnera avec n'importe quel jeu en chapelet ou mémorisé avec lequel le cartomane souhaite faire prendre la carte supérieure dans un choix à deux paquets. L'esprit sera de couper en deux paquets à peu près égaux en ayant à un moment visuellement trois paquets sur la table.

1 – Le jeu est posé sur le tapis ou la table, jeu face en bas. La main gauche saisit le jeu par ses deux petites tranches entre pouce et majeur et coupe le jeu à peu près aux trois quarts en deux paquets, en déposant le paquet supérieur (PS-1) à la droite du paquet inférieur (PI-1).

2 – La main gauche se saisit du paquet inférieur (PI-1) composé d'une petite quinzaine de cartes et le déplace à la droite du paquet supérieur (PS-1).

3 – La main gauche se place pouce et majeur sur les petites tranches du paquet PS-1 et le coupe là aussi à peu près aux trois quarts en déplaçant le paquet supérieur (PS-2) sur la gauche du paquet inférieur (PI-2).

4 – Maintenant, la main droite intervient pour saisir par ses petites tranches le paquet PI-2 et le déposer sur le paquet inférieur, le PI-1.

5 – Il est désormais possible de faire prendre :

- La première carte du paquet de gauche (le PS-2). Pour la deviner dans le *Rosario* rien de compliqué, mettre ce paquet PS-2 sur le PI-2-PI-1 et prendre secrètement connaissance de la dernière carte, elle va déterminer qu'elle est la suivante.

- C'est la première carte du paquet PI-2-PI-1 alors remettre ce paquet sur le PS-2 et la dernière carte du jeu (la clef) va indiquer qu'elle est la suivante dans l'arrangement du jeu.

¹⁴³ *Basic Training* by Ian Kendall, « Stack 'EM AND PACK 'EM », contribution à la revue de la Société des Magiciens Américains, MUM Magazine, March 2011.



LE PETIT JEU DE LA DERNIÈRE CHANCE

Pour cette expérience nous allons faire appel à *Nicolas*. Le magicien fait défiler les cartes d'un jeu mélangé face cachée.

« *Nicolas ! vous m'arrêtez où vous voulez.* »

« *Stop !* »

« *Ici, parfait ! nous allons marquer cette carte en retournant tout le paquet qui précède.* »
Pause.

« *Est-ce la première fois que vous participez à une expérience magique ?* »

« *Oui.* »

« *Alors comme c'est une première pour vous je vais vous montrer dans quelques instants que parfois la chance sourit aux débutants.* »

« *Tenez, je vous en prie, Nicolas, prenez connaissance de la première carte face en bas en faisant attention de ne pas me la montrer.* »

Nicolas regarde sa carte. Pour le confort des explications celle-ci est le huit de trèfle (8♣).

L'artiste l'invite à la replacer sur le paquet. Aussitôt, le jeu est coupé et mélangé.

« *Nicolas ! Allez-vous être l'homme le plus chanceux de cette soirée ? Nous allons le savoir dans quelques instants.* »

Pause.

« *Résumons, vous avez pris connaissance d'une carte dans ce jeu, cette carte, à part vous, personne ne la connaît.* »

Pause.

Le magicien distribue les quatre premières cartes du jeu.

Ces cartes sont le deux de carreau (2♦), le six de cœur (6♥), le trois de cœur (3♥) et le quatre de pique (4♠).

« *Je vais vous proposer le petit jeu de la dernière chance. La règle est simple. Vous allez choisir comme départ l'une de ces quatre cartes qui va nous amener jusqu'à une autre carte en comptant autant de cartes que sa valeur. Cette nouvelle carte sera retournée et nous conduira par le même processus sur une troisième carte, et de fil en aiguille si à partir de la dernière retournée il est impossible de poursuivre faute de combattants nous la considérerons comme votre dernière chance.* »

Pause.

« *Avez-vous fait votre choix Nicolas ? Il sera irrévocable.* »

Le participant *Nicolas* qui a eu le temps de réfléchir annonce : « *Monsieur le magicien, mon choix est fait, c'est le trois de cœur (3♥).* »

« *Très bien ! Sa valeur est trois* » Le magicien met à exécution l'application de sa règle, distribue deux cartes et retourne la troisième, le valet de cœur (J♥).

« *Sa valeur est onze.* » Dix cartes supplémentaires sont distribuées et la suivante retournée, le valet de carreau (J♦).

Onze cartes sont comptées à nouveau, le six de pique (6♠) est retourné. Six nouvelles cartes sont distribuées et le valet de trèfle (J♣) est retourné. La prochaine carte retournée est l'as de pique (A♠). Le magicien ne distribue qu'une carte, cette carte est retournée, le cinq de cœur (5♥).

À ce stade le talon contient cinq cartes, la distribution peut donc être continuée comme le précise la règle.

« Ce serait vraiment incroyable, que dis-je ? extraordinaire si la dernière du jeu était votre carte. »

Quatre cartes sont distribuées et la dernière retournée en faisant durer le suspense... Il s'avère que cette carte est la carte de *Nicolas*, le huit de trèfle (8♣). Applaudissements.

« Vous êtes, mon ami, un homme vraiment très chanceux. »

1 - Le tour est automatique. Il est une illustration originale du *Kruskal count*¹⁴⁴ appliqué à mon *Rosario*.

Tout d'abord, le *Rosario* doit être classé ainsi : 8♣(01) → 7♥(52). Le huit de trèfle est forcé par la méthode de votre choix.

Faites remettre la carte sur le jeu et par *double-coupe* l'amener en 8♣(52).

2 - Sortez les quatre premières cartes, 2♦, 6♥, 3♥ et 4♠, les faces visibles et faites un faux-mélange du jeu. Devant vous quarante huit cartes de votre *Rosario*, les faces vers le bas, sont empilées, de 8♦(01) à 8♣(48).

Expliquez le plus clairement possible la règle *du petit jeu de la dernière chance* à votre invité et joignez vos gestes à vos paroles pour être dans le concret.

Grâce au montage du jeu, merci le *Rosario*, quel que soit l'une des quatre cartes (2♦, 6♥, 3♥, 4♠) choisie par le spectateur, la dernière carte retournée, en appliquant *stricto sensu* la règle, sera toujours le 8♣(52). C'est mathématiquement époustoufflant.

Le tableau (ci-dessous) résume à lui seul les cartes qui seront retournées.

Choix	Carte retournée	Carte dernière					
2♦	Q♥ (+2)	J♦ (+12)	6♠ (+11)	J♣ (+6)	A♠ (+11)	5♥ (+1)	8♣ (+5)
6♥	A♦ (+6)	9♦ (+1)	7♠ (+9)	K♣ (+7)	10♣ (+13)	2♣ (+10)	8♣ (+2)
3♥	J♥ (+3)	J♦ (+11)	6♠ (+11)	J♣ (+6)	A♠ (+11)	5♥ (+1)	8♣ (+5)
4♠	Q♣ (+4)	7♠ (+12)	K♣ (+7)	10♣ (+13)	2♣ (+10)	8♣ (+2)	

Il se vérifie que la dernière carte sera toujours celle choisie. Autant dire que l'impact est

¹⁴⁴ *Kruskal Count*. Un comptage mathématique de *Martin D. Kruskal* appliqué aux cartes. À partir d'un nombre de départ et en suivant toujours la même procédure de comptage la probabilité pour que l'on arrive sur une même carte d'un jeu mélangé est largement favorable. Le lecteur intéressé par cette théorie mathématique trouvera une large documentation sur le Net.



considérable sur le public, de plus, fait montre d'une grande maîtrise des cartes.

La technique de forçage peu connue, le forçage *Nullifactor* est un moyen technique approprié qui perturbe aucunement le montage.





COÏNCIDENCES IMPOSSIBLES

Trois collaborateurs, *Roger, Isabelle* et *Thomas*. En tout premier, le magicien dépose sur la table une petite enveloppe qui va sceller son destin.

Isabelle choisit une carte dans le jeu du magicien. Supposons que le huit de pique (8♠) soit cette carte. Elle la remet et le magicien mélange à fond les cartes. Il prend en main à peu près la moitié du jeu et s'adresse à *Roger* en ces termes : « *Roger, il arrive parfois qu'après avoir mélangé un jeu deux cartes jumelles ou paires se retrouvent côte à côte, par exemple, roi de cœur et roi de carreau, as de pique et de trèfle. Alors je vais faire défiler devant vous de petits groupes de cartes et si par bonheur deux jumelles sont réunies vous lèverez votre main gauche.* »

L'artiste fait défiler quelques paquets et sur-le-champ *Roger* lève sa main. « *Dans ce paquet il y aurait donc une paire. Je vais vous demander de vous en souvenir.* »

Le magicien mélange à nouveau le jeu et se tourne vers *Thomas* sur sa droite. « *Thomas, vous aussi vous lèverez votre main si par hasard une paire se trouvait dans les cartes que je vais vous montrer.* » Des paquets de cartes lui sont montrés et *Thomas* lève sa main. « *Très bien ! Notez également votre paire afin de vous en souvenir.* » Le jeu est ensuite posé égalisé sur la table.

Le magicien fait un rapide résumé : « *Madame, vous avez choisi une carte, Roger vous avez en tête une paire de cartes ainsi que vous, Thomas. Et vous trois, vous avez remarqué que j'ai ici une prédiction.* »

« *Voulez-vous madame l'ouvrir et en sortir son contenu.* »

Isabelle ouvre l'enveloppe et en sort un bristol sur lequel est écrit : « **14** ».

« *Voulez-vous Thomas prendre le jeu et distribuer quatorze cartes puis retourner les deux suivantes.* »

Le brave *Thomas* distribue quatorze cartes et retourne les deux suivantes. Stupéfaction ! les deux sept noirs apparaissent, 7♠ et 7♣. « *Ces deux cartes sont les vôtres, n'est-ce pas ?* »

Pause.

« *Roger, à votre tour, prenez le jeu et distribuez quatorze cartes puis retournez les trois suivantes.* »

Quatorze autres cartes sont distribuées et les trois suivantes retournées, 7♦ - 8♠ - 7♥.

« *Roger et Isabelle, ce sont bien vos cartes...* » Des applaudissements bien mérités viennent spontanément complimenter le magicien.

1 - Un jeu en *Rosario*. Une petite enveloppe et un carton sur lequel vous écrivez **14** et que vous enfermez dans l'enveloppe.

2 - Amenez le 8♠ en n01, soit 8♠(01) → K♦(52) et forcez à *Isabelle* le 8♠ par la *technique de la carte glissée à l'effeuillage* ou toute autre méthode similaire puis faites remettre la carte 8♠ sur le jeu pour avoir un arrangement inchangé, 8♠(01) → K♦(52).

3 - Passez dans la foulée, par *double-coupe*, les six premières cartes sous le jeu pour réarranger en 4♥(01) → 3♠(52).

4 - Enchaînez avec un *Faro* des deux paquets, 4♥(01) → 10♥(26) avec A♣(27) → 3♠(52). Le montage deviendra le suivant :

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♥	10♦	J♣	A♦
K♦	9♦	8♠	K♠	J♠	Q♦	Q♠	3♦	10♣	6♦	10♠	10♥	3♠

5 - Prenez en main un paquet supérieur d'à peu près vingt six cartes et avec les faces cachées, sans modifier l'ordre, montrez des paquets successifs de six à sept cartes au participant *Roger*, en prenant soin de les prendre à partir du dessous afin de laisser le montage intact.

Au deuxième paquet il va lever sa main ce qui indique qu'il vient de repérer une première paire, 7♦ et 7♥.

6 - Regroupez toutes vos cartes de ce paquet supérieur et reposez le sur l'inférieur pour reconstituer le jeu comme à l'étape 4, à savoir, arrangement du jeu après le premier *Faro*.

7 - Exécutez un second *Faro*, 4♥(01) → 6♠(26) avec 4♠(27) → 3♠(52). Le jeu se réorganise comme ci-dessous :

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

8 - Prenez soin de repérer la position de A♥(25) et prenez en main le paquet supérieur, 4♥(01) → A♥(25) puis comme pour *Roger* faites défiler des paquets de six à sept cartes afin que *Thomas* repère une paire.

Il va par conséquent lever sa main dès qu'il va apercevoir la paire 7♠(15) et 7♣(16).

9 - Conservez l'arrangement du jeu, égalisez puis posez le sur la table.

10 - Désormais on s'achemine vers l'épilogue et comme disent les chefs de cuisine : « *Une fois la viande passée, pour nous c'est du gâteau.* » Faites ouvrir l'enveloppe et constater votre prédiction, « 14 ».

A cet instant, vos trois participants vont rester de marbre.

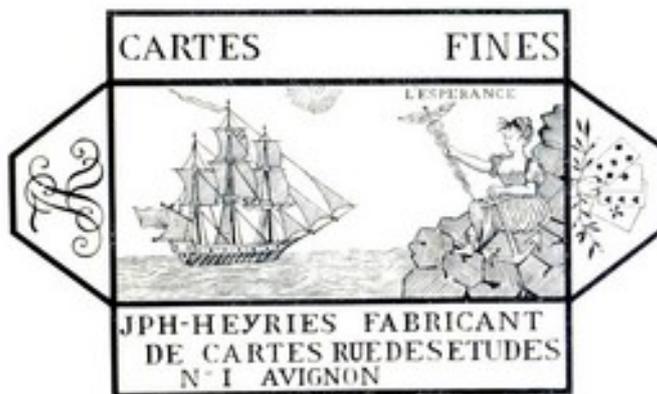
Mais attendez de voir la suite pour saisir la construction diabolique de la routine. « 14 correspond à deux fois 7 ».

Faites distribuer les quatorze premières cartes pour révéler que les deux cartes suivantes

sont celles de *Thomas*, 7♣(15) et 7♣(16).

Dans la foulée, faites distribuer quatorze autres cartes pour révéler la paire de *Roger* avec en prime magique la carte d'*Isabelle*, le HUIT de PIQUE entre les deux sept, 4♥(31), 8♠(32) et A♥(33).

Note. L'arrangement du jeu après deux Faros placera automatiquement les cartes ainsi, votre prédiction n'était donc pas si farfelue. Dernier mot, ce tour n'est réalisable qu'avec le *Rosario*.





LA BANDE DES QUATRE

Le *Rosario* permet de faire apparaître un carré de quatre de manière divertissante, un retournement flash suivi de trois épellations et nos quatre se rassembleront. Le jeu est mélangé et le magicien fait apparaître un carré de QUATRE de manière contrôlée et amusante.

La première carte se retourne par magie sur le jeu, c'est le QUATRE DE CŒUR (4♥). Il propose ensuite d'épeler Q-U-A-T-R-E-D-E-P-I-Q-U-E et retourne à la commande le 4♠ sur le **E**. Dans la foulée, il épelle Q-U-A-T-R-E-D-E-T-R-E-F-L-E et retourne le 4♣. Enfin en anglais, s'il vous plaît ! le 4♦ est épelé, soit F-O-U-R-O-F-D-I-A-M-O-N-D et ce dernier quatre, le 4♦, est retourné sur le **D**.

1 - Pour y arriver, en amont, il faut transposer les deux cartes voisines que sont le J♦(28) et le 4♠(29), ainsi que, le 9♠(41) et le 4♦(42). Cette préparation prend quelques secondes. En résumé ! Deux permutations rapides de cartes seulement. Débuter le tour en ayant 4♥(01) → 3♠(52).

2 – Faire apparaître le 4♥(01) par la technique du jeu qui tombe dans la main, en provoquant le retournement de l'as de cœur (en n01) instantanément sur le jeu. Cette technique a déjà été employée dans l'effet « *Assembled Aces* » et que je nomme : *Le retournement de la première carte du jeu au lancé dans la main*. (page 296).

3 – La suite étant automatique, elle ne requiert pas de plus amples commentaires. Astuce. Pour épeler Q-U-A-T-R-E-D-E-C-A-R-R-E-A-U, en français, il faudra transposer le 4♦(42) et le 7♠(43).



LES AS POLYGLOTTES

Les as polyglottes. « *Mesdames et messieurs les as sont les cartes les plus polyglottes de ce jeu. Il suffit de dire en néerlandais ASS tout en distribuant une carte pour chaque lettre épelée et voici que la suivante est un as, l'as de pique (A♠).* »
« *En espagnol on dit : AS et à la commande, l'as de cœur (A♥) apparaît.* »
« *Et si en anglais vous dites : A-C-E-O-F-D-I-A-M-O-N-D, il y a de fortes présomptions que l'as de carreau (A♦) soit au rendez-vous.* »
« *Enfin, pour accélérer, il suffit de dire : Trèfle avec l'accent d'un paysan auvergnat pour que l'as de trèfle (A♣) rejoigne les trois autres.* »

1 - L'apparition des as dans l'ordre indiqué, A♠(03), A♥(06), A♦(20) et A♣(26) est automatique, en suivant les épellations proposées un as sera la carte suivante. Important ! Le jeu doit être en 4♥(01) --> 3♠(52) afin de faire apparaître chaque as.

1 – En néerlandais si on épelle A-S-S, la carte suivante, n04 sera A♠.

Remarque. En suédois il faudrait dire E-S-S.

2 – En espagnol (comme en français d'ailleurs) il faut épeler A-S pour faire apparaître A♥(07).

3 – En anglais, on épelle le nom complet de l'as, A-C-E-O-F-D-I-A-M-O-N-D et A♦(20) fait son apparition.

4 – Pour conclure avec brio, épeler T-R-E-F-L-E et A♣(27) rejoint ses trois frères.

Note. Tour amusant à présenter entre deux routines plus savantes. En prenant l'accent du pays c'est encore plus drôle.

LE MYSTÈRE DES QUATRE CARTES

Un jeu mélangé est posé sur le tapis. « *Je vous en prie Monsieur, coupez et complétez.* » Pause.

« *Prenez les cartes en main et distribuez, une par une, les douze premières cartes en une pile et posez la suivante devant cette pile.* »

Pause.

« *Parfait ! Redistribuez douze nouvelles cartes sur la pile et placez la suivante devant cette pile.* »

Pause.

« *Refaites deux fois encore cette distribution, de façon à extraire du jeu deux nouvelles cartes.* »

Une fois ces quatre cartes posées à l'écart le talon est ensuite enfermé dans l'étui.

Le magicien se concentre quelques instants et dans le style qui lui colle à la peau dévoile l'identité de ce quatuor de cartes.

Point forts.

- Pas de jeu marqué, il est normal.
- A aucun moment le magicien donne le sentiment de regarder les cartes ou bien de les bidouiller.
- Le plus gros du travail est fait par le spectateur.

1 - Un *Rosario* inversé et placé dans un étui truqué, celui-ci aura subit la petite préparation d'une fenêtre découpée dans un coin stratégique. Rappel : Le trucage de la boîte est expliqué au chapitre *Prendre connaissance d'une carte clef confidente, la boîte truquée*, page 569.

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

Pour la clarté des explications prenons un exemple. Les quatre cartes mises devant le talon du jeu sont : 2♠, 9♥, 5♥ et Q♣.

2 - Ce talon est remis dans sa boîte ou étui par vous-même.

Profitez d'un moment propice pour prendre connaissance à travers la petite fenêtre de la boîte de la dernière carte du jeu, la clef ou carte confidente.

Cette carte que vous découvrez est le 7♠. À partir de cette seule indication vous allez être en mesure d'identifier les quatre cartes par des calculs simples.

Le 7♠(30) dans le *Rosario* est suivi du 2♠(31). Vous connaissez déjà la première des

quatre, le 2♠(31).

La suivante sera incrémentée de + 13, $31(2♠) + 13 = 44$. Dans le *Rosario* la carte qui occupe ce rang est le 9♥(44). Incrémentez de 13 encore et là, $44(9♥) + 13 = 57$. Or 57 équivaut à $52 + 5$, donc la suivante sera celle en cinquième, le 5♥(05). Enfin $05(5♥) + 13 = 18$, ce petit calcul final vous permet d'identifier la dernière des quatre, à savoir la Q♣(18), à condition toutefois que vous ayez appris par cœur le rang qu'occupe chaque carte dans le jeu mémorisé.

Ce tour bien présenté passera pour un petit miracle. Le fait d'avoir inversé l'ordre des cartes dans le *Rosario* permet de le réamorcer dans son classement initial.

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*¹⁴⁵ pour les faire apparaître à l'envers dans le paquet.

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).

¹⁴⁵ « Retournement de cartes dans le jeu » page 24 à 27, *Secrets à la carte*, aux éditions Hornecker.



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.

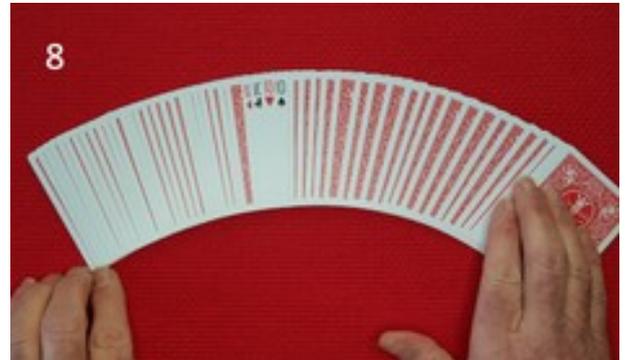


2 – Puis aligner correctement vos deux paquets et soulevez le tout à la verticale ou presque comme le montre les photos 3 et 4 en laissant sur le tapis les quatre dix.





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.

UN CARRÉ DE TROIS AVEC LE 10 DE PIQUE

Le magicien montre ses capacités à contrôler les quatre trois (3♥ - 3♦ - 3♣ - 3♠)

1 - En amont, mettre le 3♣(52) entre le J♣(45) et K♦(46) ainsi que le 10♠(51) entre le 8♥(02) et K♥(03). Puis passer 4♥(01) et 8♥(02) en dessous du jeu. En final et en moins de 10 secondes, le jeu sera arrangé comme ci-dessous.

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

Vous observez le positionnement des trois dans le paquet, 3♥(12), 3♦(23), 3♣(34) et 3♠(45).

2 - Maintenant, exécutez un faux mélange du jeu afin de donner le sentiment que vous pourriez faire ce tour avec n'importe quel paquet emprunté.

3 - Forcez par votre méthode favorite le 10♠(01) en laissant le jeu dans son arrangement.

4 - Expliquez-lui que cette carte est magique, qu'elle peut faire apparaître un carré de trois. Distribuez les dix premières cartes et retournez la suivante, première surprise c'est effectivement un trois, le 3♥. À partir du 4♠(01) distribuez dix nouvelles cartes et faites apparaître le 3♦. Le 3♦ devient n01, distribuez encore dix cartes pour l'apparition du 3♣. Enfin, à partir du 3♦ distribuez une dernière fois dix cartes pour faire votre carré de trois, 3♥ - 3♦ - 3♣ - 3♠.

