

TOUT SUR LES TOURS DE CARTES

PLUS DE 100 TOURS ÉTONNANTS POUR IMPRESSIONNER
VOS AMIS ET VOTRE FAMILLE !



DENNIS ROURKE

Bienvenue dans le monde de TOUT SUR !

Pratiques et faciles à lire, les livres TOUT SUR répondent à toutes vos questions. Que vous souhaitiez réaliser un projet difficile, commencer un nouveau passe-temps, préparer un examen, réviser une matière un peu oubliée, ou simplement en apprendre davantage sur un sujet qui vous passionne, la collection TOUT SUR est là pour vous.

Vous pouvez lire un livre TOUT SUR d'un bout à l'autre, ou aller simplement chercher les informations qui vous manquent. Nous vous donnons littéralement tout ce qu'il faut connaître. Avec en prime des détails amusants.

La collection TOUT SUR touche à des domaines variés. Lorsque vous aurez lu un livre de la collection, vous pourrez finalement vous vanter de connaître TOUT SUR... !



Tous les renseignements importants et pertinents



À retenir

Trucs et astuces pratiques

Citation

Paroles sages d'experts dans le domaine



Question ?

Solutions aux problèmes courants

TOUT SUR LES TOURS DE CARTES

Chère lectrice,
Cher lecteur,

Ma fascination pour les cartes a pris naissance à l'âge de trois ans. Mes parents étaient des joueurs avides de canasta, qui utilisaient les cartes pour nous apprendre à compter. Comme la plupart des enfants, j'ai appris quelques tours. Toutefois, j'ignorais totalement ce que l'on pouvait réussir jusqu'à ce que je voie un magicien pour la première fois.

J'ai été instantanément captivé. Il faisait apparaître, disparaître et léviter des cartes à jouer. J'ai ri de plaisir, comme tout le monde. Les secrets de son talent étaient un mystère complet. Cependant, la véritable merveille était son habileté à provoquer les sourires et le rire de tout le public. Il égayait toute la pièce uniquement avec un jeu de cartes à jouer.

Il me fallait tout simplement apprendre comment faire cela. Avec un livre de la bibliothèque et un désir brûlant, j'ai appris un tour. Je me suis entraîné pendant deux semaines. Cet entraînement m'a bien profité. Mes amis étaient mystifiés. J'étais accroché.

Si vous êtes aussi fasciné par la magie que je le suis, alors vous êtes sur le point d'apprendre que la cartomagie est encore plus amusante que vous aviez pensé. Cela demande de l'entraînement, mais soyez patient. Vous serez grandement récompensé chaque fois que vous les entendrez rire et dire : « Comment as-tu fait cela ? »

Je vous souhaite la meilleure des chances.

Dennis Rourke

TOUT SUR LES TOURS DE CARTES

Plus de 100 tours étonnants pour
impressionner vos amis et votre famille !

Dennis Rourke

Traduit de l'anglais par
Lynda Leith

ADA
éditions

Copyright © 2005 F+W Media, Inc.

Titre original anglais : The Everything Card Tricks Book

Copyright © 2011 Éditions AdA Inc. pour la traduction française

Cette publication est publiée en accord avec Adams Media, Avon, Massachusetts

Tous droits réservés. Aucune partie de ce livre ne peut être reproduite sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de l'éditeur, sauf dans le cas d'une critique littéraire.

Éditeur : François Doucet

Traduction : Lynda Leith

Révision linguistique : Féminin pluriel

Correction d'épreuves : Nancy Coulombe, Véronique Bettez

Montage de la couverture : Matthieu Fortin

Illustration de la couverture : © Thinkstock

Mise en pages : Sébastien Michaud

ISBN papier : 978-2-89667-288-2

ISBN PDF numérique : 978-2-89683-072-5

ISBN ePub 978-2-89683-381-8

Première impression : 2011

Dépôt légal : 2011

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Bibliothèque Nationale du Canada

Éditions AdA Inc.

1385, boul. Lionel-Boulet

Varennnes, Québec, Canada, J3X 1P7

Téléphone : 450-929-0296

Télécopieur : 450-929-0220

www.ada-inc.com

info@ada-inc.com

Diffusion

Canada : Éditions AdA Inc.

France : D.G. Diffusion

Z.I. des Bogues

31750 Escalquens — France

Téléphone : 05.61.00.09.99

Suisse : Transat — 23.42.77.40

Belgique : D.G. Diffusion — 05.61.00.09.99

Imprimé au Canada



Participation de la SODEC.

Nous reconnaissons l'aide financière du gouvernement du Canada par l'entremise du Programme d'aide au développement de l'industrie de l'édition (PADIE) pour nos activités d'édition.

Gouvernement du Québec — Programme de crédit d'impôt pour l'édition de livres — Gestion SODEC.