Vous avez prouvé qu'à partir d'une carte choisie par un spectateur réunir un carré de trois est facile pour vous.

CONTRÔLE DES QUATRE SIX

Le magicien conserve le contrôle des six (6♦ - 6♥ - 6♣ - 6♠).

1 - En amont, échanger Q♣(18) et 6♠(39) ainsi que 3♦(24) et 6♦(25).

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

Distribuez à partir de 4♥(01) les 24 premières cartes en six piles de quatre cartes.

Pile n°01 : 4♥, A♥, 3♥, 10♦,

Pile n°02 : 8♥, 2♣, 4♠, A♦,

Pile n°03 : K♥, 7♥, 8♦, 9♦,

Pile n°04 : K♥, 8♣, Q♥, K♠,

Pile n°05 : A♠, 2♦, J♥, Q♦,

Pile n°06 : 6♣, 6♥, 6♠, 6♦.

Mine de rien, vous vous êtes distribué un carré de SIX (pile 6).

On peut aussi imaginer un complément prédictif, l'un des paquets, le votre, indique le nombre de cartes distribuées, à savoir 24. En effet, pile n°06 : 4 fois 6 = 24. Étonnante coïncidence !

Pour info : pile 02 : 8 + 2 + 4 + 1 = 15, pile n°03 : 13 + 7 + 8 + 9 = 37, pile n°04 : 13 + 8 + 12 + 13 = 44, pile n°05 : 1 + 2 + 11 + 12 = 26.

UN CARRÉ DE QUATRE SUR PLATEAU

Le magicien après avoir mélangé son jeu le coupe en quatre paquets de treize cartes chacun. À la commande, chaque première carte est un quatre (4♥ – 4♠ – 4♣ et 4♦)

1 - Il faut faire, préalablement, que deux échanges de cartes, à savoir A♣(27) avec 4♣(29) et 9♣(40) avec le 4♦(42). Très rapide à exécuter !

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

La suite se concrétise par un faux mélange du jeu puis sans changer l'ordre une distribution des cartes en quatre paquets de treize cartes chacun.

HONNEUR AUX DAMES

Le cartomane distribue à quatre joueurs imaginaires et à lui-même quatre cartes. Comme par hasard, les quatre cartes distribuées forment un carré de dames, $Q\heartsuit$, $Q\spadesuit$, $Q\clubsuit$ et $Q\heartsuit$.

1 - Permuttez $Q\heartsuit(18)$ avec le $9\heartsuit(44)$, une seule permutation !

Exécutez un faro in [$4\heartsuit(01) \rightarrow 10\heartsuit(26)$ avec $A\spadesuit(27) \rightarrow 3\spadesuit(52)$]. Puis amenez par coupe le jeu en $4\spadesuit(01) \rightarrow 6\spadesuit(52)$.

$4\spadesuit$	$9\clubsuit$	$8\diamondsuit$	$9\spadesuit$	$9\heartsuit$	$4\diamondsuit$	$J\heartsuit$	$7\clubsuit$	$Q\clubsuit$	$Q\heartsuit$	$10\diamondsuit$	$J\clubsuit$	$A\diamondsuit$
$K\diamondsuit$	$9\diamondsuit$	$8\spadesuit$	$K\spadesuit$	$J\spadesuit$	$Q\diamondsuit$	$Q\spadesuit$	$3\diamondsuit$	$10\clubsuit$	$6\diamondsuit$	$10\spadesuit$	$10\heartsuit$	$3\spadesuit$
$4\heartsuit$	$A\spadesuit$	$8\heartsuit$	$J\diamondsuit$	$K\heartsuit$	$4\clubsuit$	$A\spadesuit$	$7\spadesuit$	$5\heartsuit$	$2\spadesuit$	$6\clubsuit$	$5\spadesuit$	$A\heartsuit$
$5\clubsuit$	$2\clubsuit$	$7\diamondsuit$	$7\heartsuit$	$3\clubsuit$	$8\clubsuit$	$5\diamondsuit$	$2\diamondsuit$	$K\clubsuit$	$6\heartsuit$	$2\heartsuit$	$3\heartsuit$	$6\spadesuit$

Dorénavant, en distribuant les cartes deux par deux vous vous offrez le luxe d'un carré de dames. Pile n°01 : $10\diamondsuit$, $J\clubsuit$, $4\spadesuit$, $9\clubsuit$. Pile n°02 : $A\diamondsuit$, $K\diamondsuit$, $8\diamondsuit$, $9\spadesuit$. Pile n°04 : $9\diamondsuit$, $8\spadesuit$, $9\heartsuit$, $4\diamondsuit$. Pile n°04 : $K\spadesuit$, $J\spadesuit$, $J\heartsuit$, $7\clubsuit$. Pile n°05 : $Q\diamondsuit$, $Q\spadesuit$, $Q\clubsuit$, $Q\heartsuit$.

UN CARRÉ D'AS EXPRESSO

R assembler les as ou les retrouver en les contrôlant est toujours un exercice apprécié surtout quand on connaît le nombre incalculable de tours qui les mettent en scène. Effet. Après avoir constitué quatre paquets de cartes l'artiste montre que la première carte de chaque paquet est un as.

1 - Passez A♣(27) entre 5♣(33) et 7♦(34) et A♠(04) entre J♣(45) et K♦(46). Ces transferts prennent cinq à six secondes. Débuter à A♥(01) → 6♣(52).

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

Vous remarquez qu'en n01, n13, n27 et n39 les as sont positionnés.

2 - Présentation n°1

Faire quatre paquets de treize cartes et la première est un as.

3 - Présentation n°2

Faire quatre paquets de treize cartes et faire une levée double de chaque premières cartes (2as1) et ces cartes se transforment en as.

4 - Présentation n°3

Faire deux *faros* et les as se retrouveront en A♥(01), A♦(02), A♣(03) et A♠(04).



DÉMONSTRATIONS DE TRICHERIES AU POKER

Grâce à l'architecture de leur *memorized deck* des « performers » comme *Juan Tamariz*, *Simon Aronson*, et quelques autres experts, proposent à leurs spectateurs de spectaculaires démonstrations de poker et tricheries aux cartes.

Le *Rosario* du cartomane ne manque pas ce rendez-vous du cartomane, il a l'étoffe pour accomplir de tels effets de tricheries, parfois avec encore plus de simplicité. Aux praticiens soucieux de détails et d'efficacité d'en évaluer les usages !

À chacun sa Paire (3 joueurs)

Le magicien distribue une paire à chaque joueur.

À partir de A♠(01) distribuez les cartes une à une à trois joueurs (A, B et C). Chaque joueur reçoit une paire. Joueur A : A♠, A♥, 8♣, 3♥, Q♥. Joueur B : 5♥, 2♣, 2♦, 4♠, J♥. Magicien : 6♣, 7♥, 6♥, 8♦, Q♣.

Deux Paires en une distribution (4 joueurs)

Le magicien se distribue deux paires automatiquement.

À partir de 4♣(01) distribuez les cartes une à une à quatre joueurs (A, B, C et M). Le magicien (M) se distribue deux paires (5♠ - 5♦ et 9♣ - 9♥). Le joueur B reçoit une paire de sept (7♠ - 7♦). Joueur A : 4♣, 5♠, K♣, 9♠, J♠. Joueur B : 7♠, 7♦, 2♥, 4♦, K♦. Joueur C : 2♠, 3♠, 6♠, 7♠, 8♠. Magicien : 5♠, 5♦, 9♣, 9♥, J♠.

Un full (4 joueurs)

Le magicien se distribue un full (ou main pleine composée d'une paire et d'un brelan.)

Méthode A. Échangez 5♣(05) et J♠(20). À partir de 4♣(01) voici les vingt premières cartes arrangées : 4♣(01), 7♠, 2♠, 5♠, J♠, 7♦, 3♣, 5♦, K♣, 2♥, 6♠, 9♣, 9♠, 4♦, 7♠, 9♥, J♠, K♦, 8♠, 5♠(20) →.

Quatre mains sont distribuées : Joueur A : 4♣, J♠, K♣, 9♠, J♠. Joueur B : 7♠, 7♦, 2♥, 4♦, K♦. Joueur C : 2♠, 3♠, 6♠, 7♠, 8♠. Magicien : 5♠, 5♦, 9♣, 9♥, 5♠. Le magicien se distribue un full (5♠ - 5♦ - 5♣ et 9♣ - 9♥). Le joueur B quant à lui, reçoit une paire de sept (7♠ - 7♦).

Méthode B. Échangez 9♠(13) et J♠(20). À partir de 4♣(01) voici l'arrangement des vingt premières cartes : 4♣, 7♠, 2♠, 5♠, 5♣, 7♦, 3♣, 5♦, K♣, 2♥, 6♠, 9♣, J♠, 4♦, 7♠, 9♥, J♠, K♦,

8♠, 9♠.

Distributions : Joueur A : 4♣, 5♣, K♣, J♣, J♣. Joueur B : 7♠, 7♦, 2♥, 4♦, K♦. Joueur C : 2♠, 3♠, 6♠, 7♠, 8♠ et Magicien : 5♠, 5♦, 9♣, 9♥, 9♠. Le magicien se distribue un full (5♠ - 5♦ et 9♣ - 9♥ - 9♠). Le joueur B reçoit dans la foulée une paire de sept (7♠ - 7♦).

Un brelan d'As et deux paires (3 joueurs)

Le magicien distribue un brelan d'as à l'un des trois joueurs.

Aprenez A♦(20) en n13, donc juste derrière le 6♥(12). À partir de 4♥(01) le jeu sera arrangé comme ceci : 4♥, 8♥, K♥, A♠, 5♥, 6♠, A♥, 2♣, 7♥, 8♠, 2♦, 6♥, A♦, 3♥, 4♠.

Distribuez les cartes une à une à trois joueurs (A, B et C). Le joueur A reçoit un brelan d'as et les deux autres une paire, de deux et de six. Joueur A : 4♥, A♠, A♥, 8♠, A♦. Joueur B : 8♥, 5♥, 2♣, 2♦, 3♥. Joueur C : K♥, 6♠, 7♥, 6♥, 4♠.

Un brelan de Huit (4 joueurs)

Le magicien distribue un brelan de Huit à l'un des quatre joueurs.

Échangez 4♠(13) et 8♦(14). À partir de 8♥(01) le jeu s'ordonne ainsi : 8♥, K♥, A♠, 5♥, 6♠, A♥, 2♣, 7♥, 8♠, 2♦, 6♥, 3♥, 8♦, 4♠, Q♥, J♥, Q♣, 10♦, A♦, 9♦. Distribuez les cartes une à une à quatre joueurs (A, B, C et D). Le joueur A reçoit un brelan de huit (8♥ - 8♠ - 8♦).

Joueur A : 8♥, 6♠, 8♠, 8♦, Q♣. Joueur B : K♥, A♥, 2♦, 4♠, 10♦. Joueur C : A♠, 2♣, 6♥, Q♥, A♦. Joueur D : 5♥, 7♥, 3♥, J♥, 9♦.

Un flush automatique (4 joueurs)

Le magicien distribue un flush au joueur A (4♥ - 5♥ - 7♥ - 3♥ - J♥), une paire de huit (8♥ - 8♠) à B et un paire d'as (A♠ - A♦) au joueur D. À partir de 4♥ (01) distribuez les cartes une à une à quatre joueurs (A, B, C et D). Joueur A : 4♥, 5♥, 7♥, 3♥, J♥.

Joueur B : 8♥, 6♠, 8♠, 4♠, Q♣. Joueur C : K♥, A♥, 2♦, 8♦, 10♦. Joueur D : A♠, 2♣, 6♥, Q♥, A♦.

Un Carré de Sept (4 joueurs)

Le magicien s'offre un carré de sept (7♠ - 7♦ - 7♥ - 7♣), et donne une paire de deux (2♠ - 2♥) au premier joueur, une paire de cinq (5♠ - 5♦) au second joueur et au troisième une autre paire (9♣ - 9♥) pour ne pas faire de jaloux.

A♣(01) → 10♥(52), passez 7♥(35) entre K♣(11) et 2♥(12) ainsi que 7♣(17) entre 9♣(14) et 9♠(15). Arrangement des vingt premières cartes : A♣(01), J♦, 4♣, 7♣, 2♠, 5♠, 5♣, 7♦, 3♣, 5♦, K♣, 7♥, 2♥, 6♠, 9♣, 7♣, 9♠, 4♦, 9♥, J♣(20) →.

Distribution des cartes : Joueur A : A♣, 2♠, 3♣, 2♥, 9♠. Joueur B : J♦, 5♠, 5♦, 6♠, 4♦. Joueur C : 4♣, 5♣, K♣, 9♣, 9♥. Magicien : 7♠, 7♦, 7♥, 7♣, J♣.

Une quinte flush (4 joueurs)

Le magicien se distribue au poker une quinte flush (3♥ - 4♥ - 5♥ - 6♥ - 7♥).

Méthode A. Permutez J♥(17) avec le 6♥(12) et coupez le jeu en complétant la coupe tout en amenant le 10♣ en première, 10♣(01). Ainsi, en quelques secondes le montage de votre jeu sera comme indiqué ci-dessous.

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

Distribuez, une à une, les cartes en quatre mains, la dernière (la main du magicien (M) réunie les cœurs du 3 au 7. Main A : 10♣, 8♥, 6♣, 8♣, 4♠. Main B : 10♠, K♥, A♥, 2♦, 8♦. Main C : 3♠, A♠, 2♠, J♥, Q♥. Main M. : 4♥, 5♥, 7♥, 3♥, 6♥.

Méthode B. Démarrez en 4♥(01) puis transposez J♥(17) avec le 6♥(12).

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

Distribuez, une à une, les cartes en quatre mains, la première (la main A) réunie les cœurs du 3 au 7. Main A : 4♥, 5♥, 7♥, 3♥, 6♥. Main B : 8♥, 6♣, 8♣, 4♠, Q♣. Main C : K♥, A♥, 2♦, 8♦, 10♦. Main D : A♠, 2♠, J♥, Q♥, A♦.

Une quinte flush en trèfle de l'as au 5 (4 joueurs)

Le magicien se distribue au poker une quinte flush (A♣, 2♣, 3♣, 4♣, 5♣).

Transposez 2♣(08) avec le 2♠(31) et faites un *faro* puis par une coupe complétée amenez 10♥(01).

10♥	3♠	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♥	10♦
J♣	A♦	K♦	9♦	8♠	K♠	J♠	Q♦	Q♠	3♦	10♣	6♦	10♠

À partir de ce montage rapide, distribuez une à une les cartes en quatre mains, la main dernière (main M.) sera une quinte flush à trèfle (de l'as au 3). Main A : 10♥, 8♥, A♠, 6♣, 2♠. Main B : 3♠, J♦, 7♣, 5♠, 7♦. Main C : 4♥, K♥, 5♥, A♥, 7♥. Main M. : A♣, 4♣, 2♣, 5♣, 3♣.

Une quinte flush royale pour tricheur (4 joueurs)

Le magicien se distribue au poker une quinte flush royale (10♥, J♥, Q♥, K♥, A♥). Vous devez en amont réarranger le jeu en réalisant trois transpositions de cartes, à savoir, 8♦(15) avec Q♥(16), J♥(17) avec 10♦(19) et 2♦(11) avec 10♥(26). Amener par coupe ou autre 3♠(01). Soit le montage du jeu ci-dessous.

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

Grâce à ce montage vous pouvez distribuer cinq mains de poker.

Main A : 3♠, A♠, 2♣, 6♥, 8♦. Main B : 4♥, 5♥, 7♥, 3♥, 10♦. Main C : 8♥, 6♣, 8♣, 4♣, Q♣. Main M. : K♥, A♥, 10♥, Q♥, J♥. La dernière main (M.) est magique pour vous, une quinte flush royale.





UNE CARTE PRÉDITE SANS FAILLES

Le magicien après avoir mélangé un jeu montre successivement des paquets de quatre cartes en demandant au spectateur à qui il s'adresse de l'arrêter dès qu'il verra un paquet qui contient un représentant de chaque famille (♥ - ♠ - ♦ et ♣). À condition toutefois que cela soit possible sinon les cartes seront à nouveau mélangées et à nouveau présentées par petits paquets.

Le magicien fait défiler des paquets devant le spectateur pour qu'il les regarde et celui-ci le stoppe. Sans que le magicien puisse voir les cartes le spectateur est invité à noter les quatre cartes aux familles différentes.

Parfait ! Ensuite le spectateur doit additionner les valeurs et donner le total. Supposons que ces quatre cartes soient :

9♠ - 4♦ - 7♣ et 9♥. Les valeurs additionnées donnent un total de 29 (9 + 4 + 7 + 9 = 29).

Sur ce résultat, le magicien invite le spectateur à retourner la vingt neuvième carte du jeu, c'est le neuf de carreau(9♦).

Le magicien ouvre un petit papier qu'il avait préalablement pris soin de mettre bien en évidence sur la table, sur ce papier est écrit : « **Votre carte sera le NEUF de CARREAU** ».

Deuxième climax : Si le spectateur lui demande de deviner les quatre cartes, il peut aussi le faire aisément...

1 - Le secret repose sur le fait que dans le *Rosario* il n'y a qu'un seul paquet qui répond au critère des quatre familles différentes. Ce qui prend donc des allures de tour automatique. Encore un truc étonnant que nous autorise ce jeu diabolique.

Présentez les quatre premières cartes (4♥, 8♥, K♥ et A♠) puis les placer sous le jeu, refaites jusqu'au paquet concerné (9♠ - 4♦ - 7♣ et 9♥).

2 - Faites additionner les valeurs. Ce sera 29. Dans le jeu se présentant ainsi : J♣(01) → 9♣(48) la carte au vingt neuvième rang est forcée donc connue de vous, ce sera dans le *Rosario* le neuf de carreau(9♦), votre prédiction. Étant donné la simplicité des moyens l'opérateur aura tout intérêt à mijoter sa présentation.



LE DEUX DE TRÈFLE DU ROSARIO

Le magicien met sur sa surface de travail deux jeux, un rouge et un bleu, en précisant que le jeu rouge contient une prédiction.

Il ouvre le jeu bleu, le montre à la ronde, le mélange et invite une personne à choisir une carte. Celle-ci en prend une, c'est le deux de trèfle (2♣). Le magicien précise alors : « *Ma prédiction enfermée dans ce jeu rouge tient compte du fait que j'ai une chance sur cinquante deux de prévoir votre carte.* » Comme le public est en haleine, il ouvre avec un sourire malicieux la boîte rouge pour en sortir le jeu et l'étaler... Tout le monde découvre qu'une carte est à l'envers, c'est le deux de trèfle (2♣), une carte similaire à dos rouge. Applaudissements !

« *Et si on poursuivait* » dit le magicien. Le jeu bleu est mis de côté et le rouge mélangé.

Puis le 2♣ est remis toujours face visible sur le paquet (face en bas) et le jeu est à nouveau étalé en ruban après avoir eu une coupe complétée. L'opérateur invite la même personne (ou une autre) à retirer le 2♣ avec trois cartes environnantes, les plus proches, sans changer l'ordre et les aligner sur la table.

Puis de distribuer sur chaque carte un nombre de cartes nécessaire pour aller jusqu'à 13 (valeur de la carte + nombre de cartes pour faire 13). Ainsi avec le 2♣ le spectateur devra ajouter onze cartes, etc. Important ! Toutes les actions menées par le participant se font sans que le magicien sache réellement où est positionné le 2♣. Quelques instants s'écoulent et triomphalement, le magicien devine la position exacte du fameux 2♣.

1 - Disposez de deux jeux, un bleu et un rouge en *Rosario*. Mettez le 2♣ à l'envers en le laissant à son rang dans le jeu. Coupez et complétez pour l'amenez vers le milieu. Puis enfermez le jeu dans sa boîte rouge. La prédiction est en attente.

1 – La première étape consiste, à l'évidence, à forcer le 2♣ du jeu bleu. Note générale. Chacun adoptera la méthode de son choix pour y parvenir avec le maximum de conviction et de talent.

2 – La prédiction ? Le jeu rouge est sorti de sa boîte et étalé dans les mains. Une carte apparaît à l'envers, le 2♣. La prédiction est correcte. Précision. Avant de déposer le 2♣ sur le tapis prenez soin de passer le paquet au-dessus du 2♣ sous le jeu. Ce qui revient à faire une coupe complétée, un point c'est tout.

3 – Le tour pourrait s'arrêter là. Que nenni ! Faites un faux mélange du jeu, égalisez et faites reposer le 2♣ à l'envers dessus, en n°1. Invitez le participant à couper et compléter une nouvelle fois.



4 – Étalez sur le tapis le jeu en ruban. Le 2♣ réapparaît face visible dans le paquet. Maintenant, expliquez le plus clairement la suite des opérations : « *Vous allez sortir du jeu le 2♣ avec trois cartes environnantes, sans changer l'ordre.* »

Joignant le geste à vos paroles, faites une simulation de ce qui est autorisé à faire en pointant, par exemple, du doigt, les cartes potentiellement incriminées. Remarque ! Souvent en magie, une démo vaut mieux qu'un discours alambiqué d'autant plus si vous n'êtes pas un orateur né.

Dés que vous avez le sentiment d'avoir été bien compris, juste avant de vous retourner, de manière que le participant agisse sans votre regard fixé sur les cartes, précisez-lui qu'une fois qu'il aura dégagé les quatre cartes, il devra prendre la précaution de tourner vers le bas le 2♣. Les quatre cartes devront être alignées dans leur ordre de sortie, les faces cachées. Puis tournez le dos.

5 – En réalité, le spectateur n'a que quatre moyens de sortir le 2♣ avec trois autres proches.

Carte 2♣ - carte X – carte X – carte X

Carte X – carte 2♣ - carte X – carte X

Carte X – carte X – carte 2♣ - carte X

Carte X – carte X – carte X – carte 2♣

En distribuant sur chaque carte un nombre de cartes nécessaire pour aller jusqu'à 13 (valeur de la carte + nombre de cartes pour faire 13) votre aide va laisser un talon de cartes et ce talon va constituer votre trésor.

Pour connaître la position du 2♣ parmi les quatre cartes, il vous suffit de prendre connaissance du nombre de cartes du talon. Il va indiquer la position du 2♣.

Lorsque le talon des quarante huit cartes se réduit à :

- 15 cartes alors le 2♣ est la première des quatre, 2♣(01) 7♥ 8♣ et 2♦.