Cet ouvrage est rédigé de façon à fournir des renseignements exacts et reconnus sur le sujet traité. Il est vendu avec la compréhension que l'éditeur n'est pas tenu de donner des conseils juridiques, comptables ou associés à un autre domaine professionnel. Il faut retenir les services d'une personne compétente si des conseils juridiques ou autres sont nécessaires.

— D'après une Déclaration de principes adoptée par un comité de l'association du Barreau américain et un comité d'éditeurs et d'associations.

Table des matières

Remerciements / xi

Les 10 principales raisons pour apprendre des tours de cartes / xiii

Introduction / xv

1

BIENVENUE DANS LA MAGIE DES CARTES À JOUER / 1

Le mystère des cartes à jouer 2 • Une histoire riche 2 • La reine de la fête 4 • L'ultime moyen de briser la glace 5 • Le processus d'apprentissage d'un tour de cartes 5 • Magie professionnelle 8

2

VENDRE UN TOUR / 11

Établir la crédibilité 12 • Le code du magicien 12 • Le mystère de la magie 14 • Votre apparence 15 • Divertir par opposition à duper 16 • Entraînement et perfectionnement 17 • Accepter les applaudissements 21

3

LA FAUSSE PISTE : LE PLUS GRAND SECRET DE LA MAGIE / 23

Éviter les distractions 24 • Capturer et diriger l'attention 25 • Vider la mémoire 27 • Surveiller vos angles 28 • Les habitudes du regard 29 • Mouvement 30 • Baratin 32

4

EMPLACEMENT DE LA CARTE / 35

La prise du mécanicien 36 • Positionner la carte 38 • La saillie 39 • Le faux battage 41 • Carte en dessous 42 • Carte au dessus 42 • Le battage du joueur avec saillie 43 • Battage en queue d'aronde 44 • Le faux battage du joueur 45 • Tours basés sur l'emplacement de la carte 45

5

LE COUP D'ŒIL / 49

C'est dans la boîte **50** • Coup d'œil en dessous **50** • Le coup d'œil en haut **52** • Réflecteur **55**

6

FORÇAGE / 63

Forçage de la fausse coupe **64** • Battage hindou **65** • Forçage glissé **66** • Choix du prestidigitateur **67** • Le forçage classique **68** • Tours utilisant le forçage **68**

7

COMPTER LES CARTES / 77

Comptage court **78** • Comptage long **79** • Lent comptage long **81** • Comptage retenu **82** • Tours utilisant le comptage des cartes **83**

8

FAUSSES COUPES / 91

La coupe frappée **92** • La coupe en trois **93** • La coupe à une main **95** • La coupe triple sur table **96** • Tours utilisant la fausse coupe **96**

9

EMPALMER UNE CARTE / 103

Empalme par le haut **104** • Empalme par le bas **106** • Préempalmer **107** • Tours avec empalme **108**

10

LE JEU ARRANGÉ / 113

Le chapelet supérieur **114** • Le chapelet inférieur **114** • L'arrangement de Si Stebbins **114** • Tours avec un jeu arrangé **118**

11

CORNES ET PONTS / 123

Corne latérale **124** • Corne de coin **125** • Corne volante **126** • Tours avec les cornes **126** • Pont latéral **129** • Pont d'extrémité **130** • Coupe du pont **130** • Tours avec un pont **131**

12

CARTE COURTE / 137

Carte courte **138** • Coin court **139** • Jeu radio **140** • Jeu biseauté **141** • Tours avec des cartes courtes **142**

13

COMPLICES / 151

Signes et codes **152** • Tours avec des signes et des codes **153** • Le mouchard dans l'assistance **158** • Tour avec un mouchard dans la salle **159**

14

ACCESSOIRES / 163

Cartes en lévitation **164** • Carte glissante **167** • Carte salée **168** • Boîte à cartes **168** • Tours avec accessoires **169**

15

LA LEVÉE DOUBLE / 175

Levée double classique **176** • Préparation de la levée à une main **179** • Levée double à une main **179** • Tours avec la levée double **180**

16

CARTE INVERSÉE / 185

Inversion audacieuse **186** • Couper pour inverser **186** • Inversion de la levée double **187** • Tours avec une carte inversée **188** • Jeu à sens unique **192** • Tours avec un jeu à sens unique **193**

17

Éventails et étalements / 199

La fioriture comme clé de la crédibilité **200** • Éventails à deux mains **201** • Éventails à une main **204** • Étalements simples **207** • Étalements animés **209**

18

CARTES SUPPLÉMENTAIRES / 211

Carte jumelle **212** • Carte vierge **212** • Carte double **212** • Introduire une carte jumelle **213** • Tours avec des cartes supplémentaires **215**