- 14 cartes alors le 2♣ est la seconde, A♥ 2♣(02) 7♥ 8♣.

- 12 cartes alors le 2♣ est la troisième, 6♣ A♥ 2♣(03) 7♥.

- 10 cartes alors le 2♣ est la quatrième, 5♥ 6♣ A♥ 2♣(04).

Mémo pour s'en souvenir. Le nombre de cartes du talon est 10 (le plus petit) le 2♣ est quatrième, inversement si le nombre est 15 (le plus grand) le 2♣ est première, etc.

Ce tour atypique est réalisable qu'avec le *Rosario* et procure bien du plaisir.

LA CARTE NOMMÉE AU RENDEZ-VOUS DU MENTALISTE

Voici un très joli effet qui me fut inspiré par *I've been Thinking* de Norman Beck, revue MUM d'avril 2010, page 78 et qui s'applique à merveille à mon *Rosario*.

Le magicien demande à une personne de nommer une carte. Il confie son jeu mélangé à une personne et lui demande de distribuer alternativement les cartes en deux paquets A1 et B1. Puis de refaire la même opération avec le paquet A1 et de refaire jusqu'à ce qu'il lui reste une seule carte en reprenant en main pour une nouvelle distribution le paquet de gauche. Il s'avère que cette dernière carte distribuée se trouve être la carte nommée par la personne.

1 - Le jeu est présenté, aucun indice laisse croire qu'il est peut être préparé, les cartes apparaissent dans un ordre aléatoire.

Une personne nomme une carte. Pour la démonstration nous allons imaginer que la carte choisie est incarnée par la dame de trèfle (Q♣).

La stratégie du magicien va consister à amener cette carte nommée en trente cinquième position (35). Comme il s'agit de la Q♣ dans notre exemple il suffit, tenez-vous bien, de faire un *faro* et cette carte se retrouvera automatiquement en Q♣(35) dans le jeu.

Remarque. Le lecteur intéressé par le placement des cartes d'un jeu mémorisé après un *faro* est invité à relire le chapitre « *The Chain Calculator* », pages 190 à 191, *Ed Marlo's Revolutionary Card Technique* chez Magic Inc.

Néanmoins, la méthode la moins risquée consiste pour toute carte nommée à se souvenir mentalement de la place qu'elle occupe dans le jeu et d'amener sur le jeu autant de cartes qu'il le faut pour qu'elle soit en trente cinquième ou bien en passer sous le jeu selon la place initiale qu'elle occupe.

Exemple n°1 : Le 3♥ est nommé. Comme dans le jeu *Rosario* cette carte est 3♥(13) le magicien va passer vingt deux cartes du dessous sur le dessus, (35 - 13 = 22).

Exemple n°2 : Le 2♥ est nommé. Elle est en 2♥(38). Dans ce cas vous passez trois cartes du dessous sous le jeu, 38 - 35 = 3).

Bref! Dans notre effet, il s'agit de déplacer Q♣(17) en Q♣(35) en passant dix sept cartes du dessous au dessus. Pour ce déroulement nous avons opté pour l'application de la règle de cartes déplacées, à savoir que pour que Q♣(35) nous avons passé sur le jeu dix sept cartes (35 - 18 = 17)

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

Une fois cette opération réalisée, confiez le paquet à votre assistant et demandez-lui de

distribuer alternativement les cartes en deux paquets A1 et B1.

Distribution n°1.

Paquet A1 :

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

Paquet B1 :

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

2 - Faites-lui renouveler cette procédure en prenant en main le paquet de gauche, le A1 donc en laissant de côté le paquet B1.

Distribution n°2.

Paquet A2 :

2♥ 4♦ K♦ 10♣ 8♥ 6♣ 8♣ 4♠ Q♣ K♠ 10♥ 7♠ 7♦

Paquet B2 :

5♦ 9♣ 9♥ J♠ 3♠ A♠ 2♠ 6♥ Q♥ 10♦ 3♦ J♦ 5♠

3 - Distribution n°3.

Paquet A3 : 7♦ 10♥ Q♣(03) 8♣ 8♥ K♦ 2♥. Paquet B3 : 7♠ K♠ 4♠ 6♣ 10♣ 4♦. Avant de poursuivre vous aurez noté que le paquet A3 contient une carte de plus.

4 - Distribution n°4.

Paquet A4 : 2♥ 8♥ Q♣(03) 7♦. Paquet B4 : K♦ 8♣ 10♥.

5 - Distribution n°5.

Cette cinquième et avant dernière distribution laisse, ce qui est logique, deux cartes d'un côté et de l'autre : Paquet A5 : Q♣(01) 2♥. Et paquet B5 : 7♦ 8♥.

6 – La dernière distribution (sixième) permet d'avoir à gauche la Q♣ et le 2♥ à droite. Comme dans la procédure à chaque fois la ou les cartes du paquet B sont éliminées, la seule qui reste est la carte nommée. Donc, comme le tour est automatique il est impératif de positionner au préalable la carte nommée en n35 et surtout de connaître par cœur la position de chaque carte dans le jeu mémorisé.



DE 5 EN 5 C'EST MAGIQUE

De 5 en 5 est un effet dont on parlera dans les cercles de magiciens. Une carte choisie est prédite par le prestidigitateur et retrouvée d'une manière singulièrement magique.

Voici la narration de l'effet. Lors d'une soirée privée chez un grand bijoutier de la place Vendôme à Paris le magicien s'adresse à une jolie blonde : « *Mademoiselle, comme vous pouvez le remarquer j'ai ici un jeu composé d'autant de cartes différentes de ce côté-ci que pareilles de ce côté-là. Ce jeu est donc tout à fait normal.* »

Pause.

« *Voulez-vous couper et compléter la coupe.* »

La spectatrice encouragée par une copine qui lui murmure à l'oreille : « *Lulu, il va peut-être te faire apparaître sa baguette magique* », fait un grand sourire au magicien et coupe le jeu. Enchanté de ce qu'il vient d'entendre, le magicien ramasse le jeu et fait un éventail dans ses mains.

« *Super ! mademoiselle Lulu. Voulez-vous maintenant prendre une carte en faisant attention de ne pas me la montrer.* »

Lulu choisit une carte, en prend connaissance et la montre à sa copine (afin de mettre le lecteur dans le secret de Lulu, il s'agit du huit de carreau (8♦)).

Le magicien pose le jeu sur la table, puis écrit une prédiction sur l'une de ses cartes de visite.

Ensuite, il fait remettre la carte dans le jeu et entame un mélange. Puis, il dispose les douze premières cartes en cercle, les faces cachées sur la table et en retourne une tout en disant :

« *Il y a peu de chances que votre carte soit celle-ci.* »

« *Alors, pour ménager le suspense, on va faire un petit jeu, compter les cartes de 5 en 5 en retournant à chaque fois la cinquième, de telle sorte qu'une seule carte reste face cachée.* »

Et c'est ainsi que le trois de cœur (3♥) est retourné puis à suivre neuf autres cartes : Dame de trèfle (Q♣), deux de carreau (2♦), dame de cœur (Q♥), sept de cœur (7♥), quatre de pique (4♠), dix de carreau (10♦), six de cœur (6♥), valet de cœur (J♥) et huit de trèfle (8♣). À l'issue, une carte reste face cachée comme l'a promis le très séduisant magicien. Il attire l'attention sur sa carte de visite, la saisit délicatement entre ses doigts et fait lire à la spectatrice Lulu ce qui est écrit : « *De 5 en 5 nous arriverons à votre carte* ». La conclusion magique semble éminente.

« *Lulu, prenez connaissance de la carte cachée.* »

Lulu, la jolie blonde retourne la carte et laisse échapper un seul mot d'étonnement :

« *Incroyable !* »

Alors que le tour semble achevé le magicien rajoute : « *J'allais oublier un détail... Lisez, je vous prie, ma prédiction complète.* »

Il faut préciser au lecteur que l'opérateur tenait sa carte en ayant dissimulé une partie de sa prédiction sous ses doigts.

Et voici le message prédictif complet que la spectatrice découvre.



De 5 en 5 nous arriverons à votre carte

le HUIT de CARREAU

En résumé, le magicien retrouve la carte choisie de manière ludique et originale, en comptant de 5 en 5 et surtout, en s'offrant le luxe de le prédire.

1 - Un jeu en *Rosario*, des cartes de visite et de quoi écrire.

Techniquement *De 5 en 5 c'est magique* ne demande pas d'être un as de la manipulation. Le jeu est présenté à la cible, *Lulu*, pour qu'elle retire librement une carte. Dès que la carte est sortie, le 8♦ (notre exemple), pour être regardée, profitez-en pour passer le paquet supérieur sous le jeu, l'ordre devient : Q♥(01) → 4♠(51).

Aussitôt, discrètement, prenez connaissance de la dernière carte (carte à l'œil) afin d'en déduire dans le *Rosario* la carte retirée.

Fort de votre secret écrivez sur l'une de vos cartes de visite le texte ci-dessous.

De 5 en 5 nous arriverons à votre carte le HUIT de CARREAU

Mettez bien en vue votre carte de visite sur la table, prédiction cachée.

2 - Jeu éventailé, comptez négligemment les sept dernières cartes du jeu et tout en faisant remettre la carte choisie, le 8♦ sur le paquet passez ces sept cartes dessus, photo 2.



L'objectif est de positionner la carte choisie en no8 dans le *Rosario*.

Sans pose, enchaînez avec peut-être un faux mélange à la française qui laisse le jeu dans son classement, à savoir 2♣(01) → A♥(52).

3 - Disposez les douze premières (2♣ 7♥ 8♣ 2♦ 6♥ 3♥ 4♠ 8♦ Q♥ J♥ Q♣ 10♦) cartes en cercle comme montré sur la photo 3 ci-dessous. Astuce. Mettre le 2♣ sur midi, etc.

La suite est automatique car tout le travail préparatoire a été fait. Retournez le 2♣. Puis, en

comptant à partir de la carte suivante cinq cartes et en retournant la cinquième comme il est proposé, dans l'ordre de retournement vous aurez : 3♥ - Q♣ - 2♦ - Q♥ - 7♥ - 4♠ - 10♦ - 6♥ - J♥ - 8♣. Une seule carte restera face cachée, le 8♦, la huitième dans le cercle.

4 - Alors dans l'intention de faire vos deux révélations, sachant que l'une rend l'autre encore plus stupéfiante, montrez la première partie de votre prédiction : De 5 en 5 nous arriverons à votre carte, photo 3.



Puis la prédiction au complet : **De 5 en 5 nous arriverons à votre carte le HUIT de CARREAU**, photo 4.

Et ainsi vous parviendrez à vos fins. En souvenir, faites cadeau de votre carte de visite. Il n'est pas difficile de remettre les cartes en *Rosario* à la fin de cette séquence.

HAPPY BIRTHDAY MISTER PRESIDENT ¹⁴⁶

Un spectateur nommé José est la personne choisie pour cette expérience. « José ! Heureux de faire votre connaissance. »

« Moi aussi monsieur le magicien... Depuis le temps que j'entends parler de vous. »

« Si tout le monde est heureux c'est parfait. José je vais vous demander de prendre ce jeu et de distribuer, une à une, en les comptant à voix haute, trente et une carte pour faire une première pile. »

Le brave José se met à l'ouvrage et distribue en élève appliqué trente et une cartes (pile A).

« Très bien, je suis persuadé que si vous étiez banquier vous auriez la même excitation à compter des liasses de billets de 500 euros que des cartes à jouer. »

« Ce n'est pas demain la veille. »

« Maintenant que vous êtes chaud, je vous en prie, mon cher José, distribuez douze autres cartes, toujours à voix haute, pour former une deuxième pile. »

Et douze cartes sont distribuée en une pile (B).

« Enfin, José, veuillez distribuer les cartes du talon, en une dernière pile, normalement si le compte est bon il doit y en avoir neuf sans Achille (Le talon d'Achille.) Bon OK ma blague est facile ! »

« Parfait ! mettez le talon dans la boîte, on n'en a plus besoin pour cette expérience. »

Pause.

« José, vous avez devant vous deux paquets, l'un de trente et une carte et l'autre de douze. Vous allez maintenant vous souvenir d'une date d'anniversaire importante pour vous. Pour vous donner un exemple ma femme est née le six juillet. A vous de jouer ! Réfléchissez quelques instants puis donnez-moi votre date. »

José ne fait pas patienter le magicien, il avance : « 17 AVRIL 1989. »

« Monsieur José, si le calendrier perpétuel ressemblait à un jeu de cartes je pourrais vous proposer d'inviter pour cet anniversaire le valet de cœur ainsi que le trois de trèfle. »

Pause.

« Quant on affirme quelque chose, vous êtes d'accord avec moi, il faut le prouver. »

Le magicien prend le paquet des douze cartes et sans gestes tarabiscotés, montre que la quatrième, celle qui correspondrait à Avril, le quatrième mois de l'année dans le calendrier grégorien, est le trois de trèfle(3♣). Surprenant !

Dans la foulée, il compte seize cartes dans l'autre paquet et retourne la suivante, le valet de cœur (J♥).

« Applaudissement mesdames et messieurs pour notre ami José. »

¹⁴⁶ Ce titre fait allusion à la chanson qu'interpréta Marilyn Monroe le 19 mai 1962 à l'occasion du 45^{ème} anniversaire du président américain John Fitzgerald Kennedy et qui reste dans les mémoires.

En réalité c'est la performance du prestidigitateur qui est applaudie.

1 - Un jeu *Rosario* inversé que vous réarrangez ouvertement au dernier moment ainsi :

(Pour gaucher) Cartes avec les faces en haut, tenues en main droite, transférez le paquet de 4♥(01) à 2♠(31) en main gauche puis sur ce paquet de trente et une carte passez dessus le paquet de douze cartes, de 5♠(32) à 7♣(43) et enfin sur ce bloc les neuf cartes restantes, de 9♥(46) à 3♠(52). Le résultat obtenu doit être conforme à l'arrangement ci-dessous.

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

Posez le jeu face en bas sur la table.

2 - Invitez le spectateur *José* à distribuer une pile de trente et une carte (pile A) puis une seconde de douze (pile B) et les neuf cartes du talon qui seront mises dans la boîte.

En fait, en procédant de la sorte, le jeu est remis dans son ordre initial.

Remarque. En laissant l'initiative au spectateur de faire lui-même les paquets vous renforcez l'idée que tout est sous son contrôle.

Normalement, la pile A va de 4♥(01) à 2♠(31) et la pile B de 5♠(32) à 7♣(43). La suite s'impose d'elle-même.

3 - Pour s'amuser à retrouver les deux cartes il faut faire appel à sa mémoire et un calcul mental.

Les deux cartes qui correspondent au 17 Avril seront donc :

- Pour le jour (de 0 à 31) la carte en n17, dans le *Rosario* c'est le J♥(17).

- Pour le mois ajouter 4 (Avril = 4) à 31 (la dernière carte de la pile A est la trente et unième) ce qui permet d'affirmer qu'il s'agit du 3♣ (carte ayant la valeur 35 dans le *Rosario*).



LE PROBLÈME DES DEUX CARTES TRANSPOSÉES

Le problème des deux cartes transposées est un effet facile à réaliser et qui ne manquera pas de frapper un public intelligent, plus enclin à attribuer au magicien des pouvoirs supérieurs plutôt que de le créditer d'adroit prestidigitateur. La créance en la magie tient parfois en quelques mots, *un minimum de dextérité pour un maximum d'efficacité.*

Personnages : Le magicien, *Jean-François* et *Nadine* sa femme.

Le magicien place un jeu de cartes devant le couple.

« *Jean-François, à vous l'honneur, coupez le jeu.* »

Il coupe le jeu en deux paquets.

« *Nadine, prenez connaissance de la carte supérieure de l'un des deux paquets.* »

« *Jean-François, à votre tour prenez connaissance de la carte supérieure de l'autre paquet.* »

« *Jean-François et Nadine ! comme vous êtes dans la complicité d'un couple harmonieux vous allez échanger vos cartes.* »

Pause.

« *Nadine, posez la carte de votre époux, Jean-François, sur votre paquet.* »

« *Jean-François, posez la carte de votre épouse sur votre paquet.* »

« *Nadine mettez le paquet de Jean-François sur le votre.* »

« *Jean-François, coupez le jeu et complétez la coupe en mettant le paquet inférieur sur le supérieur.* »

Le magicien reprend le contrôle du jeu et sans une once d'hésitation ressort deux cartes, le sept de cœur (7♥) et le dix de cœur (10♥).

« *Nadine et Jean-François, voici vos deux cartes.* »

1 - En cinq étapes voici la procédure que vous allez suivre.

Premièrement, le jeu est présenté comme normal. Faites couper par *Jean-François* le jeu en deux paquets A et B.

Pour simplifier le propos supposons que le paquet supérieur, le A, soit composé ainsi :

4♥(01) → 9♠(41) et le paquet B : 4♦(42) → 3♠(52). Il y a donc quarante et une carte dans le A et onze dans le B.

Remarque pertinente. Il n'y a aucune obligation à commencer le tour avec un *Rosario* en 4♥(01) → 3♠(52).

2 - Deuxièmement, invitez *Nadine* à prendre connaissance de la carte supérieure du paquet de son choix. Par exemple, le 4♦ du paquet B et pour *Jean-François*, le 4♥, première du paquet A.

3 - Troisièmement, les deux personnes sur votre invitation procèdent à l'échange de leur carte. Donc le 4♦ est transféré sur le paquet A et le 4♥ sur le B par les participants eux-mêmes.

4 - Quatrièmement, faites remettre par *Nadine* le paquet A sur le sien, le B. Et dans une dernière instruction *Jean-François* coupe le jeu et complète la coupe.

5 - Cinquièmement, le jeu ayant pu prendre cette physionomie :

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

il vous suffira de le parcourir en recherchant deux cartes qui ne sont pas à aux bons emplacements dans le *Rosario*. *In concreto*, le 4♦ localisé entre le 3♠ et le 8♥ n'est pas du tout conforme à ce que l'on est supposé attendre. *De facto*, sans pousser plus loin la recherche on peut déduire que l'autre carte est le 4♥.

Si vous aimez les tours de cartes qui sollicitent peu de « *Sleights of Hands* », celui-ci atteindra sa cible. Faire croire que le magicien possède des dons exceptionnels dans une économie de gestes est un magnifique détournement d'attention.

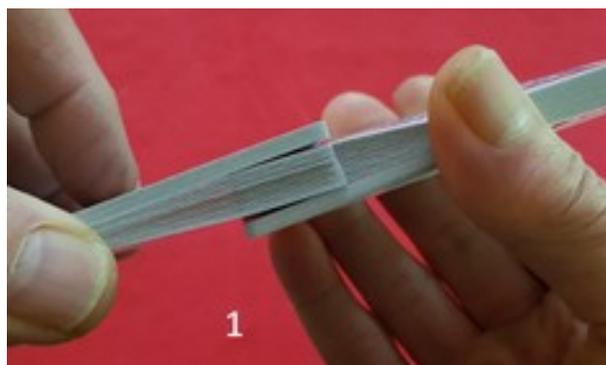
VISUAL TIMING

Le jeu est mélangé à deux reprises. Puis, les faces étant cachées deux paquets égaux sont formés, A et B. Un nombre de 1 à 26 est donné par un spectateur. Par exemple : « 13 ». Le paquet A ou bien le B est librement choisi. Le participant choisit le A. La treizième carte du paquet A est donc retournée. Cette carte est le roi de pique (K♠). Le magicien se concentre et annonce l'identité de sa correspondante dans le paquet B, « La carte en treizième est le deux de pique (2♠). » Après vérification, l'annonce se révèle exacte. Il faut insister sur le fait que le jeu a été mélangé à deux reprises.

1 - Avoir le jeu en *Rosario*. 4♥(01) → 3♠(52). Coupez entre 4♥(01) → 10♥(26) et A♣(27) → 3♠(52) et faites un *Off Center Faro*.

Le *Off Center Faro* est une technique qui fut développée par *Edward Marlo*. Je renvoie le lecteur à l'ouvrage de référence, *Ed Marlo's Revolutionary Card Technique*, edited by *Elliot Cutler*, 2003, *The Faro Shuffle, Off Center Faro*, de la page 172 à 174. Photo 1.

Voici une illustration d'un *Off Center Faro* réalisé avec le *Rosario*.



A signaler qu'il n'y a aucune obligation à réaliser un *Perfect Off Center Faro*, c'est-à-dire insérer la carte en n26 du paquet n01 → n26 entre n12 et n13 du paquet n27 → n52.

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

Coupez entre 4♥(01) → 7♦(26) et 10♦(27) → 3♠(52) et faites un *In-Faro*.

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

Puis faites deux paquets A et B en distribuant les vingt six premières cartes en une pile A (les vingt six premières doivent donc être inversées.)

Pile A

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

Pile B

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

Après cette procédure on constate que le montage est basé sur celui du jeu miroir. Si nous devons retourner la treizième carte du paquet A, par exemple, cette carte dans l'arrangement sera le K♠. Pour deviner sa correspondante dans le paquet B, c'est-à-dire la carte qui est aussi positionnée en n13, le calcul mental à appliquer est : **52 - V sachant que V est la valeur de la carte dans le Rosario.**

Dans notre exemple : $53 - V$ (K♠ = 22). $53 - 22 = 31$. Quelle est la carte dans le *Rosario* qui est en n31 ? C'est le 2♠(31).

Autres exemples :

- 1) La deuxième est retournée dans le paquet A, Cette carte est 6♥. Or 6♥(12), donc appliquons la formule $53 - V = 41$, donc la carte en deuxième dans le paquet B est 9♠(41).
- 2) Pour A♦ : sa position est vingt et unième dans le paquet A, $53 - 20 = 33$, donc 5♠(33).
- 3) Pour la vingt sixième du paquet A, le 4♥, $53 - 1 = 52$, 3♠(52).
- 4) Dernier exemple. On connaît la carte neuvième du paquet B, le 7♠, on veut deviner celle en neuvième dans le paquet A. Le calcul est à l'identique : $53 - 30 = 23$, Q♦(23).

Notes finales. L'effet produit n'est possible qu'avec un jeu mémorisé. Comme dans notre cas il détruit le savant montage des cartes de notre *Rosario*, il terminera une série de tours l'impliquant.



UN RECLASSEMENT MAGIQUE

Comme l'écrit *Jean Hugard* dans son *Encyclopédie des tours de cartes*¹⁴⁷ : « J'avais promis au lecteur de lui montrer comment classer le jeu en chapelet en pleine vue des spectateurs, et je viens de tenir ma promesse. J'ai même fait plus que promis. Il n'a même pas eu à prendre la peine de classer le jeu. Cela est fait, et ce sont les spectateurs qui l'ont fait pour lui, leurrés par la croyance qu'ils assistaient à un tour. »

Tout en exécutant un mystérieux effet de mentalisme, incognito, le magicien s'offre le luxe de classer ou reclasser le jeu en *Rosario*.

Eva est la personne qui va participer à ce tour de magie.

« *Eva ! je vais devant vous mélanger les cartes et vous me direz stop quand vous le souhaitez. »*

En fait, Le magicien exécute un mélange en faisant passer de petits paquets de quelques cartes les uns sur les autres et invite *Eva* à l'arrêter là où elle le désire.

« *Stop ! »*

« *Eva, prenez connaissance de votre carte et afin de l'identifier un peu plus tard je vais vous demander d'y coller au dos une petite gommette de couleur. »*

Le magicien tend les gommettes, la spectatrice en décolle une et la colle sur le dos de sa carte.

« *Maintenant, vous allez la remettre dans le jeu et le mélanger. »*

« *Je vais vous demander de les étaler sur le tapis de manière que je puisse voir les faces. »*

La spectatrice s'exécute en étalant cahin-caha les cartes sur le tapis.

Le mentaliste se concentre et commence par retirer silencieusement le 3♠, le 4♥ ainsi que le 8♥ et le K♥. Il marque un petit temps et retire encore plusieurs cartes. Il marque une nouvelle courte pause et sort du paquet d'autres cartes. Ce petit manège se poursuit, ponctué parfois de commentaires brefs, jusqu'à laisser sur le tapis qu'une seule carte, à savoir le DIX DE PIQUE (10♠).

Le magicien vient donc d'éliminer du tapis cinquante et une carte pour n'en laisser qu'une. La seule question que chacun se pose : Cette carte est-elle celle d'*Eva* ?

Le 10♠ est retourné, il porte un signe distinctif, une gommette sur son dos, cette carte est donc bien celle de la spectatrice *Eva*.

¹⁴⁷ *Encyclopédie des tours de cartes* de *Jean Hugard*, page 425. À signaler une version simplifiée de l'effet de monsieur *Hugard*, que j'ai vu décrite dans *Paul Daniels Adult Magic*, ouvrage écrit en collaboration avec *Barry Murray*, chez *Michael o'mara books limites*. Le tour se nomme « *The Master Cardman* » page 123. *Daniels*, le magicien anglais, préconise une alternative pour ceux qui auraient des difficultés à mémoriser un jeu, se servir d'un pense-bête que l'on cache dans sa main et qui permet de réciter son chapelet aisément.

Points forts.

Le jeu ne comporte pas de cartes truquées, c'est la spectatrice qui colle elle-même la gommette sur sa carte. Il est impossible de voir par transparence quelle carte a la gommette.

1 - Un jeu de cartes et des gommettes.

Comme nous sommes dans le secret des dieux nous pouvons affirmer que le 10♠ est adroitement forcé à la spectatrice lors du dépôt de petits paquets les uns sur les autres en effectuant le mélange. La technique de forçage utilisée dans ce tour est connue des cartomanes, c'est le *forçage au mélange hindou* qui consiste à forcer la carte en n52 en la déposant au stop de la spectatrice sur le paquet que l'on achève de déposer sur les autres. Note. Tout autre méthode efficace pour forcer le 10♠ est laissée à l'appréciation de chaque opérateur.

2 - Poursuivons ! Vous venez de forcer le 10♠ à *Eva*. Invitez la à coller une gommette au dos de sa carte, de la remettre dans le paquet, de le mélanger et enfin d'étaler les cartes sur le tapis faces vers le haut. Si vous êtes un bon comédien la suite devrait vous plaire. Vous allez éliminer méthodiquement cinquante et une cartes du tapis pour ne laisser que le 10♠. Mentalement il suffit de se réciter le chapelet du *Rosario* en partant de la carte qui suit le 10♠ ou toute autre carte choisie. Concrètement, vous allez sortir dans l'ordre établi, le 3♠, le 4♥ ensuite le 8♥ suivi du K♥, etc et etc. De temps en temps, vous pouvez marquer une pose, souffler ou commenter vos actions, exprimer votre difficulté à sentir l'onde dégagée par la carte choisie. Bref ! pour éviter une certaine monotonie, l'idée est de maintenir le public en haleine tout en ne faisant pas durer le tour en longueur. Ce que l'entourage ignore et c'est génial c'est qu'au fur et à mesure vous vous offrez le luxe de reclasser le jeu en *Rosario*. D'ailleurs ce tour peut se faire avec un jeu emprunté.

3 - Dernières réflexions. Pour revenir un instant sur le forçage d'une carte, on pourrait, tout autant le faire à partir d'un jeu en chapelet, un *Rosario* ou un *Chéreau/Stebbins Stacked Deck*, par exemple ; en prenant connaissance d'une carte confidente (la n52, en général) on détermine facilement la carte choisie.

Le *forçage au mélange hindou* à l'avantage d'être impromptu.

Une fois le jeu remis en *Rosario* il peut, être rangé dans sa boîte et ne sortira qu'à une prochaine cession de tours de cartes, ou bien, vous profitez de cet atout pour présenter des tours du catalogue *Rosario*.



TRÈS SYNCHRONE

Retrouver 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*¹⁴⁸. 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.

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♣(O1) 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

¹⁴⁸ *Hand-to-hand spread*. Expression anglaise qui signifie en cartomagie un étalement des cartes entre ses mains.



Magie des Cartes



pour contrôler $10\heartsuit(01) A\clubsuit(02) \rightarrow 6\diamondsuit(52)$.

2 - Faire une *levée double Robot*, page 81, pour montrer $A\clubsuit$, en fait $10\heartsuit//A\clubsuit$. Photo 1.



Maintenir ces deux cartes en *tenue pattes d'araignée* page 62. Voir photo 2. Grâce à cette levée double vous déduisez que la carte choisie est celle d'avant dans le *Rosario*, donc le $10\heartsuit$.

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 $K\clubsuit$, photo 3.



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

5 - Puis le petit paquet des dix cartes est posé dessus. Par cette technique indolore le $10\heartsuit$ est positionné secrètement à sa place (en n10) lorsqu'il sera épelé. Faux-mélange, épellation, tout devient *très synchrone*, photo 5.





VIBRATEUM

Que cache ce titre énigmatique ? Un effet de divination troublante. Voyez vous-même quel ravage ce tour peut avoir sur votre public.

Le magicien et une participante, *Passion*, conseillère dans une société de téléphonie.

« *Mesdames et messieurs pour mon prochain tour je vais avoir besoin d'un participant.* »

Le magicien tout souriant : « *Vous madame vous allez être mon assistante.* »

« *Quel est votre prénom ?* »

« *Passion* »

« *Quel merveilleux prénom ! C'est votre époux qui doit être content. Vous êtes son fruit de la passion.* »

Le jeu est posé sur la table devant la participante et le magicien se met à distance raisonnable.

« *Alors Passion vous allez couper ce jeu et compléter la coupe.* »

« *Refaites encore une fois cette action, je vous prie.* »

« *Tout d'abord, vous allez prendre discrètement connaissance de la carte supérieure du jeu et la mettre sur la gauche du paquet.* »

« *Dans le cas où cette carte serait une figure, je vous remets en mémoire qu'un valet vaut 11, une dame 12 et un roi 13.* »

« *Vous allez ensuite distribuer silencieusement sur votre carte autant de cartes que la valeur de cette carte. Par exemple, si votre carte est un sept vous allez distribuer sept cartes... Cela vous paraît-il clair à vous passionnément ?* »

« *Oui, je crois avoir compris.* »

Passion distribue sur sa carte un certain nombre de cartes du jeu et attend la suite.

Rappelons que le magicien s'interdit de regarder ce que fait la spectatrice.

« *Maintenant vous allez prendre connaissance de la dernière carte distribuée et la graver dans votre mémoire.* »

Pause.

« *Placez le jeu sur votre carte afin de l'enfourer et coupez une dernière fois sans oublier de compléter votre coupe.* »

Le magicien refait surface. Il prend le jeu et l'étale devant la conseillère en téléphonie.

« *Concentrez-vous sur votre carte pour que je puisse capter des vibrations de votre part.* »

Quelques instants s'écoulaient comme un temps suspendu.

« *Votre carte Passion est une noire, c'est le sept de pique(7♠)... exact, n'est-ce pas ?* »

La spectatrice trop franche pour mentir confirme : « *Comment faites-vous ? C'est incroyable.* »

1 - Le *Rosario* ou tout jeu mémorisé est au cœur de cette intrigue diabolique.

Étape première, faux mélange du jeu. Celui-ci est posé devant la personne (*Passion*). Elle coupe le jeu et complète la coupe. Voici ci-dessous une illustration.

  Magie des Cartes  

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

Elle prend connaissance de la première carte, le 6♠(01) et met cette carte à la gauche du jeu.

2 - Elle distribue sur sa carte un nombre équivalant de cartes de la valeur de cette carte. Six cartes sont donc distribuées. Elle mémorise donc le J♣ comme étant sa carte. Dans la foulée, elle enterre sa carte en posant le jeu dessus. À ce stade le montage est comme ci-dessous.

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

Cela ne vous aura pas échappé que dans notre exemple de n46 à n52 l'ordre des sept cartes est inversé.

3 - Dans une dernière étape la participante coupe le jeu puis complète la coupe. Voici ci-dessous un instantané du jeu.

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

4 - Le jeu est ensuite étalé avec les faces en l'air.

Pour retrouver la carte choisie, le principe est simple, **repérer dans le classement le premier point de rupture**. Il s'identifie après le 2♥, en effet la carte suivante attendue devrait être le 6♠, rappel : 2♥(38), 6♠(39). Or, il s'agit du J♣ (la carte choisie) et six cartes ont été distribuées.



LE QUATRE DE CŒUR EST MAGIQUE

Une carte du jeu, le quatre de cœur(4♥), est choisie par un spectateur. Comme par hasard le magicien avait prédit ce choix.

Le magicien écrit une prédiction et la dépose sur la table tout en expliquant à *Étienne*, le participant, que l'expérience qu'il va mener avec des cartes n'est pas garantie à 100 %. Après avoir mélangé son jeu l'opérateur le divise en trois paquets ou piles, A, B et C. « *Voilà ce que je vous propose Étienne, nous allons pour l'instant mettre ce paquet (le C) de côté et vous allez vous focaliser sur ces deux-là (A et B) et m'en désigner un pour effectuer l'expérience.* »

Étienne, sans la moindre hésitation, sachant qu'il ne met pas sa vie en danger et que le magicien a une bonne bouille, touche le paquet B.

« *Parfait ! Vous allez retourner dans quelques instants la première carte qui nous servira à sortir du jeu une seconde carte.* »

Le magicien regarde *Étienne* dans les yeux comme une incitation à s'exécuter. *Étienne* retourne la première carte du paquet B, c'est le dix de cœur (10♥).

Le magicien d'un air surpris enchaîne : « *Bon pourquoi pas, comme cette carte est un DIX vous allez compter neuf cartes supplémentaires et retourner la suivante, soit la dixième.* »

Le sympathique garçon exécute correctement l'instruction et sans maladresse de sa part retourne la dixième carte à savoir le cinq de carreau (5♦).

« *Très bien ! Voilà deux cartes que nous allons additionner. Si je ne m'abuse, 10 + 5 cela fait 15. Petite parenthèse, un prof de math demande à l'un de ses élèves de seconde combien font 1 + 2 ? L'élève dans un trait de génie répond : « 1 + 2 font 2 + 1 ». Pas mal d'avoir pensé à la permutation, refermons la parenthèse... Je vous invite Étienne à compter quinze cartes dans le paquet mis à l'écart et à retourner cette carte.* »

Étienne compte les quinze cartes et retourne le quatre de cœur (4♥) dans une grande application gestuelle.

« *Le quatre de cœur (4♥) quelle étrangeté ! Je vous en prie Étienne ouvrez le papier et lisez le message à votre intention.* »

« *Ma prédiction est le quatre de cœur.* » Rideau ! Le magicien est vraiment bon...

1 - Un Rosario classé dans l'ordre 3♥(01) → 6♥(52). Papier et stylo.

2 - Déposez sur la table une prédiction du type : « ***Votre carte est le quatre de cœur*** ».

3 - Négligemment faites trois piles, A, B et C en ayant auparavant faussement brassé le jeu pour tranquilliser l'auditoire sur votre sens des valeurs. La pile A de treize cartes, 3♥(01) → 6♦(13), la pile B de treize cartes, 10♥(01) → 2♥(13), la pile C de vingt six cartes, 6♠(01) → 6♥(26). Note. Les cartes sont distribuées sans inverser l'ordre.

4 - Invitez le spectateur à choisir A ou bien B en lui donnant le sentiment que son choix sera déterminant pour votre carrière de prestidigitateur.

Deux choix pour un même résultat c'est le secret d'un montage astucieux du jeu tel le magnifique *Rosario*.

Choix A : La première carte est retournée, c'est le 3♥(01). En comptant trois cartes de plus la seconde carte est la Q♥(04). En additionnant les deux valeurs on obtient 15, rappel : Q = 12. Choix B : La première carte est retournée, c'est le 10♥(01). En comptant dix cartes de plus la seconde carte est le 5♦(11). L'addition des valeurs fait également 15.

Pour résumer : Choix du paquet, A ou bien du B, on obtient toujours 15 avec un même protocole (retourner la première carte du paquet et une seconde carte déterminée par la valeur de la première).

5 - Il est à présent facile de forcer la quinzième carte du paquet C, il s'avère que dans le montage, il s'agit du 4♥(15). Cette carte prédite par le magicien est facile à retenir pour un synapse du cerveau car c'est la première dans le classement.

Deux autres alternatives sont envisageables pour ceux et celles qui adorent varier ou se poser de nouveaux défis pour s'affirmer. Choix A ou B ? Choix A : La première carte est retournée, c'est le 3♥(01). Maintenant on se sert de la valeur, soit 3 pour compter trois cartes et retourner la suivante. Il s'agit dans le paquet A du J♥(04). Dans cette éventualité, l'addition des deux cartes fait 14, le valet valant 11. Pour forcer le 4♥(15) il faut alors compter ou distribuer quatorze cartes du paquet et retourner la suivante. Cette alternative est tout à fait crédible pour le public. Choix B : La première carte est retournée, c'est le 10♥(01). Et si cette carte nous permettait de compter dix cartes et retourner les deux suivantes, cela se traduirait ainsi, le K♣(12) et le 2♥(13) sont retournés, la somme des valeurs est faite, $13 + 2 = 15$. Là encore ce nombre est forcé, *de facto*, le 4♥(15).

Signalons en toute fin que pour la révélation du 4♥(15) il est possible de faire autrement, épeler Q-U-I-N-Z-E-C-A-R-T-E-S en ayant le paquet C face en l'air, on tombe avec délectation sur le 4♥. Note. En anglais, F-I-F-T-E-E-N-C-A-R-D-S arrive au même résultat. Ce tour quasi automatique est d'une grande simplicité à mettre en œuvre. Cependant il ne faut pas négliger le vocabulaire à utiliser afin que le participant comprenne vos instructions.

Par exemple, avant que votre victime fasse le choix du paquet, vous pouvez dire : « *Nous retournerons la première carte du paquet que vous allez désigner, cette carte nous permettra d'en retourner une seconde en comptant autant de cartes que la valeur de la première carte... Si, par exemple, la première est un sept nous compterons sept cartes et la dernière comptée sera ajoutée à la première...* »

Dans les faits, vous devez forcer le 4♥ en donnant le sentiment que tout est hasardeux.



LA CARTE ENTRE LES DEUX JOKERS

Une carte est devinée dans des conditions telles que cela semble impossible à l'entendement, même en reproduisant ces conditions dans l'intention de débusquer le truc à n'importe quel prix, l'expérimentation sera vouée à l'échec.

Comme le lecteur est habitué à une présentation personnalisée des effets, poursuivons dans cette voie en invitant *Sabrina*, vendeuse dans un grand magasin des Champs-Élysées, à participer au tour de cartes proposé par le magicien. Le magicien sort de sa boîte un jeu de cartes à tarots rouges et l'étale devant la spectatrice.

« *Ce jeu, mademoiselle, va nous servir pour ma prochaine expérience.* » Le magicien ramasse les cartes, les mélange et pose le jeu égalisé devant la fille.

« *Puis-je vous demander votre prénom ?* » « *Sabrina.* »

« *Un prénom que vous portez avec beaucoup de charme, Sabrina.* »

Apparemment c'est la première fois qu'on lui parle ainsi, *Sabrina* se met à rougir et bredouille : « *Vous aimez mon prénom...* »

« *Il vous va comme un sourire printanier. Je sens que vous êtes la bonne personne avec qui je peux réaliser la magie.* »

Pause.

« *Pendant que je vais me retourner vous allez Sabrina couper ce jeu en complétant la coupe puis vous poserez la première carte à l'écart et enfin vous enfermerez le jeu dans sa boîte.* »

En fait, tout en donnant ses instructions le magicien montre lui-même ce que la charmante *Sabrina* va devoir refaire.

Ensuite, il se retourne et laisse sa participante agir comme un poisson dans l'eau.

Puis le magicien sort deux cartes de visite (photo 1) et les confie à *Sabrina*.

« *Afin de prendre le maximum de précautions vous allez mettre votre carte entre ces deux cartes de visite avant d'en prendre discrètement connaissance. Elles vont agir comme des paravents... Une sorte de cage de Faraday pour isoler votre carte.* »

Sabrina, la vendeuse des Champs-Élysées découvre que sa carte est le quatre de cœur (4♥).

« *Mademoiselle, imprégnez-vous de cette carte je vous prie.* »

Pause.

Arborant un énigmatique sourire qui rendrait jalouse la célèbre *Joconde* du Louvre, il conclut : « *Entre vous et moi, je vais vous faire une révélation, votre carte est le quatre de cœur (4♥). Confirmez-vous ?* »

« *Oui ! Mais comment faites-vous pour lire dans mes pensées ?* »

« *Sabrina, il faut de l'expérience, des personnes réceptives comme vous et un peu de chance. Merci beaucoup...* »



Points forts.

- La carte choisie par la cible (*Sabrina*) n'est pas forcée.
- Le jeu n'est pas marqué pour permettre au magicien de deviner la carte. Mieux que cela, la carte de la spectatrice est entourée de deux jokers ou bien de cartes de visite ; dans ces conditions, il est impossible de déchiffrer un marquage secret sur le dos de

la carte au moment où elle la regarde.

- Le jeu est remis dans l'étui par la spectatrice elle-même.
- Le tour peut se faire à tout moment et donne le sentiment que le magicien est doué de pouvoirs extra-lucides.

1 - Un *Rosario* que vous arrangez comme ce qui suit : **01** - 11 - 21 - 31 - 41 - 51 - **02** - 12 - 22 - 32 - 42 - 52 - **03** - 13 - 23 - 33 - 43 - **04** - 14 - 24 - 34 - 44 - **05** - 15 - 25 - 35 - 45 - **06** - 16 - 26 - 36 - 46 - **07** - 17 - 27 - 37 - 47 - **08** - 18 - 28 - 38 - 48 - **09** - 19 - 29 - 39 - 49 - **10** - 20 - 30 - 40 - 50.

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

Le plus simple pour y parvenir est de distribuer, les dix premières cartes sur le tapis (4♥, 8♥, etc.), de mettre la onzième sur la première, la douzième sur la deuxième, etc jusqu'à épuisement des cartes. De ramasser le premier paquet, mettre sur lui le deuxième et etc. Le jeu sera arrangé comme ci-dessus, 4♥(01) → 10♣(52) et comme sur la photo 2.



Il faut aussi un étui truqué X-Ray (Le lecteur est renvoyé au chapitre *Prendre connaissance d'une carte confidente* et en particulier à l'utilisation d'une *boite truquée sur le modèle X-Ray Card Case*, page 569.) Deux cartes de visite ou deux jokers bleus si votre jeu est rouge ou inversement. Insérez ces deux cartes de visite au dos de la boite truquée, entre le cellophane et l'étui ou bien

si votre boîte est dépourvue de cellophane mettez deux élastiques et glissez-les.

2 - En tout premier lieu parlons de ce nouveau montage que je nomme le *Rosario bis*.

Le Rosario bis

Le jeu étalé en ruban ne révèle rien de spécial. Les cartes semblent aléatoirement disposées. Seul un esprit chagrin ferait remarquer des détails révélateurs : - Les deux premières séquences : $4♥(01) \rightarrow 10♠(06)$ et $8♥(07) \rightarrow 3♠(12)$ ont six cartes (trois rouges et trois noires), l'une n'a que des EQ et l'autre que des DQ. - Suivent huit séquences de cinq cartes en EQ/DQ. - À la tête de chaque paquet est un « leader » qui permet de déterminer l'identité de chaque carte ; ces leaders sont en fait les dix premières cartes du *Rosario* ($4♥(01)$ $8♥(02)$ $R♥(03)$ $A♠(04)$ $5♥(05)$ $6♣(06)$ $A♥(07)$ $2♣(08)$ $7♥(09)$ $8♣(10)$).

Pour connaître les cartes incluses au leader de chaque groupe, il suffit d'ajouter 10 à chaque fois. Exemples : Les cartes ajoutées au groupe $4♥(01)$ seront : $2♦(01 + 10 = 11)$, $9♦(11 + 10 = 21)$, $2♠(21 + 10 = 31)$, $9♠(31 + 10 = 41)$, $10♠(41 + 10 = 51)$, etc.

Exceptions : De $7♣(43)$ $9♥(44)$ $J♣(45)$ $K♦(46)$, $8♠(47)$ $J♠(48)$ à $Q♠(49)$ comme dans le *Rosario bis* le calcul va dépasser 52 alors il faut retrancher 49 et pour les trois dernières cartes, $10♠(49)$, $10♠(51)$ et $3♠(52)$ retrancher 59. Deux exemples. Pour connaître la carte qui dans le *Rosario bis* est le $J♣$ on prend la position de cette carte dans le *Rosario*, soit 45, on ajoute 10 et comme le résultat dépasse 52 on retranche 49 pour avoir 6, il s'agit du $6♣(06)$.

Pour connaître la carte qui suit le $10♠(50)$ on fait le calcul mental suivant, $50 + 10 = 60$ et comme le résultat est supérieur à 52 on retranche 59, $60 - 59 = 01$ donc $4♥(01)$.