19

COUPES ET BATTAGES DE FANTAISIE / 223

La coupe pivot **224** • La position de coupe **225** • La coupe portail **225** • La coupe Charlier **226** • La coupe en trois **227** • Juste, injuste et fantaisiste **228** • Battage en queue d'aronde **230** • Le battage du Faro **231** • Battage russe **233**

20

Les trucs spectaculaires / 237

Faire apparaître la carte sélectionnée **238** • Montrer les deux côtés d'une carte comme s'ils étaient identiques **239** • Lancer une carte **241** • Faire apparaître une carte **242** • La carte qui disparaît **244** • Changement de couleur **245**

Annexe A • Associations de magie / 249

Annexe B • Glossaire / 251

Index / 257

Remerciements

Des personnes merveilleuses ont contribué à faire de ce livre une réalité. Tout d'abord, ma chère femme, Ann, a été ma partenaire de spectacle et une guide patiente dans l'art de la mise en scène. Et merci pour les milliers de fois où elle a souri et regardé quand je lui ai lancé : « Hé, chérie, regarde ce tour. »

Mes remerciements vont à Pete et Babe Petrashek, qui ont été les premiers à nous enseigner la magie il y a tant d'années déjà. Et aux magiciens Walt Graham, Larry Brodahl, John Bowery, Howard Huntington, Tom Porter et Tom Zepf, qui ont partagé tellement de leur magie avec Ann et moi.

Pour leur encouragement et leur compréhension, je suis reconnaissant à Ron et Judy Parks, dont le soutien nous a accompagnés tout au long de ce projet et de nombreux autres.

Un gros merci à mon agente, Barb Doyen. Merci aussi à l'éditrice, Gina Chaimanis, et les gens de chez Adams Media, qui ont été très obligeants.



Les 10 principales raisons pour apprendre des tours de cartes

- 1.** Vous donnerez du plaisir à votre entourage et le ferez rire.
- 2.** Vous serez capable de divertir un petit groupe uniquement avec un sourire et un jeu de cartes.
- 3.** Vos mains acquerront une bonne dose de dextérité, qui servira à d'autres habiletés.
- 4.** Vous serez invité à des fêtes et des rassemblements parce que les gens adorent vous voir pratiquer votre art.
- 5.** Vous aurez de la facilité à amener les gens à interagir et à se parler dans des situations sociales délicates.
- 6.** Vous prendrez de l'assurance devant un groupe et apprendrez à contrôler un public.
- 7.** Les tours de cartes vous offriront une manière très efficace d'illustrer un point lorsque vous parlez.
- 8.** Votre sens de la méthode magique s'étendra à d'autres situations. Vous découvrirez de nouvelles façons de résoudre des problèmes difficiles.
- 9.** Vous deviendrez connu comme une personne spéciale. Les gens penseront que vous êtes magique.
- 10.** Vous aurez du plaisir à pratiquer un loisir amusant au simple coût d'un jeu de cartes à jouer.

Introduction

► Les tours de cartes sont amusants. Ils le sont encore plus pour l'artiste que pour le public. Ce livre vous fera découvrir les concepts nécessaires pour pratiquer la magie avec des cartes à jouer (cartomagie) et vous guidera tout au long du processus d'apprentissage. Vous constaterez que certains tours sont difficiles au début et exigent de l'entraînement. C'est une bonne chose, en fait. Le petit travail qu'il faut fournir empêche l'observateur d'être au parfum. En approfondissant votre réflexion et en investissant l'effort pour surmonter la difficulté initiale, vous pénétrerez dans un monde véritablement magique. Vous adorerez entendre votre premier « Wow ! »

Tout sur les tours de cartes vous fait découvrir les méthodes, appelées « tours de passe-passe », qui peuvent être utilisées d'une multitude de façons, pour induire en erreur, duper et, par-dessus tout, divertir ceux qui observent votre magie. Des trucs sont fournis pour chaque tour de passe-passe, afin que vous puissiez mettre vos nouveaux talents immédiatement au travail. Les tours de passe-passe existent pour déplacer les cartes dans le jeu, faire disparaître ou apparaître des choses, trouver des cartes perdues et introduire des cartes au nez de volontaires sans méfiance. Toutefois, l'objectif réel de chaque tour est de divertir le public.

Tout comme il est important de savoir comment manipuler les cartes, il faut savoir comment manœuvrer les membres du public. Ce livre vous enseigne comment attirer leur attention, les mener à des conclusions et les surprendre avec un résultat magique. La vraie magie sera affichée dans leurs yeux et entendue dans leurs rires.