Pour se souvenir des exceptions, de n43 à n49 on fait le calcul et on retranche 49 et pour les trois dernières, de n50 à n52 on retranche 59.

Remarque ! Ce nouveau montage, le *Rosario bis* n'est pas si sorcier à retenir pour ceux qui maîtrisent déjà parfaitement le *Rosario*.

3 - Revenons à *Sabrina*. On ignore à ce jour si la vendeuse des Champs-Élysées a trouvé une solution au problème que le magicien lui posa. Il est fort probable que non, comme il est tout aussi improbable qu'elle sache ce qu'est une cage de Faraday, en revanche ce qui est certain c'est qu'elle s'est contentée de l'idée que le magicien possède naturellement un don spécial pour lire dans les pensées.

En vrai, le truc mis en cause est à la fois sophistiqué et d'une simplicité déconcertante. Il s'appuie sur deux piliers : Le *Rosario bis* et le trucage de la boîte avec ses deux jokers.

- Il faut, certes, maîtriser le *Rosario* et son avatar, le *Rosario bis*, mais ce qui compte le plus, c'est la manière dont la carte est devinée et là c'est tout le talent de l'artiste de devoir conduire son public vers des sommets infranchissables.



- Montrer à la personne ce qu'elle doit faire est à la fois pédagogique et élève l'indice de confiance dans la relation magicien/spectateur. À l'évidence, en pratiquant de la sorte, la personne exécutera les actions suggérées (couper le jeu, etc.) de manière correcte.

- L'emploi de la boîte X-Ray peut poser un écueil. Normalement elle ne doit pas être laissée à l'examen du public. Or, en introduisant l'idée des deux jokers ou de cartes de visite au format des cartes à jouer, qui vont être utilisés comme des paravents pour cacher l'identité de la carte, on s'offre le luxe de laisser cette boîte « sensible » quelques instants dans les mains de la victime dans l'action motivée de vouloir faire remettre le jeu dedans.

- Après avoir sorti les deux cartes de visite, photo 3, il n'est pas compliqué, dans ce laps de temps, de jeter un œil rapide et discret sur l'index de la dernière carte du jeu. *Ipsa facto*, grâce à cette précieuse information deviner la carte choisie dans une démarche déductive liée au *Rosario bis* devient un jeu d'enfant.



Dans notre exemple (photo 3) la carte aperçue est le 10♣, on déduit avec l'agilité d'un singe que la carte qui suit est le 4♥(01).

Cet effet *La carte entre les deux jokers* est un petit joyau de la cartomagie mentale. J'ose l'affirmer ! Il est une variante élaborée de *La carte devinée*, du *Mind Reading théâtralisé* tour proposé page 566.

Certains parmi vous, se projetant déjà dans des variations, imaginent probablement ce merveilleux scénario : Deux à trois jeux de cartes sont à disposition du public, ils sont brassés et n'ont rien de commun entre-eux. Un spectateur en choisit un pour en retirer librement une carte.

Grâce à ses connaissances cachées du *Rosario*, du *Rosario bis* et d'un *Chéreau/Stebbins Stacked Deck*, pour un mentaliste averti, deviner une carte sera un challenge passionnant qui impressionnera autant que de voir la grande Muraille de Chine pour la première fois un soir de pleine lune.

DES ONDES POSITIVES

Des Ondes positives peut être un bon tour charnière à présenter entre *Les Valets du Patron* et *La carte entre les deux jokers*. À travers cet effet interlude, en partant d'un jeu en *Rosario inversé* on le classe, ni vu ni connu, en *Rosario bis*.

Pénélope, 16 ans, rigolote et tonique joue la participante.

« *Alors Pénélope tes études ça se passe bien !* »

« *Oui ça va !* »

« *Et que veux-tu faire plus tard ?* »

« *Magicienne ou travailler avec les enfants.* »

« *Si j'ai un conseil à te donner Pénélope, fais d'abord des études et puis après tu feras la magicienne des enfants.* »

Pause.

« *J'ai un super tour à te montrer. On va faire dix paquets et après je te raconterai une histoire.* »

Le magicien distribue son jeu en dix paquets de cinq cartes chacun, face vers le bas, et, met à l'écart les deux dernières.

« *Pénélope ! Imagine que sur un réseau social, on te propose de devenir l'amie de deux nouveaux membres de ton âge, des membres répartis dans dix lycées différents. Alors voilà, tu va insérer les deux cartes, le trois de pique (3♠) et le dix de pique (10♠), visiblement, dans deux paquets de ton choix et où tu veux.* »

Pause.

« *Maintenant je me retourne... à toi de jouer et tu m'avertis quand tu as fini.* »

Pénélope insère les deux cartes.

« *C'est bon !* »

Le magicien refait surface, regarde les paquets et commente : « *Là où tu as introduit les deux cartes je vois deux nouveaux membres virtuels.* »

Il faut préciser qu'à part le 3♠ et le 10♠ toutes les cartes ont les faces cachées et que le jeu n'est pas spécial (cartes marquées, que sais-je ?)

« *Grâce à mon pouvoir magique, abracadabra, sous le trois de pique (3♠) je vois un sept de carreau (7♦) et pourquoi pas une autre rouge, le deux de cœur (2♥) sous le dix de pique (10♠).* »

En vérifiant les deux cartes concernées il s'avère que le magicien a eu une fantastique clairvoyance. Et pour clore le tour positivement l'artiste rajoute : « *Te voilà maintenant, Pénélope, avec deux nouveaux amis, le deux de cœur (2♥) et le sept de carreau (7♦).* »

Explications/Déroulement. Un Rosario inversé (photo 1) réorganisé en 10♣(01) → 10♠(52).

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

À partir de 10♣(01) distribuez, ouvertement, une à une, les cartes en dix paquets (A – B - C – D – E – F – G – H – I – J) de cinq cartes chacun et mettez les deux cartes 3♣ et 10♣ de côté, comme montré ci-dessous.



A	B	C	D	E
8♣-A♦-7♣-9♣-10♣	7♥-10♦-4♣-6♣-Q♣	2♣-Q♣-J♦-2♥-J♣	A♥-J♥-A♣-K♣-8♣	6♣-Q♥-10♥-5♦-K♦
F	G	H	I	J
5♥-8♦-6♦-3♣-J♣	A♣-4♣-3♦-7♦-9♥	K♥-3♥-Q♦-5♣-7♣	8♥-6♥-K♣-5♣-4♦	4♥-2♦-9♦-2♣-9♣

Comme dix paquets de cinq cartes sont constitués (la photo 2 montre les cartes avec les faces en l'air, en exécutant le tour elles seront en bas). Puis le 3♣ et le 10♣ seront confiés volontairement à la participante pour marquer les deux insertions. En fait, cette distribution permet de réorganiser le jeu en *Rosario bis* (page 618) mais dans un ordre inversé du *Rosario bis* (tour précédent : *La carte entre les deux jokers.*)

Ainsi, le paquet J composé de cinq cartes est composé de 4♥(01), 2♦(11), 9♦(21), 2♣(31) et 9♣(41), le paquet A : 8♣(10), A♦(20), 7♣(30), 9♣(40) et 10♣(50). Et etc.

Reprenons la description de l'effet, la spectatrice *Pénélope*, décide d'insérer le 10♣ en quatrième dans le paquet C et le 3♣ aussi en quatrième dans le paquet G. Photo 3.



Un rapide coup d'œil à l'endroit d'insertion des deux cartes vous permet de faire la divination dans la démarche qui suit.

En se souvenant que dans le *Rosario* inversé le paquet G correspond virtuellement au groupe 04 – 14 – 24 - 3♠(04) - 34 - 44, que le 3♠ est en quatrième, on déduit que la carte suivante est le 7♦ car elle est numérotée 34 dans le *Rosario*, 7♦(n34).

De même le groupe C étant composé de 08 – 18 – 28 – 10♠(04) - 38 et 48 on déduit que n38 n'est autre que le 2♥(38) dans le *Rosario*. Photo 4.

Dernières choses. Le tour achevé en ramassant les paquets dans un ordre inversé, J sur I et J-I sur H, etc, on peut classer rapidement le jeu en *Rosario bis* pour enchaîner, pourquoi pas, avec *La carte entre les deux jokers*.



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*¹⁴⁹, 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 souhaita 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.

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

149 *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.

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*.

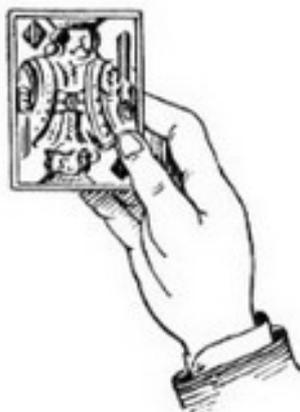
12 - Faites lui choisir ensuite une carte dans le paquet B, par exemple le K♥. Il est possible que ce paquet soit constitué que de quelques cartes.

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.





TRANSMISSION INCONSCIENTE DE PENSÉES

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

Le 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 ¹⁵⁰ 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.

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*

150 « *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).

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* (décrit page 57) 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* (page 47). Bref ! Les outils techniques ne manquent pas.

Enfin une double coupe comme *Ma Double coupe - Dessous vers le dessus* (page 36) 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*¹⁵¹ 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.



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

¹⁵¹ « Snap double lift » est décrit page 238, *The classic magic of Larry Jennings* written by Mike Maxwell, L&L Publishing, 1986.



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 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 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 n02.



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. 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.



LE TRIOMPHE DES PAIRES

Personnages : *Yohan* et le magicien. Une carte est choisie et mémorisée par *Yohan*. Pour ménager le suspense nous n'allons pas dévoiler le nom de cette carte dans l'immédiat. Elle est ensuite remise n'importe où dans le jeu. Et aussitôt il est mélangé. L'opérateur fait ensuite deux paquets, A et B et propose au sympathique *Yohan* de prendre le paquet A.

« Voilà ce que nous allons faire, vous et moi... Je vais sortir de mon paquet toutes les cartes qui peuvent former une paire de la même couleur et ensuite vous ferez de même. »

Le magicien, avec l'innocence d'un enfant qui découvre le monde, explore son paquet et en sort six paires qu'il pose sur la table faces cachées.

« Je vous en prie, faites de même, si cela est possible. »

Yohan part à la recherche de paires et en trouve six, il fait comme le magicien, les pose sur la table.

« Parfait ! Maintenant nous allons sortir, l'un et l'autre, de notre propre paquet toutes les paires possibles avec des couleurs différentes. »

Le magicien en sort une première, et comme pour faire un exemple la montre à son participant en disant : *« Deux rois aux couleurs différentes forment une paire »* et la pose, face cachée, sur la table. Il continue sa recherche et en pose deux autres sur la première.

A son tour, *Yohan* scrute son paquet et trouve lui aussi trois paires.

« Poursuivons si vous voulez bien. Vous allez maintenant éliminer de votre paquet toutes les cartes rouges, carreaux et cœurs. »

Le magicien devance *Yohan* et pose sur la table, toujours face cachée quatre cartes.

Yohan qui a fait le même constat élimine quatre cartes rouges.

« Je remarque que vous et moi nous nous retrouvons avec quatre cartes... A présent, veuillez sortir celles qui sont paires, deux, quatre, six, huit, etc, je rappelle qu'une dame vaut douze. »

L'opérateur pose aussitôt trois cartes sur la table. *Yohan* l'imité en posant lui aussi trois cartes.

« Il vous reste, comme moi, dans votre main, mon cher Yohan, une carte... Ce serait un miracle si sa valeur indiquait la carte que vous avez choisie. » Pause insoutenable.

« Veuillez nous montrer cette carte. » *Yohan* retourne sa carte et chacun peut constater qu'il s'agit de l'as de pique.

« Votre carte est un AS, n'est-ce pas ? » « Oui monsieur le magicien. » Alors, le magicien pose sa carte face cachée sur la table et résume : *« Comme je vous l'ai demandé, vous avez sorti six paires, puis trois autres, mis sur la table quatre rouges et trois noires de valeur paire... et le hasard a voulu qu'il vous reste qu'une seule carte, cet as de pique. »*

« Et bien regardez, nous étions sur la même longueur d'ondes. J'ai moi aussi six paires ici,

trois là, quatre rouges et trois cartes noires paires. »

Joignant le geste à la parole et dans une bonne synchronisation le magicien retourne en même temps les six paires, les siennes et celles du spectateur, ensuite les trois autres, etc, pour prouver que les coïncidences sont, en cascade, bien matérielles.

« Et si votre dernière carte est un as, ce n'est pas que du hasard. »

Pour parachever son tour l'opérateur fait retourner la carte laissée volontairement sur la table.

« Celle-ci est la votre, l'as de trèfle, votre carte. »

Une salve d'applaudissements bien mérités vient récompenser cet exploit impossible.

1 - Que dites-vous de cet effet ? Pas mal du tout et atypique. Mais voyons de plus près ce qui permet ce petit miracle.

L'architecture du *Rosario* cache une autre propriété, encore une, qui est maîtresse dans ce tour. De 4♥(01) → 10♥(26) on trouve six paires, 8♥-8♦, A♥-A♦, 6♥-6♦, 3♥-3♦, Q♥-Q♦ et 10♥-10♦.

Un nombre équivalant de paires, soit six, se rencontre de A♣(27) → 3♣(52), 7♣-7♠, 5♣-5♠, 3♣-3♠, 9♣-9♠, J♣-J♠ et 10♣-10♠. Maintenant que vous êtes dans le secret, fermez à clef votre porte, enfermez-vous dans la pièce la plus sûre et concentrez-vous sur ce qui va suivre.

2 – Le jeu doit être en *Rosario*. Forcer de manière convaincante A♣(27) sans perturber le montage. La carte est mémorisée par le participant puis remise n'importe où dans la section des vingt cinq premières cartes, J♦(01) → 3♣(25). Puis par le moyen de votre choix amenez 4♥ en n01.

Illustration ci-dessous d'un classement du jeu à ce stade du tour.

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

3 – Distribuez, deux par deux, les cartes en les empilant jusqu'à ce que le total des cartes du paquet, le A, fasse vingt six. Remarque. Le fait de les distribuer deux par deux détruit le montage afin que le spectateur ne puisse pas avoir accès à celui-ci, mais les mêmes cartes, de 6♦(01) → 8♥(26) sont conservées dans ce paquet A, ce qui est le plus important.

4 – Forcez ensuite le paquet A avec finesse.

5 – Sortez de votre paquet, le B, toutes les paires, il n'y en a que six : 7♠-7♣, 5♠-5♣, 3♠-3♣, 9♠-9♣, J♠-J♣, 10♠-10♣. Le spectateur agit de même avec ses paires, 8♥-8♦, A♥-A♦, 6♥-6♦, 3♥-3♦, Q♥-Q♦, 10♥-10♦.

6 – Sortez les trois uniques paires de couleurs différentes : 2♥-2♠, 4♦-4♣, K♦-K♣. Pour le spectateur, elles sont : 2♦-2♣, 4♥-4♠, K♥-K♠.

7 – Les rouges (quatre) sont sorties. Pour vous : 9♥-5♦-7♦-J♦ et pour lui : 7♥-5♥-J♥-9♦. Vous aurez remarqué la similitude.

8 – Les noires de valeur paire sont sorties. 6♠-8♠-Q♠ de votre côté et 6♣-8♣-Q♣ du côté participant. Là encore il y a une similitude troublante.

9 – Il reste donc, après avoir éliminé par le processus ci-dessus, vingt cinq cartes, une seule carte dans la main de *Yohan*, l'as de pique (A♠). En symétrie, la votre, l'as de trèfle (A♣) est la carte choisie.

Voilà comment ce tour fonctionne. La seule difficulté rencontrée est de forcer A♣, sinon, tout est automatique et extraordinaire à présenter à condition d'avoir donné le sentiment que le jeu a été brassé.

Dernier point. Avant de vous lancer tête baissée dans le guidon, il est conseillé de mettre en place un petit scénario et de déterminer de manière réfléchie à quel moment cartomagique ce tour peut se glisser dans le programme.



UN TEMPS D'AVANCE

Voici un tour qui a le mérite de métamorphoser l'utilisation d'un jeu mémorisé. L'idée consiste à classer discrètement le jeu en dissociant les rouges des noires tout en exécutant un tour. Pouvoir séparer les cartes en ROUGES et NOIRES à l'insu du public permet de poursuivre un « show » de cartomagie en utilisant ce nouveau montage. Il existe, en effet, de merveilleux tours qui exploitent ce classement, il serait idiot de s'en priver.

L'une des vertus du *Rosario* est que de n01 à n26 il y a autant de noires, sept au total, que de rouges de n27 à n52. Personnellement je connais aucun jeu préparé qui permet cette caractéristique tout en donnant le sentiment d'un jeu parfaitement mélangé. Pour prendre une image et marquer les esprits, au *Rosario* est conféré la symbolique du Yin et du Yang, si nous partons du postulat que les cartes noires sont *yang* et les rouges *yin*, ce jeu trouve son équilibre parfait. Incise. Lorsque j'avais cherché un nom à donner à mon montage, le *montage Yin & Yang* caressa doucement mon esprit.

L'idée qui germa fut de retirer les sept premières noires rencontrées dans la série de n01 à n26 ainsi que les sept autres rouges de n27 à n52 et d'utiliser ces quatorze cartes dans le prétexte d'un tour. Sachant, et vous l'avez anticipé, que l'objectif final est de séparer, au nez et à la barbe du public, rouges et noires, en un temps record.

Achever une cession avec le *Rosario* tout en préparant astucieusement une suite, c'est ce que je vous propose à travers ce titre : « *Un temps d'avance.* »

Le magicien pose une petite enveloppe sur la table en disant : « *Cette enveloppe contient une prédiction.* »

Ensuite, il sort de son jeu quatorze cartes, sans les montrer, puis mélange le reste du jeu (36 cartes). Le décor étant planté, il invite un participant à couper librement le petit paquet et à compléter la coupe. « *Retournons les deux premières cartes* » annonce-t-il à son spectateur. Ces deux cartes sont retournées et les valeurs additionnées. Par exemple, le quatre de carreau(4♦) et le neuf de cœur(9♥) sont ces deux cartes, le total des valeurs fait 13.

« *Nous allons compter treize cartes et retourner la suivante.* » ajoute l'artiste.

Il s'exécute et la quatorzième carte se révèle être l'as de carreau (A♦).

« *Résumons. Une carte a été choisie, l'as de carreau(A♦) grâce à ces deux cartes, le quatre de carreau(4♦) et le neuf de cœur (9♥)... Je rappelle que c'est le fruit de votre coupe, je ne vous ai aucunement influencé comme vous avez pu le remarquer.*

Maintenant, ouvrons cette enveloppe. » L'enveloppe est ouverte, sur un carton on peut lire : A♦. La prédiction du magicien se révèle, une fois de plus, exacte.

1 – Le matériel. Un jeu de cartes en *Rosario*, un petit carton de la taille d'une carte de visite, plus une enveloppe et un stylo.

Petite préparation. Sur le recto du carton écrivez : A♦ et sur son verso : 9♦. Introduisez



Magie des Cartes



cette carte dans l'enveloppe, ce sera la prédiction qui permet de forcer soit as de carreau ou bien neuf de carreau. Photo 1.



2 – Posez sur la table la prédiction.

3 - Prenez votre jeu en main, 4♥(01) → 3♠(52) et sortez dans l'ordre de leur apparition, les sept noires de n01 à n26 et les sept rouges (de n27 à n52), sans montrer les faces au public. Photo 2.

4 – Si tout va bien, voici les quatorze cartes que vous avez retirées : A♠ 6♣ 2♣ 8♣ 4♣ Q♣ K♠ J♦ 7♦ 5♦ 2♥ 4♦ 9♥ K♦.

Le talon du jeu, composé de trente six cartes, est mélangé, en fait c'est un faux-mélange qui devra être exécuté et le mettre à l'écart. Sa physionomie après le retrait des quatorze cartes est la suivante : 4♥ 8♥ K♥ 5♥ A♥ 7♥ 2♦ 6♥ 3♥ 8♦ Q♥ J♥ 10♦ A♦ 9♦ Q♦ 3♦ 6♦ 10♥ A♣ 4♣ 7♣ 2♣ 5♣ 5♣ 3♣ K♣ 6♣ 9♣ 9♣ 7♣ J♣ 8♣ J♣ Q♣ 10♣ 10♣ 3♣. Vous remarquez que le paquet de trente six cartes est dorénavant classé en dix neuf rouges suivies d'un même nombre de noires. Photo 3. C'est une première étape dans la séparation des couleurs.



5 – Revenons à notre paquet de quatorze cartes. Classez-les, pour vous, dans la séquence suivante : K♠(01) A♠(02) K♦(03) 2♥(04) Q♣(05) 2♣(06) J♦(07) 4♦(08) 9♥(09) 5♦(10) 8♣(11) 6♣(12) 7♦(13) 4♣(14). Photo 4. Vous constaterez que l'ordre des cartes n'est pas aléatoire. Elles sont articulées de telle sorte que deux cartes qui se suivent totalisent 13, 14 ou 15, sauf pour 7♦-4♣ le total fait onze, mais cela n'aura guère d'incidence pour le forçage

de la carte en n14 ou bien celle en n15 dans le paquet des trente six cartes. Cette série est relativement facile à mémoriser.

14-14-15-14-14-13-15-13-14-13-14-13-11

6 – Posez le petit paquet, K♠(01) → 4♠(14) sur la table et invitez une personne à le couper et compléter la coupe. Remarque. Un rapide coup d’œil sur la dernière carte, la n14 vous indiquera l’attitude à avoir. Il y a de fortes chances que cette coupe complète amène sur le paquet deux cartes qui additionnées fassent 13, 14 ou 15.

- Si la coupe amène malencontreusement le sept de carreau en n01 : 7♦(01) 4♠(02) K♠(03) A♠(04) K♦(05) 2♥(06) Q♣(07) 2♣(08) J♦(09) 4♦(10) 9♥(11) 5♦(12) 8♣(13) 6♣(14) dans ce cas, vous pouvez modifier votre présentation en disant : « *Nous allons additionner la valeur de la première avec celle de la dernière.* » Et 7♦(01) + 6♣(14) = 13. Là aussi on rentre dans les clous.

- Autres cas. La coupe amène le quatre de pique en n01 : 4♠(02) K♠(03) A♠(04) K♦(05) 2♥(06) Q♣(07) 2♣(08) J♦(09) 4♦(10) 9♥(11) 5♦(12) 8♣(13) 6♣(14) 7♦(01). On peut alors modifier la marche à suivre en disant : « *Tenez nous allons additionner les deux cartes du milieu.* » Comme ces deux cartes sont 2♣(08)-J♦(09) là encore le total des valeurs fait 13. Ainsi par cette pirouette on s’en sort.

Vous l’avez intégré, après avoir passé en revue tous les cas, l’objectif est de forcer dans le paquet des trente six cartes celle en n14 ou n15, comme par hasard, ces deux-là sont A♦(14) et 9♦(15).

Voici le discours mode d’emploi que vous pouvez adopter :

- Pour 13, « *Très bien ! comptons treize cartes et retournons la suivante.* » Pour 14, « *Très bien ! comptons quatorze cartes et retournons la dernière.* » Pour 15, « *Très bien ! comptons quinze cartes et retournons la dernière.* »

7 – Il ne reste plus qu’à compter les cartes ou les distribuer pour révéler la carte à la position indiquée, n14 ou n15.

Pour la chute, selon le cas, vous montrerez l’une ou l’autre face du carton, la prédiction, et ceci avec une parfaite bonne foi.



8 – Reclassez dans la foulée vos quatorze cartes par couleur et posez-les sur le talon. Cela prend une poignée de secondes. Au terme de cet épisode cartomagique, vous êtes parvenu à classer subrepticement votre jeu en dissociant rouges et noires, 26 et 26. Le *Rosario* est désormais partiellement détruit. Pour se consoler, son nouveau classement, telle une chrysalide métamorphosée en papillon, ouvre de nouveaux horizons à un cartomane désireux de prolonger sa magie des cartes avec ce nouveau montage du jeu, 26 rouges et 26 noires.



UNE ADDITION PRÉDICTIVE

L'effet qui suit est l'un des plus étranges que l'on puisse réaliser avec le *Rosario*. Et pourtant, nul besoin d'avoir appris par cœur l'ordre des cartes, ce qui pourrait être paradoxal. Il entre dans la catégorie des tours automatiques, réalisable avec le *Rosario*, et, *ipso-facto*, à la portée d'un enfant de dix ans. Sachez aussi que ce tour « *une addition prédictive* », est construit sur une idée novatrice qui pourrait faire des émules.

Personnages : *Mireille* et le magicien. Le tour commence ainsi, le magicien pose sur la table deux jeux de cartes, un rouge et un bleu.

« *Mireille, nous allons provisoirement laisser ce jeu (le bleu) sur la table, il contient une prédiction.* »

Le jeu rouge est sorti de sa boîte, exposé au regard de la spectatrice puis brassé et coupé en complétant la coupe.

« *Mireille comme vous piaffez d'impatience vous allez couper le jeu et compléter la coupe.* »

Mireille exécute la coupe et hésitante demande : « *Je mets le paquet dessus.* »

« *Oui, oui, mettez le paquet inférieur sur le supérieur afin de compléter la coupe...* »

Le magicien fait ce constat, à l'évidence *Mireille* n'est pas très familière avec les cartes et conclut qu'apparemment c'est la première fois qu'elle assiste un prestidigitateur. L'impact n'en sera que plus percutant.

« *Mireille je vais vous proposer une petite expérience avec ce jeu... Je vais vous montrer de petits paquets successifs de trois cartes seulement et dès que vous apercevrez une carte rouge entre deux noires vous me direz : Stop ! et noterez sa valeur. Je vous rappelle qu'un valet vaut onze, une dame douze et un roi treize... Je compte sur vous pour être vigilante et réactive.* »

Sans regarder la face des cartes et confiant en sa destinée, le magicien montre à *Mireille* les trois dernières cartes du jeu, puis les trois suivantes et un « *Stop !* » de sa spectatrice l'arrête dans son élan.

« *Parfait ! notez la valeur de la carte rouge entre les deux noires et poursuivons... Si cela se reproduit vous devrez additionner au fur et à mesure les valeurs de ces cartes rouges.* »

Pour info, la carte rouge est le neuf de cœur (9♥).

Au quatrième paquet, la participante, très attentive, craignant peut-être de faire échouer le sympathique magicien, dit très fort : « *Stop !* »

« *Je vous en prie, comme convenu, ajoutez dans votre tête la valeur de la carte rouge à la précédente valeur.* »

Cette carte rouge est le deux de carreau (2♦)

Et le magicien continue... jusqu'au quinzième paquet où une nouvelle carte rouge, le cinq de cœur (5♥), est ajoutée aux deux autres.

Enfin, les deux derniers paquets sont distribués et comme une seule carte reste en main elle est posée naturellement sur le jeu pour achever la distribution totale des cartes.

« *Maintenant Mireille pouvez-vous donner le total des valeurs des cartes rouges qui se trouvaient entre deux noires ? Je vous écoute.* »

« *Seize.* » réplique Mireille, sûre de son résultat.

« *Peut-être qu'à ce stade il nous faut faire un petit flash-back.* »

Le magicien, qui sait exactement où il veut en venir, sur un ton plus grave, résume la situation : « *Vous vous appelez Mireille et c'est la première fois que vous participez à une expérience magique. Vous avez additionné les valeurs des cartes rouges se situant entre deux noires et votre total est seize. Je rappelle que ce jeu (le rouge) a été brassé et coupé par vous-même. Je rappelle aussi que ce jeu bleu (le magicien pointe de l'index le jeu bleu) a été posé sur la table tout au début et qu'il est toujours resté devant vous... Alors, Mireille, le moment est venu que je vous fasse une révélation.* »

Le magicien très tranquillement ouvre la boîte et en sort le jeu bleu.

Puis, à voix haute, il se met à distribuer lentement les cartes, une à une, jusqu'à la seizième, et là ! un miracle se produit, cette seizième, vous entendez bien, est une carte de visite, celle du magicien.

Les quelques personnes qui assistèrent à ce tour se mirent spontanément à applaudir.

1 - Un jeu de cartes en *Rosario*, ce sera le jeu rouge. Un jeu bleu et une carte de visite qui vante vos mérites de plus grand magicien de la planète.

Petite préparation du jeu bleu, enlevez six cartes et insérez dans le jeu de quarante six cartes, face en bas, votre carte de visite en seizième position. Ainsi, en comptant les cartes avec les faces cachées la carte de visite apparaîtra en seizième, en revanche en comptant les cartes dans l'autre sens, elle apparaîtra en trente deuxième. Le jeu permet donc de faire deux prédictions, n16 et n32. Placez ensuite le jeu bleu dans sa boîte.

2 - L'idée d'additionner toutes les cartes rouges qui se trouvent entre deux noires est un défi intéressant. En appliquant cette règle, il est cuisant de noter que le nombre de cartes rouges à additionner reste aléatoire avec un jeu ordinaire. Une fois n'est pas coutume, prenez un jeu, mélangez-le loyalement, coupez-le en complétant la coupe et vous ferez l'amer constat d'un résultat aléatoire. En revanche, le *Rosario*, par son astucieux montage, permet de forcer **16** ou **32**.

Pour accomplir le tour dans les meilleures conditions il faut débiter en ayant classé le jeu rouge en 6♦(01) → 3♦(52).

Explications. Une miraculeuse séquence de douze cartes qui se suivent permet d'arriver à forcer 16 ou bien 32. Ce montage je l'appelle : Le *Rosario 20-12-20* en 6♦(01) → 3♦(52).



Magie des Cartes



J♣	K♦	8♠	J♠	Q♠	10♣	10♠	3♠	4♥	8♥	K♥	A♠
16	16	32	16	16	32	16	16	32	16	16	32

Le tableau ci-dessous montre que lorsque l'une de ces douze cartes est en n52 alors 16 ou 32 sera forcé dans le *Rosario*.

En demandant, à une personne de couper le jeu, la probabilité pour qu'elle coupe sur l'une de ces douze cartes est de plus de 23 % et comme la coupe est complétée l'une de ces cartes sera en n52. Ce qui était le cas dans le tour avec *Mireille*, le J♠(52), donc Q♠(01) → J♠(52). Remarque. Si vous n'êtes pas certain de la bonne coupe du participant, vous pouvez lui préciser de couper vers le milieu.

3 - La suite est magique. En montrant de petits paquets de trois cartes pris à partir du dessous du jeu, automatiquement 16 ou 32 sera forcé. Vous le vérifierez vous-même.

Remarques.

Il est peut-être bon que la participante inscrive le nom des cartes au fur et à mesure sur un papier.

Le jeu reste en *Rosario* après le tour. Ce qui permet d'enchaîner avec l'un des nombreux effets possibles avec ce jeu élogieux. En final, la prédiction du jeu bleu se révèle correcte.

Pour conclure, il suffit d'ouvrir le paquet bleu du bon côté et de montrer que vous aviez prévu ce nombre 16 ou 32 selon le cas, en ayant disposé l'une de vos cartes de visite au bon endroit. En toute fin, des esprits imaginatifs trouveront à partir de ce forçage mille manières de conclure.





MÉLI-MÉLO AVEC UN ROSARIO

Méli-mélo n'est pas à proprement dit un mélange de cartes mais plus exactement une manière de remettre des cartes dans le bons sens en donnant le sentiment que le jeu est quelque peu brouillon au moment où le magicien remet les quelques cartes.

L'idée est d'avoir un jeu en apparence non arrangé où quelques cartes sont face en l'air dans un jeu face en bas et l'air étonné le magicien remet les cartes à l'endroit. Le Rosario ou tout autre jeu en chapelet ou mémorisé se prête à cet exercice.

Technique.

→ **Préparer le jeu.**

1 - Au départ il faut avoir un jeu en *Rosario* comme sur la photo 1, le jeu doit être étalé de la gauche vers la droite, en ruban sur le tapis, avec comme illustration ce classement du jeu : $6\spadesuit(01) A\clubsuit(02) \rightarrow Q\heartsuit(51) 3\heartsuit(52)$.



2 – Prendre quelques cartes dernières du jeu. Pour cela saisir ensemble en main droite les cinq à six dernières cartes, $10\heartsuit(47) A\heartsuit 9\heartsuit K\spadesuit Q\heartsuit 3\heartsuit(52)$ puis inverser de la main gauche l'étalement du jeu sur le tapis, ceci est important car sinon vous risquez d'avoir du souci. Remarque. Cinq à six me paraît être le bon nombre à mettre à l'envers.

3 – Mettre les quelques cartes à l'envers dans le jeu. La main gauche prend la dernière du groupe des cinq à six cartes, ici le $10\heartsuit$ et la retourne avant de l'insérer à quelques cartes de la dernière, entre par exemple le $6\heartsuit$ et le $3\heartsuit$, c'est ce que montre la photo 2. Et ainsi de suite les cartes de la main droite sont insérées à l'envers dans l'étalement du jeu. Les photos 3 et 4 montrent comment les six cartes ont été insérées à différents endroits. On peut très bien envisager mettre deux cartes prises ensemble à l'envers (photo 4), la dame et



le trois de carreau. Une fois les cartes à l'envers il faut égaliser le jeu et l'enfermer dans son étui. La préparation est terminée, cela prend quelques secondes.



→ **Remettre les cartes à l'endroit, un jeu d'enfants.**

1 – Sortir le jeu de sa boîte et innocemment remarquer en les étalant entre ses mains que deux cartes sont à l'envers, photo 5.

Couper le jeu au-dessus des deux rouges et retourner la main droite de manière quelle puisse remettre à l'endroit les deux cartes, 3♦ et Q♦ dos en l'air sur le paquet de la main gauche, photo 6. Et une fois cette remise de cartes dans le bon sens effectuée remettre le paquet de la main gauche sur celui de la main droite, photo 7.

Cette manipulation de remise de cartes à l'endroit dans le jeu est refaite successivement avec les autres cartes à l'envers, K♠, 9♦, A♦ et 10♦. Les photos 8 à 11 montrent la remise complète des six cartes. Note. Autant dire que ce n'est pas compliqué à faire, il faut simplement remettre les quelques cartes comme les autres en donnant un certain rythme et en ayant en tête que vous êtes étonné et un peu confus de trouver des cartes à l'envers dans votre jeu.

Ainsi le jeu retrouve son classement usine, 10♦(01) → Q♣(52).



Magie des Cartes





QUI EST AVEC QUI ?

Lorsque je fis l'achat de « *Stunners* » *The Mental Magic of Larry Becker*, publié par *Aplar Publishing*, un effet attira particulièrement mon attention, il s'agit de « *Match Game* ». Ce tour inventé en 1983 par ce mentaliste s'articule sur un principe développé par *Howard Adams* en 1982 sous le titre « *The ramasee Prophecy*. » À noter qu'il fut aussi publié dans la revue *Apocalypse* d'*Harry Lorayne* (vol.10, n°4, May 1987, pages 1349 à 1350). *Richard Vollmer*, le plus américain de nos magiciens français, apporta sa contribution sous le titre « *Will the couples match ?* » dans la même revue (vol. 14, n°6, June 1991, page 1937.)

Gardée secrète pendant des années, ma version sous le titre « *Qui est avec qui ?*¹⁵² » est pour la première fois dévoilée au public. Elle s'appuie sur l'emploi d'un jeu mémorisé, le *Rosario*. Je vous laisse juger par vous-même de l'impact sur le public que ce tour de cartes peut avoir et des améliorations sensibles que j'ai apportées par rapport aux versions antérieures.

Effet. Imaginons que le magicien fasse participer *Antoine*, un jeune attaché parlementaire. Le magicien sort un jeu de cartes et l'étale, les faces vers le haut, devant le participant. « *Antoine, voici un jeu composé de 52 personnalités qui vont faire la petite histoire de notre tour de magie.* »

Le jeu ne présente rien de particulier si ce n'est l'absence des jokers. Le magicien ramasse les cartes qu'il mélange aussitôt puis repose le jeu sur le tapis, face en bas. « *Antoine, voulez-vous couper et compléter ce jeu, je vous prie* ». *Antoine* s'exécute docilement, coupe lentement le paquet et complète la coupe. « *Parfait ! Nous allons maintenant distribuer huit cartes en une pile... Voulez-vous que ces cartes soient distribuées une par une ou bien deux par deux ? C'est à vous de choisir en votre âme et conscience.* » *Antoine, vif d'esprit*, propose que les cartes soient distribuées deux par deux. Le magicien agit en conséquence, les huit premières cartes sont distribuées deux par deux. Petite précision. Cette action est suivie par la mise dans sa boîte du talon. « *Maintenant, nous allons redistribuer ces huit cartes en quatre paquets de deux cartes. Comme vous êtes le décideur, voulez-vous que je les distribue une par une ou bien deux par deux ?* » *Antoine* : « *Pour varier, distribuez-les une par une.* » Et sur le tapis quatre paquets de deux cartes sont formés. Le magicien prend un papier et un stylo pour écrire une prédiction. « *Sur ce papier j'ai écrit une prédiction, nous la lisons en temps utile* ». « *Poursuivons Antoine ! Devant vous, nous avons quatre paquets de deux cartes inconnues de vous et de moi, nous sommes bien d'accord. Ce premier paquet voulez-vous que je le pose sur le suivant ou bien sur celui d'après ?* » « *Sur le suivant, monsieur le magicien* ». « *C'est vous qui décidez Antoine, on va donc faire comme vous le souhaitez* ». Puis le magicien prend le troisième paquet et le pose sur le dernier. Sur le tapis se trouvent donc deux paquets de quatre cartes chacun. « *Antoine je vais vous faire une révélation, la magie n'est pas possible sans une formule magique. Nous allons utiliser celle qui me porte toujours chance, il s'agit de ma formule préférée : MELKIOR IS MAGIC* ».

152 Who is with whom?



Note : Un petit coup de pub est toujours bon pour les affaires. *Antoine* esquisse un petit sourire. « *Alors voilà ce que je vous propose : Nous allons épeler chaque mot en passant pour chaque lettre une carte du dessus en dessous sachant que c'est vous qui choisissez le paquet de cartes qui sera concerné et quand toutes les lettres du mot seront épelées nous réunirons les deux premières cartes pour former un couple... Le mieux est de commencer, vous allez voir que c'est plus facile à faire qu'à expliquer.* »

« *Épelons le mot : M-E-L-K-I-O-R. Pour le M voulez-vous passer la première carte du paquet à gauche en dessous ou bien celle du paquet à droite ?* » « *Le paquet de gauche.* »

Note : Il faut préciser qu'*Antoine* est l'attaché parlementaire d'un député démocrate. Le magicien passe la première carte en dessous du paquet de gauche. « *Pour E que fais-je ?* » « *Passez la carte du paquet gauche en-dessous* ». Pour les cinq lettres suivantes *Antoine* décide de changer de paquet, celui de droite.

« *Parfait ! Je prends la première du paquet de gauche et la première du paquet de droite pour former un couple et je les mets à l'écart* ». Et par le même protocole l'épellation s'effectue avec I-S et M-A-G-I-C.

Quatre paquets de deux cartes sont donc disposés sur le tapis.

« *Antoine, avant de retourner les cartes pour savoir qui est avec qui ? je veux avec vous rappeler ce qui s'est déroulé. J'ai écrit une prédiction qui est devant vous et que nous allons ouvrir dans quelques instants... Huit cartes ont été distribuées d'un jeu que vous avez vous-même coupé, ces cartes ont été disposées en deux paquets de quatre cartes selon vos choix de distribution, nous avons épelé trois mots pour former des couples selon vos choix. Vous avez remarqué que je ne vous ai à aucun moment influencé. Alors... je vous invite, à retourner les cartes vous-même afin de découvrir qui est avec qui ?* »



« *Je remarque que le 6♥ est avec le 3♥, que le 8♦ est avec le 8♣, le 2♦ avec le 4♠ et enfin, la Q♥ avec le 7♥.* »

Pause.

« *Antoine je vous propose d'ouvrir le papier et de vérifier ma prédiction.* »

Le magicien avait tout simplement écrit sur son papier un truc incroyable l'identité des cartes et les couplages.

Point forts.

- La prédiction est 100 % sûre,
- Le participant est totalement libre de ses choix,
- Le tour demande aucune manipulation difficile,
- Il est pratiquement impossible de trouver le secret,
- Chaque opérateur choisira sa propre formule, cela va de soi ,

- L'effet est nouveau et n'a jamais été dévoilé avant,
- Il peut trouver des applications sur scène.

1 - Un jeu de cartes est sorti de sa boîte. Il est ensuite mélangé par le magicien. En fait, pas tout à fait, le jeu subit un faux-mélange. Ensuite il est posé devant le spectateur *Antoine* qui est invité à le couper tout en complétant la coupe. Pour la clarté des explications supposons qu'après la coupe complète le *Rosario* se présente ainsi : $7♥(01) \rightarrow 2♣(52)$.

Le magicien reprend le jeu et dit : « *Antoine, nous allons distribuer les huit premières cartes du paquet en une pile, voulez-vous que je distribue les cartes une par une ou bien deux par deux ?* » *Antoine* livre sa consigne : « *Deux par deux .* » Aussitôt le magicien s'exécute, il distribue les huit premières cartes en une pile unique.

Cette pile sera : $8♦(01), Q♥(02), 3♥(03), 4♠(04), 2♦(05), 6♥(06), 7♥(07), 8♣(08)$.

Le talon, $J♥ \rightarrow 2♣$, est mis à l'écart. Dans cette action le magicien en profite pour prendre connaissance de la dernière carte du paquet, à savoir le $2♣$ qui devient sa carte clef.

2 - Le magicien continue : « *Antoine nous allons redistribuer ces huit cartes en quatre paquets de deux cartes chacun, voulez-vous que je les redistribue une par une ou bien deux par deux ?* »

Antoine : « *Une par une.* » Et quatre paquets, A, B, C et D, sont alignés sur le tapis : $2♦(01)$ et $8♦(02)$ - $6♥(01)$ et $Q♥(02)$ - $7♥(01)$ et $3♥(02)$ - $8♣(01)$ et $4♠(02)$. Important ! Le spectateur ne sait pas quelles sont ces huit cartes car les faces sont dirigées vers le bas et il est convaincu à 100 % que le magicien l'ignore tout autant. Mais ce n'est pas tout à fait exact. En ayant pris discrètement connaissance de la dernière carte, le $2♣$, l'opérateur est en mesure de préparer sa prédiction grâce à son jeu mémorisé, le *Rosario*.

La prédiction ! Que va écrire le magicien ? Il se récite à partir du $2♣$ les quatre cartes qui suivent, en écrivant le nom de chaque carte comme ci-dessous :

Sept de cœur

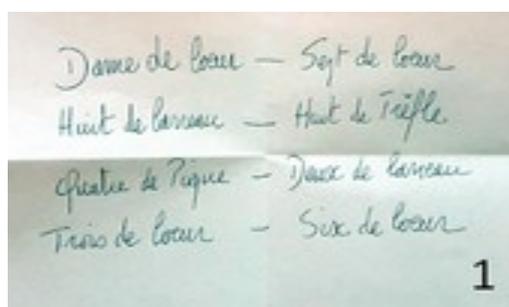
Huit de trèfle

Deux de carreau

Six de cœur

Puis devant la dernière il inscrit le nom de la suivante dans le *Rosario*, et etc en remontant. La prédiction devrait ressembler à la photo 1

Le papier est plié et laissé en vue.



3 - Passons maintenant à la phase suivante. Le magicien (vous-même) s'empare de la main gauche du paquet A ($2♦(01)$ et $8♦(02)$) et de la main droite du paquet D ($8♣(01)$ et $4♠(02)$). Remarque ! Les cartes présentent leur dos. S'adressant à

Antoine, il lui demande : « Voulez-vous que ce premier paquet (le A) je le pose sur le second (le B) ou bien sur le troisième (le C) ? »

Dès qu'il vous a donné sa réponse, reposez négligemment le paquet D (8♣(01) et 4♠(02)) à sa place et posez le A à l'endroit demandé.

Supposons que l'ami Antoine décide que le A (2♦(01) et 8♦(02)) soit mis sur le B (6♥(01) et Q♥(02)). Dans la foulée vous agissez ainsi : Mettez A sur B et prenez C (7♥(01) et 3♥(02)) que vous mettez sur D (8♣(01) et 4♠(02)). C'est le cas n°1.

Si maintenant, Antoine avait préféré mettre A sur C vous auriez mis B sur D. C'est le cas n°2. À l'issue, deux paquets seulement de quatre cartes sont devant vous :

Cas n°1 :

Paquet à gauche (PG) : [2♦(01), 8♦(02), 6♥(03), Q♥(04)]

Paquet à droite (PD) : [7♥(01), 3♥(02), 8♣(03), 4♠(04)]

Cas n°2 :

Paquet à gauche (PG) : [2♦(01), 8♦(02), 7♥(03), 3♥(04)]

Paquet à droite (PD) : [6♥(01), Q♥(02), 8♣(03), 4♠(04)]

Ensuite vient l'épellation de trois mots magiques. Ces trois mots magiques comme le souligne *Harry Lorayne* sont une combinaison savante.

3	2	3
7	5	5
11	8	7

Les combinaisons sont : 323, 325, 327, 353, 355, 357, 383, 385, 387, 723, 725, 727, 753, 755, 757, 783, 785, 787. La formule magique employée par votre serviteur est : MELKIOR IS MAGIC (725), en effet le mot MELKIOR comporte sept lettres, IS que deux et MAGIC cinq lettres. Cependant, chacun adoptera la formule de son choix en fonction de ses pensées du moment, car il est évident que si vous vous appelez : TARTENPION, ce ne sera pas aisé, en revanche, « PREDICT IS FUN » est une bonne combinaison (723) et de plus peut convenir à tout le monde.

La règle est celle-ci : Chaque mot (MELKIOR), (IS), (MAGIC) est épilé en passant pour chaque lettre une carte du dessus du paquet en dessous sachant que le spectateur choisit pour chaque lettre le paquet qu'il veut, et après chaque mot épilé la première carte du paquet à gauche (PG) et la première du paquet à droite (PD) sont mises ensemble pour former un couple.

Pour M-E-L-K-I-O-R le spectateur décide :

- De passer pour M (M-E-L-K-I-O-R) la première carte du paquet gauche (PG) en dessous,
- Idem pour E (E-L-K-I-O-R) :
- Pour L – K - I – O – R ce sera avec le paquet à droite (PD).

À la fin de l'épellation du premier mot (MELKIOR) la première carte du PD et celle du PD sont mises ensemble pour former un couple. Ce couple dans notre exemple sera : 6♥(01), 3♥(02).

Poursuivons avec I-S, le second mot :

- Uniquement le paquet à gauche. Le couple sera : 8♦(01), 8♣(01).

Et enfin avec M-A-G-I-C qu'avec le paquet à droite (PD). Le troisième couple sera : Q♥(01), 7♥(02) et de facto le quatrième couple sera : 2♦(01), 4♠(02).

Bien qu'un grand nombre de choix soient laissés au spectateur pour appliquer la règle, il constatera que les couples formés correspondent à votre prédiction. C'est stupéfiant ! Ce qui est fou dans ce tour c'est que malgré la liberté de décisions prises par le spectateur, automatiquement, votre prédiction sera exacte. En d'autres mots, prédire les huit cartes est déjà une sacré performance. À cela, prédire le couplage des cartes « Qui est avec qui ? » paraît impossible à moins que le magicien soit excessivement chanceux.

Rappel des actions possibles :

- Le jeu honnête est coupé par le spectateur lui-même.
- Huit cartes sont distribuées, une par une ou bien deux par deux.
- Quatre paquets sont formés en distribuant les cartes une à une ou bien deux par deux
- Le paquet A est posé sur le B ou bien le C.
- Pour l'épellation des trois mots magiques le spectateur choisit à chaque fois le paquet ciblé, (PG) ou bien (PD).

4 - Conclusion. Cet effet dans lequel le magicien/mentaliste non seulement prédit l'identité des cartes qui constituent la pile des huit cartes parmi cinquante deux, mais en prime s'offre le luxe de prédire la composition des couples (qui est avec qui ?) est probablement l'un des meilleurs tours que l'on puisse réaliser avec le *Rosario* ou tout jeu arrangé. Dernière chose ! Il peut se réaliser avec un jeu marqué, Une piste exploitable...



QUI EST AVEC QUI ? (AVEC 8 CARTES)

Une suite qui ne manque pas d'intérêt et qui peut être présentée en réutilisant les huit cartes utilisées au tour précédent. L'effet va s'articuler autour du couple EQ/EQ. L'une des fantastiques caractéristiques du *Rosario*.

Effet. Huit cartes sont mélangées et distribuées en deux paquets. Deux cartes sont secrètement échangées et une formule magique est utilisée pour coupler les cartes. Le magicien devine ces deux cartes grâce à ses pouvoirs de devin.

1 - À la fin du tour précédent « *Qui est avec qui ?* » vous avez huit cartes sur le tapis que vous avez négligemment arrangées comme suit : 3♥(01) 6♥ 8♦ 8♣ 7♥ Q♥ 2♦ 4♠(08). Vous remarquez en fin connaisseur que l'arrangement n'est pas innocent. Chaque couple est sur le modèle EQ – DQ. Ensuite ramassez vos huit cartes sans détruire l'arrangement EQ/DQ. Exécutez un faux-mélange du petit paquet puis invitez le participant à le couper et compléter la coupe. Prenons un exemple : 6♥(01) 8♦ 8♣ 2♦ 4♠ 7♥ Q♥ 3♥(08).

2 - Distribuez une à une les cartes en deux paquets en les alternant. Pile A : Q♥(01) 4♠ 8♣ 6♥(04) et pile B : 3♥(01) 7♥ 2♦ 8♦(04)

3 - Invitez le participant à échanger, à votre insu, deux cartes, une de la pile A avec une de la pile B et de s'en souvenir. Un exemple, les deux cartes échangées sont : 8♣ et 8♦. Et chaque pile ou paquet est aussitôt mélangé.

4 - Ensuite, le magicien propose au participant de refaire l'épellation de trois mots magiques MELKIOR IS MAGIC (comme dans l'effet précédent) avec un impératif pour le magicien, à savoir au moment de saisir les deux premières cartes pour faire un couple toujours faire de la même manière, soit la carte de la pile A est mise sur celle de la pile B, soit l'inverse. Voici un résultat possible ci-dessous :

6♥(01) 2♦(02) - 8♦(01) 3♥(02) - Q♥(01) 8♣(02) - 4♠(01) 7♥(02).

A ce stade il est facile d'identifier les deux cartes du spectateur, celles échangées. En effet, on remarque que deux couples sont sur le schéma DQ/EQ, un couple en EQ/EQ et un en DQ/DQ. Or normalement tous les couples devraient être en DQ/EQ, on peut donc avancer que les deux cartes échangées sont EQ/DQ et DQ/DQ, le 8♦ ainsi que le 8♣.

5 - En conclusion. Vous l'avez compris, la formule magique (MELKIOR IS MAGIC) ou tout autre, épelée comme dans le tour « *Qui est avec qui ?* » n'est dans ce tour qu'un leurre. Mais pour le public qui a assisté au tour précédent il a l'intime conviction que le secret dépend de ces trois mots magiques.



MENTAL EFFECT XXL

Si vous recherchez un effet de mentalisme avec un jeu de cartes qui laisse sceptiques ceux qui pensent qu'il y a forcément un truc, « *Mental Effect XXL* » le tour que je vous propose de découvrir est époustouflant à présenter. Et pour vous faire une confiance si je devais choisir parmi le corpus des tours faisables avec un *Rosario* celui que j'aime le plus c'est sans aucun doute « *Mental Effect XXL* ». Effet. Trois cartes vont être devinées de manière diabolique. Avertissement ! Afin de nous rapprocher le plus possible de la réalité imaginons un scénario tel que j'ai l'habitude de le conduire. Le magicien vient de sortir un jeu de cartes de sa boîte et s'adresse à une dame : « *Bonjour ! Quel est votre prénom ?* » « *Je m'appelle Tatiana, je suis d'origine russe, je vis à Paris depuis dix ans* ».

Le magicien dispose devant elle deux cartes étrangères à son jeu, un M et un E en disant : « *Tatiana, l'expérience magique que je vous propose s'appelle Mental Effect.* » Photo 1. Il montre ensuite le jeu en faisant défiler les cartes comme sur la photo 2. « *Comme vous pouvez l'observer j'ai ici un jeu complet de cinquante deux cartes avec lequel je vais mener avec vous une expérience mentale... La seule chose que je vous demande Tatiana c'est vraiment de jouer le jeu et de ne pas chercher à ruser* ».



Le magicien remet les cartes de son jeu vers le bas, le mélange et réalise une coupe complète avant de le poser entre les deux lettres, photo 3. Le décor est planté, le mentaliste va maintenant se mettre à l'écart et donner à distance des instructions à la participante *Tatiana*.



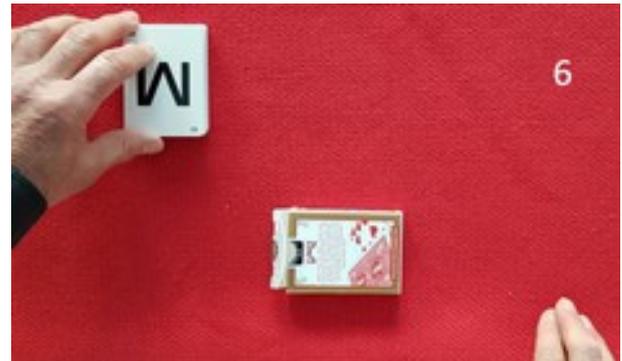


Magie des Cartes



Instruction n°1. « *Tatiana, vous allez couper le jeu en posant le paquet supérieur de la coupe près de la lettre E et compléter la coupe en mettant le paquet inférieur sur le supérieur.* » La participante s'exécute, coupe et complète le jeu.

Instruction n°2. « *Vous allez à nouveau couper le jeu là où vous le voulez, en posant le paquet supérieur sur la lettre E et n'oubliez pas de compléter la coupe en mettant le paquet inférieur sur le supérieur* ». Photos 4 et 5.



Instruction n°3. « *Veillez chère Tatiana mettre maintenant la carte M sur le jeu.* » Photo 6.

Instruction n°4. « *Tatiana ! Une dernière et ultime fois vous allez couper le jeu là où vous le sentez en mettant le paquet supérieur à l'ancien emplacement du M.* » Photo 7.



Instruction n°5. « *Maintenant, très important ! Prenez connaissance des trois premières cartes du paquet inférieur, celui qui est posé sur la lettre E, montrez-les, si besoin à votre entourage afin de bien mémoriser ces trois cartes et de vous en souvenir¹⁵³... Et une fois terminé passez ces trois cartes sur la lettre M.* » Photo 8.

Instruction n°6. « *Enfin Tatiana, prenez le paquet inférieur, celui où vous avez pris trois cartes mémorisées pour les mettre sur le M, et mettez ce paquet inférieur sur ce paquet afin de le couvrir* ». Photo 9.

153 Parfois je demande à la personne de faire une photo avec son smartphone de ses trois cartes ce qui est souvent astucieux.



Le magicien refait surface car jusqu'à présent il s'était mis en situation loyale de ne pas regarder et sans gestes tarabiscotés enferme le jeu dans sa boîte, photo 10, le pose devant lui (ou pourquoi pas le place dans sa poche) et se met dans la posture d'un mentaliste qui se concentre intensément. « *Tatiana ! Si je fais le résumé du résumé, vous avez pris connaissance de trois cartes dans ce jeu et je n'ai à aucun moment cherché à savoir quelles sont ces trois cartes... Je vais vous demander de bien vous concentrer et pour cela de me regarder dans les yeux* ». Le magicien fixe du regard la participante et après quelques secondes hésitantes ponctue : « *Auriez-vous choisi deux cartes noires et une seule rouge ?* » Et avant même qu'une réponse soit fournie le mentaliste rajoute : « *Je vois même un total de 27 si on additionne les valeurs de vos trois cartes... Peut-être que je me trompe mais Je vois le sept de carreau et une paire de CINQ, le cinq de trèfle et le cinq de pique, n'est-ce pas ?* » Et avec un visage qui en dit long sur ses interrogations Tatiana la participante s'exclame : « *Waouh ! Comment avez-vous fait pour lire dans ma pensée, c'est incroyable* ». La photo 12 montre effectivement que les trois cartes entre les deux lettres sont bien celles devinées par le mentaliste.



Points forts.

- Ce n'est pas un carte qui est devinée mais trois.
- Le truc est tellement bien dissimulé qu'il est impossible de le détecter.
- Le tour de cartes est construit de telle sorte que le jeu est un prétexte à conduire une expérience de divination.



- Rien de très sophistiqué, tout repose sur une savante chronologie des actions.
- Le jeu est ordinaire en conséquence oubliez l'emploi d'un jeu marqué.

1 – Pour accomplir ce miracle il faut un jeu de cartes et deux cartes d'un alphabet, le M et le E afin de coller au thème, Mental Effect ou Effet Mental. Petites préparations. Le jeu doit être arrangé en *Rosario*, 4♥(01) → 3♠(52). Placez vos deux cartes, au-dessus et en-dessous du jeu comme le suggère la photo 13.

Il faut aussi que votre étui ait subi une petite préparation ¹⁵⁴. Enfin, insérez le jeu dans sa boîte (photo 14). Maintenant tout est prêt pour accomplir un miracle mental.



2 – Déroulement. En fait les instructions données par l'opérateur conduisent à placer innocemment trois cartes choisies entre les deux cartes de l'alphabet (E et M) de telle manière qu'il est possible de les identifier en prenant connaissance secrètement de la dernière du jeu. Ainsi la tâche du magicien va consister à prendre connaissance de la carte confidente dont l'index apparaît dans la fenêtre de la boîte, photo 15. Ici c'est le 2♠ ce qui



permet au magicien d'en déduire mentalement que les trois cartes mémorisées sont : 5♠(32), 5♣(33) et 7♦(34) ; merci le *Rosario* ! Note. Il va de soi qu'il faut trouver le moment propice pour faire la carte à l'œil de la dernière du paquet, pas forcément aussitôt avoir mis le jeu dans sa boîte, l'action doit être rapide et précise, inutile de s'attarder pendant une plombe.

Maintenant un commentaire sur la façon de faire les révélations. Bien sûr on peut annoncer que les trois cartes sont le cinq de pique, cinq de trèfle et sept de carreau mais j'ai remarqué qu'il est plus judicieux de biaiser, je veux dire par biaiser qu'une fois que le

¹⁵⁴ Le lecteur est renvoyé au chapitre *Prendre connaissance d'une carte confidente* et en particulier à l'utilisation d'une *boîte truquée sur le modèle X-Ray Card Case*, page 569.



magicien connaît le nom des trois cartes il va chercher une manière détournée pour la révélation. Dans le contexte de notre exemple, il dit : « *Auriez-vous choisi deux cartes noires et une seule rouge ?* » et encore « *Je vois même un total de 27 si on additionne les valeurs de vos trois cartes... Peut-être que je me trompe mais Je vois le sept de carreau et une paire de CINQ, le cinq de trèfle et le cinq de pique, n'est-ce pas ?* » Mine de rien cette façon de procéder rend l'effet encore plus époustouflant car nous savons que le public analyse avec acuité ce qu'il reçoit verbalement du magicien. Il faut tester pour le croire.

3 – Un dernier point qui me semble avoir de l'importance. Quelle gestuelle mettre en œuvre pour vérifier qu'effectivement ce sont bien les cartes devinées ?

- Commencer par sortir le jeu en bloc de son étui, photo 16 et poser la boîte devant soi sur le tapis en dissimulant que la boîte est truquée, cela va de soi.
- Faire un étalement des cartes entre les mains dans la motivation de repérer dans le jeu les trois cartes choisies et entourées des deux cartes E et M, photo 17.
- Déposer ces cinq cartes sur le tapis et remettre machinalement le paquet supérieur sur l'inférieur, photo 18 puis poser le jeu sur la boîte (photo 19). Vous venez de reconstituer le jeu dans son arrangement *Rosario*.





- Prendre en main les cinq cartes, les retourner et axer l'attention sur elles, photo 20.
- Inverser l'ordre des trois cartes (photo 21) et c'est plié, il n'y a plus qu'à les mettre sur le jeu et le *Rosario* est réarrangé totalement. Et pour achever en beauté ce magnifique effet qu'est « *Mental Effect XXL* » mettre les deux cartes, E et M, en n01 et n52, puis glisser le jeu dans sa boîte.



EXTRA-OR-DINAIRE I

Pour clore ce chapitre consacré à mon jeu mémorisé, je vous offre un dernier effet, « *Extra-Or-Dinaire !* » qui paradoxalement ne se réalise pas avec un jeu de cartes habituel.

Effet. Un jeu de cartes sur lesquelles sont imprimées des chiffres ou des nombres est montré à la ronde. Une personne choisie secrètement une carte, note le nombre et l'enferme dans une enveloppe opaque. Le mentaliste se concentre et sans faillir devine le nombre choisi dans des conditions si strictes qu'il ne fait aucun doute c'est du mentalisme. Et pourtant...

Points forts.

- Le truc est indécélable - Pas de cartes marquées.

1 – En plus de connaître parfaitement la place qu'occupe chaque carte dans le *Rosario*¹⁵⁵ le matériel que vous devez disposer est le suivant :

- un jeu *1-2-3-Deck*, composé de cinquante deux cartes sur lesquelles sont imprimées chiffres et nombres de 1 à 52. Photo 1. Le jeu que j'utilise n'est pas récent, de la marque *Piatnik*, n° 13051/52.

- Un mot sur la boîte, celle-ci doit comporter une ouverture¹⁵⁶ afin de pouvoir deviner le nom de la dernière carte du jeu, photo 2.

- Une boîte à jeu, celle que j'utilise est ancienne, en bois et comporte une glissière, elle épouse parfaitement les dimensions du jeu.

- Une enveloppe opaque, petite ou grande, qui servira de chambre noire à la carte choisie.

2 – Préparation. Le jeu des chiffres et nombres doit être arrangé d'une certaine manière. Il va falloir classer chaque carte du *1-2-3-Deck* avec la position que chaque carte occuperait dans le *Rosario*.

A♥(07) 2♥(38) 3♥(13) 4♥(01) 5♥(05) 6♥(12) 7♥(09) 8♥(02) 9♥(44) 10♥(26) J♥(17) Q♥(18) K♥(03) A♣(27) 2♣(08) 3♣(35) 4♣(29) 5♣(33) 6♣(06) 7♣(43) 8♣(10) 9♣(40) 10♣(50) J♣(45) Q♣(18) K♣(37) A♠(04) 2♠(31) 3♠(52) 4♠(14) 5♠(32) 6♠(39) 7♠(30) 8♠(47) 9♠(41) 10♠(51) J♠(48) Q♠(49) K♠(22) A♦(20) 2♦(11) 3♦(24) 4♦(42) 5♦(36) 6♦(25) 7♦(34) 8♦(15) 9♦(21) 10♦(19) J♦(28) Q♦(23) K♦(46)

Vous observez que mon classement n'est pas le fruit du hasard, en premier les treize **cœurs** de l'as au roi, en second les **trèfles**, en troisième les **piques** et en dernier les **carreaux**. Ordre des familles facile à retenir car nous sommes dans le cycle : ♥ - ♣ - ♠ et ♦.

¹⁵⁵ *Rosario*, le jeu mémorisé de l'auteur et présenté page 557.

¹⁵⁶ Boîte truquée, sur le modèle du X-ray card case. Prière de se reporter à la page 569.



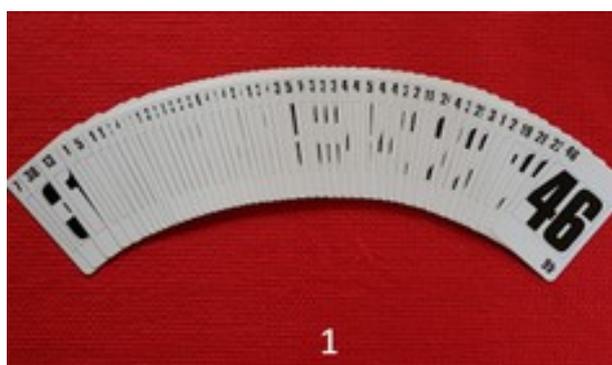
Magie des Cartes



Sur la photo 3 sont présentées les treize premières cartes du *1-2-3-Deck*, classées de l'as au roi et les treize suivantes de la famille trèfle et sur la photo 4 les treize piques et enfin les treize carreaux.

- Le *1-2-3-Deck* contient aussi une carte supplémentaire, photo 5, carte sur laquelle les cinquante deux nombres sont reproduits en progression algébrique. Il faut glisser cette carte à l'envers dans le mitan du jeu et si vous n'avez pas cette carte un Joker ou une carte de visite conviendra.

- Enfin, il n'y a plus qu'à mettre le paquet arrangé dans sa boîte truquée puis enfermer le tout dans la boîte en bois, en veillant à coucher l'étui avec sa fenêtre vers le haut, photo 6.



1



2



3



4



5



6



3 – Déroulement. Mettez l'enveloppe sur la table et ouvrez la boîte en bois en faisant glisser son couvercle de la main gauche comme indiqué sur la photo 7. Dans cette action le pouce droit est royalement placé pour cacher la petite fenêtre de l'étui.



Une fois la boîte ouverte, la main gauche la retourne afin de faire tomber le jeu sur la table, photo 8. Aussitôt refermez la boîte en bois à moitié seulement et posez la sur votre gauche, photo 9.



Maintenant, sortez le jeu de cartes 1-2-3 de son étui en utilisant ma méthode (se reporter à la page 30) et posez l'étui ouvert sur la boîte en bois. Puis, entre vos mains étalez quelque peu les cartes, tournées vers le bas, afin de montrer qu'une carte (spéciale) est à l'envers. Ces actions se résument sur la photo 10.

Déposez cette carte spéciale sur la table, photo 11 et passez le paquet supérieur sous l'inférieur puis retournez le jeu pour montrer les faces, photo 12.

« J'ai ici un jeu un peu particulier, des cartes numérotées de 1 à 52 et qui servent aux professeurs dans l'enseignement du calcul ».

Pour le public qui vous observe et scrute vos moindres gestes les cartes que vous tenez dans vos mains ne semblent pas classées, une observation plus sourcilleuse montre qu'effectivement les cartes sont aucunement arrangées.



Remettez votre jeu 1-2-3 face vers le bas et expliquez à un participant que pendant que vous serez retourné il devra couper le paquet tout en complétant la coupe, prendre connaissance de la première carte, la mémoriser si possible avant de la glisser dans l'enveloppe. Enfin, il devra couvrir le jeu de la carte spéciale. Remarque. Pour cette série d'actions il est essentiel que la personne à qui vous confiez les commandes comprenne clairement ce qu'il faut qu'elle fasse. Les photos 13 à 15 exposent les actions à entreprendre pour qu'au final une carte soit librement choisie et cachée dans l'enveloppe. Le fait de faire mettre la carte spéciale sur le jeu va fortement perturber les potentiels malins qui peuvent supputer que vos cartes sont marquées.



Donc, lorsque vous refaites surface, vous allez avec subtilité prendre connaissance de la dernière carte du jeu 1-2-3. Voici comment j'ai l'habitude de procéder afin d'augmenter le mystère.

Posément je saisis le jeu et je l'enferme à nouveau dans sa boîte, photo 16. Je le retourne en plaquant naturellement mon pouce de la main droite sur la fenêtre secrète et saisis de l'autre main la boîte en bois entrouverte pour y placer le jeu

dedans (photo 17). Remarque, le geste semble tout à fait naturel et c'est à ce moment précis



qu'avant de refermer la boîte de bois j'en profite pour jeter un œil furtif sur la carte clef dont l'index apparaît à travers la fenêtre et la boîte en bois, photo 18.

Fort de cette information, un calcul mental va s'opérer dans la tête du mentaliste et afin de ne pas être trop abstrait, supposons que la carte clef soit 20. On en déduit qu'il s'agit dans le *Rosario* et à condition de connaître sur le bout des doigts sa table des concordances, de l'as de carreau, $A\heartsuit(20)$. En effet cet as de carreau est en vingtième position dans le *Rosario*.

Donc on en déduit que la carte dans l'enveloppe correspond au $2\heartsuit$, c'est-à-dire la carte de la famille \heartsuit qui suit l'as (1(AS)-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11(J)-12(Q)-13(K)) dans l'arrangement du jeu 1-2-3, et tout en reprenant sa valeur dans le *Rosario*, $2\heartsuit = 11$, donc aucun doute sur la carte choisie et cachée dans l'enveloppe le nombre 11 y est imprimé.

Certes cette gymnastique de l'esprit demande une bonne dose de pratique et en amont une bonne compréhension du va-et-vient entre le *Rosario* et l'arrangement du 1-2-3-Deck. Schématiquement, la carte clef ou confidente du 1-2-3-Deck permet - Dans un premier temps d'identifier dans le *Rosario* à quelle carte correspond le nombre et une fois l'identification faite - De s'intéresser à la carte qui suit dans le jeu 1-2-3-Deck arrangé pour enfin, une fois cette carte identifiée, retenir uniquement sa valeur de position. Prenons à dessein une autre illustration.

- La carte à l'œil montre 46 à travers la fenêtre. On en déduit que dans le jeu mémorisé il s'agit du $K\heartsuit(46)$, or dans le 1-2-3-Deck nous savons que la suivante est $A\heartsuit$ et que sa position dans le *Rosario* est 7 ce qui implique que le chiffre qu'il faut deviner est 7.



4 - Notes finales. Cet effet de mentalisme est très fort à condition d'être maîtrisé. Le fait d'enfermer le jeu dans son étui et le tout dans une boîte en bois renforce considérablement l'impression que le mentaliste aurait des dons exceptionnels de voyance.



Enrober le tour d'une présentation soignée en axant le discours sur les pouvoirs cachés de l'homme ou encore sur ce que la science aurait pu récemment mettre en lumière seront des approches intéressantes à mettre en œuvre pour mener à bien une expérience de mentalisme comme celle-ci.

Ce qui est formidable, gratifiant et excitant dans *Extra-Or-Dinaire* c'est qu'au fond un jeu de cartes mémorisé ne sert pas exclusivement de pivot pour réaliser des tours de cartes brillants, il est aussi le secret le mieux gardé dans certains cas parce qu'il est invisible.

Du point de vue de l'analyse qu'en fait le public, il en ressort que le magicien a des dons, qu'il a probablement une grande mémoire, que ce qu'il a montré ne semble franchement pas truqué.





CONCLUSION SUR LE ROSARIO



Nous arrivons au terme de ce long périple consacré au *Rosario*. Tout d'abord, vous l'avez remarqué, le classement d'un jeu en *Rosario* permet d'accomplir une multitude de tours. Certains ne sont possibles qu'avec lui, d'autres viennent apporter de subtiles variantes à des effets connus que l'on peut faire avec un jeu mémorisé. Dernièrement, de nouveaux effets viennent enrichir le répertoire et deviendront peut-être des classiques. Il peut aussi vous servir utilement pour des effets avec des jeux mémorisés élaborés par d'autres contributeurs.

Les tours présentés dans cet ouvrage ont été sélectionnés afin de montrer l'étendue des possibilités du *Rosario*. Il est même possible de mettre un jeu dans le classement approprié et de réaliser des effets sans avoir à mémoriser le positionnement de chaque carte. Mais nous l'avons vu ce serait se priver de l'essentiel. Un jeu mémorisé est d'une grande efficacité pour des effets rattachés au mentalisme, il est aussi performant pour des démonstrations de tricheries et d'autres effets abracadabrants ; son champ d'applications est large.

Connaître la position de chaque carte dans un jeu et inversement est une arme redoutable pour ceux et celles qui savent en tirer profit et envisagent d'aller plus loin comme « faiseur de miracles ».

le *Rosario* est un jeu très ouvert, à l'algorithme d'un genre nouveau et qui marquera par ses potentialités à s'architecturer sur le Classement Par Les Index. Nous avons vu, en effet, que le CPLI se décline en quatre variantes (CPLI-1, 2, 3 et 4) et qu'il est possible de se créer un jeu « sur mesure ». C'est intrinsèque à l'esprit du *Rosario*, en respectant les 3 règles d'un chapelet de magicien ou pas.

Le *Rosario* est un jeu qui tient à la fois du « stacked deck » et du « memorised deck ». La notion de « couples intelligents » permet de s'en servir comme un *Si Stebbins*, par exemple, et/ou en véritable jeu mémorisé donc appris par cœur. Le passage de l'un à l'autre ne pose aucun souci et de surcroît est facile à assimiler pour qui veut s'en donner la peine. Au fond, par son existence, il clos le fameux débat, « stacked » versus « memorized ».

Son aspect est indéniablement celui d'un jeu à l'apparence brassé. Il est impossible de repérer des séquences qui le trahirait. Laisse à l'examen d'un spectateur, soucieux de trouver des séries évidentes, rien, je le répète, rien ne transpirera de notre jeu.

Concernant son apprentissage en vue d'une parfaite mémorisation, nous avons montré que par rapport à ses concurrents et néanmoins amis il a peut-être un avantage, à savoir qu'il peut être graduel dans son apprentissage, indéniablement, il a été pensé dans ce sens. En cas de défaillances de la mémoire, suite à une trop longue inactivité on se rend compte que sa remise à l'esprit est rapide, peut-être pour la raison suivante, en ayant compris les mécanismes de son fonctionnement on peut retrouver très vite le classement approprié comme les lettres d'un alphabet construisent des mots intelligibles.

Si on se pose la question : « *Quel sera le jeu que je vais mémoriser à vie ?* », les

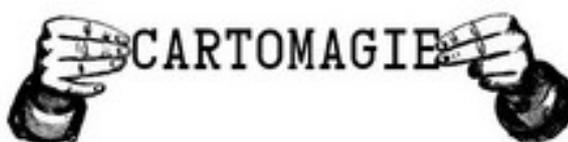


recommandations seraient : - De réfléchir d'abord à l'étendue des possibilités du jeu que l'on souhaite faire vivre au quotidien. - Adopter celui avec lequel on se sent à l'aise, en effet, chaque jeu à mémoriser est élaboré dans une logique qui lui est propre et il est important de comprendre la démarche qui a conduit à la construction du montage, à son algorithme particulier, à ses spécificités, si l'on souhaite l'appivoiser pour de bon. En revanche, je réfute cette idée souvent répandue et saugrenue qu'il suffit de prendre un jeu, de le mélanger et de l'apprendre par cœur ou bien par des béquilles mnémotechniques, pour un résultat décevant. Ne pouvoir réaliser que deux ou trois tours avec son jeu mémorisé c'est du temps gaspillé, de l'argent jeté par la fenêtre. Un jeu charpenté comme le *Rosario* n'est pas le simple fruit d'un hasardeux mélange de cartes, il est le résultat d'une très longue réflexion sur les possibilités étendues d'un jeu mémorisé. Ne perdez jamais de vue toute la substance que l'on peut tirer d'un simple jeu de cinquante deux cartes.

Il est clair que les effets et tours de cartes avec le *Rosario* ne manquent pas, il est donc conseillé de faire un choix intelligent, emprunt de sensibilité, en sachant par expérience que quelques tours suffisent, qu'ils doivent être percutants, complémentaires et diversifiés. Axer sa cartomagie sur essentiellement un jeu mémorisé serait une faute professionnelle ou une erreur de débutant. Il faut donc bien déterminer quels sont les tours qui vont s'enchaîner, garder en tête par lequel on va débiter fort et sur lequel terminer en apothéose.

Je veux dire par là qu'à un moment donné le montage du jeu sera irrémédiablement détruit, mais il en est de même pour un jeu de cartes classé, le phénix renaît toujours de ses cendres sous le ciel étoilé d'un magicien.

Enfin, le *Rosario* offre un avantage incroyable, sa personnalisation. Il est donc ouvert aux extensions multiples, comme le sont les logiciels sous licence Open-source où chacun peut contribuer.





♥ LISTE COMPLÈTE DES TOURS DE CARTES ♠

- La dame de cœur sexy, page 187.
- Transposition de Six !, page 190.
- Trois Reines et un joker, page 197.
- Le ROI manquant !, page 202.
- Le Roi de Cœur changé en Joker, page 204.
- Le Joker changé en Roi de Cœur, page 208.
- Les Rois Noirs facétieux, page 212.
- Dingo Kings !, page 215.
- RIROK-REJ, page 220.
- Trapped !, page 223.
- Les Quatre AS du Cartomane, page 229.
- In Jail, page 234.
- Carte blanche à la dame de cœur, page 238.
- Le valet de carreau du cyclope, page 244.
- Magic Card Pop, page 247.
- Cache-cache de Reines, page 260.
- Un change fabuleux, page 267.
- Le trois de CŒUR et les reines, page 264.
- Colour Fantasy, page 270.
- Twisting the Aces, page 276.
- Japan Fan, page 281.
- Valets changés en As, page 285.
- Master Class avec les AS, page 287.
- Assembled Aces, page 294.
- Six cards lift revisited, page 298.
- Le tournoiement enchanté, page 301.
- Les deux cinq anadyomènes, page 306.
- As-2-3 et 4 c'est ambitieux !, page 309.
- Criss-Cross Cards, page 313.
- Julie 637-Love, page 316.
- Variante très technique de Julie 367-Love, page 322.
- Autre Variante très technique de Julie 367-Love, page 325.
- La carte perforée puis réparée, page 328.
- La carte perforée puis réparée, page 331.
- Follow me, page 336.
- La carte choisie est la seule à dos rouge, page 340.
- Le sept de cœur dans l'enveloppe, page 344.
- Métamorphose impériale, page 347.
- Apparition des As et Permutations magiques, page .350
- Multi-Shift avec cinq cartes, page 355.
- Le neuf de cœur passe-muraille, page 364.
- La carte voyageuse !, page 368.



- BEE Attitude revisité, page 371.
- Le voyage du QUATRE de PIQUE personnalisé, page 376.
- Un changement miraculeux, page 380.
- Passe-Passe de Valets, page 385.
- Rouge ou noire ? Les cartes du magicien obéissent, page 390.
- Impossible brainstorming (remue-méninges), page 397.
- Prophétie et miséricorde, page 400.
- Perception ultra-mentale, page 403.
- Voyance bicolore, page 415.
- Une chance sur deux, page 417.
- La couleur demandée, page 420.
- L'empreinte du ruban, page 424.
- Panachage ?, page 428.
- Treize à table, page 451.
- L'énigme des 12 cartes, page 454.
- La pendule invisible, page 457.
- Do as I do avec six cartes, page 460.
- Hors du commun !, page 462.
- Du Lundi au Dimanche, page 466.
- Quatre paquets pour deux cartes retrouvées, page 469.
- Un jeu à prédire, page 473.
- Deux cartes très obéissantes, page 476.
- Le mot de passe dévoilé, page 477.
- La voix de son maître, page 482.
- Déplacements de cartes extra-lucide, page 484.
- Le médium du XXI^e siècle, page 486.
- Le Mental effect du magicien, page 488.
- Votre paquet est pair ou impair, page 490.
- The Perfect Stop Trick en CPLI, page 491.
- Découverte top magique, page 494.
- The magi's detection, page 496.
- Time-Locator, page 498.
- Énigmatum !, page 500.
- Carte-Trace, page 502.
- Les quatre prédictions du mentaliste, page 504.
- La carte déplacée du magicien, page 511.
- Mezza Voce, page 514.
- Si Stebbins - Deviner la carte en dixième position, page 534.
- Neuf-X-neuf, page 535.
- Si Stebbins - Une chance divinatoire sur cinq, page 537.
- La décimale du nombre PI, page 542.
- Vanishing eleven and placement au SD-3-13, page 550.
- Vous avez dit 13 ! page 552.
- La carte devinée, du Mind Reading théâtralisé, page 566.
- Prendre connaissance d'une carte clef confidente, page 569.
- Le petit jeu de la dernière chance, page 572.
- Coïncidences impossibles, page 575.



- La bande des quatre, page 578.
- Les as polyglottes, page 579.
- Le mystère des quatre cartes, page 580.
- Placement des DIX en-dessous, page 582.
- Un carré de Trois avec le 10 de pique, page 585.
- Contrôle des quatre SIX, page 586.
- Un carré de quatre sur plateau, page 587.
- Honneur aux Dames, page 588.
- Un carré d'as expresso, page 589.
- Démonstrations de tricheries au Poker, page 590.
- A chacun sa Paire (3 joueurs), page 590.
- Deux Paires en une distribution (4 joueurs), page 590.
- Un full (4 joueurs), page 590.
- Un brelan d'As et deux paires (3 joueurs), page 591.
- Un brelan de Huit (4 joueurs), page 591.
- Un flush automatique (4 joueurs), page 591.
- Un Carré de Sept (4 joueurs), page 591.
- Une quinte flush (4 joueurs), page 592.
- Une quinte flush en trèfle de l'as au 5 (4 joueurs), page 592.
- Une quinte flush royale pour tricheur (4 joueurs), page 593.
- Une carte prédite sans failles, page 594.
- Le deux de trèfle du Rosario, page 595.
- La carte nommée au rendez-vous du mentaliste, page 597.
- De 5 en 5 c'est magique, page 599.
- Happy Birthday mister President, page 602.
- Le problème des deux cartes transposées, page 604.
- Visual timing, page 606.
- Un reclassement magique, page 608.
- Très synchrones, page 610.
- Vibrateum, page 612.
- Le quatre de cœur est magique, page 614.
- La carte entre les deux jokers, page 616.
- Le Rosario bis, page 618.
- Des ondes positives, page 620.
- L'ami qui vous veut du bien, page 623.
- Transmission inconsciente de pensées, page 626.
- Le triomphe des Paires, page 631.
- Un temps d'avance, page 634.
- Une addition prédictive, page 637.
- Méli-mélo avec un Rosario, page 640.
- Qui est avec qui ?, page 643.
- Qui est avec qui ? (avec 8 cartes), page 648.
- Mental Effect XXL, page 649.
- Extra-Or-Dinaire !, page 655.



♥ LISTE COMPLÈTE DES TECHNIQUES & CONCEPTS ♠

- Comment sortir un jeu de sa boîte ? Page 27.
- Sortir un jeu de sa boîte sans montrer le verso des cartes page 30.
- La double coupe (ma méthode), page 33.
- Ma Double coupe - Dessous vers le dessus, page 36.
- Fausse coupe Optico-X, page 39.
- Fausse coupe Vénus de Milo, page 41.
- Fausse coupe Fantaisie, page 44.
- La cavalcade de quatre paquets, page 47.
- La coupe steeple-chase, page 50.
- Évaluer son mélange, page 52.
- Un Mélange classificateur avec huit cartes, page 54.
- Un mélange classificateur avec six cartes, page 56.
- Le faux-mélange *Chéreau/Charlier*, page 57.
- 3as2-Top/Down, page 60.
- Tenue de cartes en Pattes d'araignée, page 62.
- Trio change, page 63.
- 3as2-Top, page 66.
- 3as2-Top bis, page 69.
- Un contrôle parfait ! page 72.
- Mon empalmage du dessous, page 74.
- Ma levée double Robot, page 81.
- Ma levée double Spin, page 84.
- Ma levée 69 ou Tête-Bêche, page 86.
- Ma levée double d'une seule main, page 89.
- 2as1-Center méthode n°1, page 93.
- 2as1-Center Open-Book, page 95.
- La levée Open-Book dans une stratégie de carte à l'œil, 97.
- Une levée double dans un éventail, page 100.
- Levée double du dessous à pivotement vers le pouce, page 104.
- Levées doubles du dessous à pivotement vers les doigts (version 1), page 107.
- Levée double du dessous (version 2), page 108.
- Levée double du dessous (version 3), page 109.
- Levée double ventrale du dessous (version 4), page 149.
- Levée double du dessous à l'auriculaire (version 5), page 112.
- Comment passer une double carte d'une main à l'autre tout en ayant un jeu qui change aussi de main ?, page 114.
- Levée double du dessous (version 6), page 116.
- Levée double du dessous (version 7), page 118.
- Levée double du dessous pour les aficionados, page 119.
- Ma Double levée double du dessous, page 121.
- Le comptage Twist, page 125.
- Le comptage Trompeur, page 129.



- Cinq cartes comme quatre, le 4CQ, page 134.
- Le comptage Lotus, page 137.
- Le comptage Araignée, page 140.
- Le comptage Diablo, page 142.
- Le comptage Ooptik, page 147.
- Le comptage Monalisa, page 150.
- Le comptage crabe avec six cartes, page 151.
- Le comptage Yin-Yang, page 156.
- Le comptage Yin-Yang +, page 159.
- Le comptage Ponté, page 163.
- Le comptage Parisien, page 166.
- Le comptage Sicilien, page 172.
- Le mélange d'une seule main, page 176.
- Un forçage sans équivoque avec les deux voisines, page 181.
- Deux levées doubles simultanées, page 212.
- Forçage au dé (*Theo Annemann & Clément de Lion*), page 232.
- Un étui de carte à se fabriquer, page 234.
- Mon Comptage inversé magique (MIC), page 240.
- Ma technique de levée double au break du petit doigt (1 & 2) décrite dans l'effet « *Magic Card Pop* » page 247 et « *La carte choisie est la seule à dos rouge* » page 340.
- Ma technique de la carte glissée, page 260.
- Double retournement, page 262.
- Double coupe totale, page 271.
- Un 5as4 avec la technique du 3as2-Top/Down, page 272.
- Ma coupe ventrale, page 273.
- The Slip Force – Le forçage à la carte coulée, page 294.
- Le retournement de la première carte du jeu au lancé dans la main, page 296.
- Faire prendre une carte dans un étalement de cartes, page 355.
- Faire apparaître les quatre as, page 356.
- Insérer le 5as4 dans le paquet, page 357.
- Faire un Multiple Shift avec cinq cartes comme quatre, page 360.
- Breaker les cinq dernières cartes d'un jeu sous le couvert d'un éventail, page 361.
- Mettre à l'envers les cinq cartes et les révéler, page 363.
- Le Comptage Twist bis, page 381.
- Le principe de *Norman L. Gilbreath*, page 393.
- Le principe de *Jean-Luc Chéreau*, page 393.
- Un étalement optique, page 406.
- Mon concept du 2as1-Center, page 411.
- Mon premier Classement par les index - le CPLI-1, page 436.
- Seconde méthode, page 438.
- Troisième méthode, page 441.
- Quatrième méthode, GP/GI, page 443.
- Classer les quatre familles par leur index, page 443.
- Mon codage des quatre familles, page 444.
- Le Binary-Index-Card, cinquième méthode, page 446.
- Le système binaire pour classer les cartes, page 446.
- Codage des treize valeurs d'un jeu de cartes, page 446.



- Codage des familles (F), page 447.
- Prendre en même temps n01 et n52, page 464.
- Le mouvement Dessous chic, page 466.
- Le 13-14 en EQ/DQ d'un jeu de 52 cartes, page 473.
- Technique verbale dans un choix équivoque, page 474.
- The perfect Stop Trick en CPLI, page 491.
- Le Stebbins Stacked Deck (version américano/anglaise), page 528.
- Le Stebbins Stacked Deck (version française), page 528.
- Le Chéreau/Stebbins Stacked Deck - CSSD-Standard, page 529.
- Le Chéreau/Si Stebbins Stacked Deck - CSSD-PRO, page 531.
- Le Chéreau/Si Stebbins Stacked Deck - CSSD-SUPER PRO, page 532.
- Le SD-3-13, page 546.
- Deux variantes du montage SD-3-13, page 549.
- Le Chapelet Carto-ethnique, page 555.
- Mon Rosario dévoilé, page 557.
- Création d'un Rosario pour les Anglophones, page 560.
- Le Rosario bis, page 618.
- Levée double « *Snap* » empruntée à Larry Jennings, page 626.



CLAP DE FIN

Il faut se dire : « À bientôt ! »

J'espère que ce livre vous est profitable et que grâce à lui vous ferez de magnifiques tours de cartes et que le cercle de vos amis s'élargira.

Pour rester en contact ?

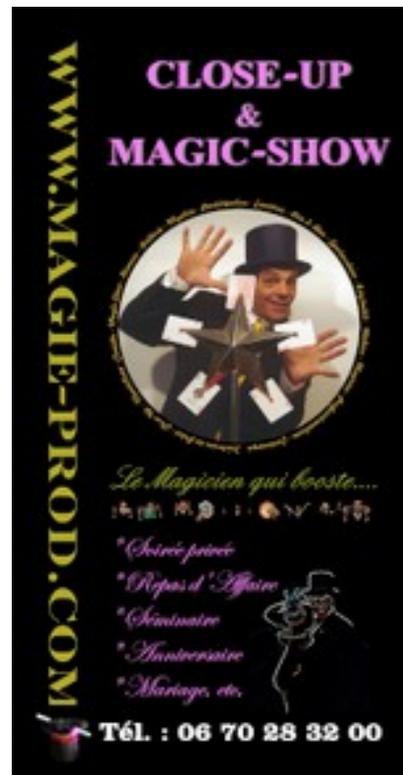
Un lien utile pour en savoir plus sur l'univers magique de Jean-Luc le magicien :

<https://magie-prod.com/>

Un e-mail pour faire des commentaires, le cas échéant échanger : magicien@magie-prod.com

ou encore : tours-de-magie@magie-prod.com

Pour une Conférence, des Cours de Magie, une prestation, vous disposez d'infos pour me contacter.



*Magiquement
Jean-Luc Chéreau*