À mesure que vous vous entraînerez à réaliser plus de tours de passe-passe et de trucs, vous vous rendrez compte qu'il existe souvent

plusieurs façons d'obtenir le même résultat. En apprenant plus d'une manière de faire une chose, vous remplirez votre coffre à outils magique, en quelque sorte. Chaque nouveau tour de passe-passe vous donne beaucoup plus de flexibilité. Avant longtemps, vous vous servirez de vos outils nouvellement acquis pour construire vos propres tours. Prenez note de vos créations. Vous voudrez vous en souvenir plus tard. Avec le temps, vos meilleurs tours seront ceux que vous créerez.

Apprenez à vous servir d'un jeu de cartes. Vous trouverez de nombreuses marques de cartes à jouer. Certaines fonctionneront peut-être mieux que d'autres pour vos trucs. Choisissez vos préférées et transportez un jeu sur vous. Conservez un jeu dans votre voiture, votre lieu de travail ou votre école. Gardez-en un dans votre porte-documents, votre bourse ou votre sac à dos. Produisez-vous chaque fois que l'occasion se présente. C'est la meilleure forme d'entraînement. Ne vous découragez pas, si vous ratez votre coup de temps à autre ou si quelqu'un découvre votre méthode. Considérez qu'il s'agit d'une expérience d'apprentissage. Un jour, avec la pratique, vous serez formidable. Les erreurs ne sont que des étapes sur la route du succès.

Votre propre goût pour la magie est sur le point de se développer. Allez voir d'autres magiciens se produire. Voyez si vous pouvez découvrir ces méthodes dans leur travail. (N'en parlez pas, par contre : c'est considéré comme impoli.) Prenez plaisir au spectacle et observez la façon dont le magicien manie son public. Regardez avec attention les éléments de mise en scène, la voix, le suspense, le costume, les gestes, tout ce qui rend l'expérience magique. Pensez aux choses que vous aimez et souvenez-vous-en. Vous pouvez vous en inspirer, mais ne copiez pas.

À mesure que vous vous investirez dans la magie, il vous sera utile de rencontrer d'autres magiciens et d'apprendre à les connaître. Il existe probablement un club ou une association de magie dans votre région. Appelez-les et assistez à une réunion. Apportez un jeu de cartes avec vous et soyez prêt à exécuter un tour. Vous verrez également beaucoup d'autres trucs. Les tours de passe-passe et les trucs dans ce livre forment une excellente base pour un répertoire solide de tours de cartomagie. Lorsque vous rencontrerez les autres magiciens, vous remarquerez une grande diversité de styles et de talents. C'est là que vous pourrez partager vos secrets et apprendre.

Amusez-vous bien avec votre nouveau passe-temps. Il y a peu d'activités qui apportent autant de joie que la magie.

Chapitre 1

BIENVENUE DANS LA MAGIE DES CARTES À JOUER

Les cartes connaissent une résurgence dans la culture populaire. Elles sont partout : dans les jeux de patience à l'ordinateur, les tournois de poker à la télévision, et les jeux de 21 dans les casinos. Nous sommes tous des familiers du jeu de cartes. Nous connaissons les couleurs, le système de numérotage, la taille et la forme des cartes. Lorsque nous voyons ces objets familiers se comporter de manières étranges, cela nous étonne. La personne qui crée cette surprise rappelle un certain type de tempérament.



Le mystère des cartes à jouer

Jouer aux cartes est du domaine du folklore, qu'il s'agisse de parties jouées sur les bateaux fluviaux par les personnages de Mark Twain ou par Poker Alice, Maverick et Soapy Smith. L'histoire de l'Ouest américain s'est jouée sur une toile de fond de figures et d'as.

Plusieurs de nos héros de film étaient très habiles avec un jeu de cartes. James Bond, par exemple, affronte son ennemi maléfique pour la première fois à une table de baccarat. Paul Newman et Robert Redford font équipe pour arnaquer un patron d'une bande de bandits dans *L'arnaque*. Lorsqu'on lui demande s'il s'agit d'un jeu de hasard, W. C. Fields répond : « Pas de la façon dont je joue, non. »

Une expertise des cartes confère au héros de film un certain mystère. Nous savons tous comment les cartes se comportent. Nous les avons tenues, nous avons joué avec elles, nous avons gagné ou perdu des parties avec elles. Elles semblent respecter les lois jumelles de la physique et de la chance. Nous ne pouvons pas imaginer comment on pourrait les contrôler à volonté. Lorsqu'une personne le fait, nous l'observons attentivement.

La cartomagie transporte ce mystère du grand écran sous nos yeux. Les admirateurs tapageurs et la manière précise de manipuler les cartes établissent une aura d'assurance autour de l'artiste. La surprise de voir l'impossible engendre l'excitation. Les cartes ne devraient pas pouvoir disparaître, changer de place ou se lever dans les airs de leur propre chef. Mais elles le font. Le magicien qui nous divertit avec cette illusion détient des secrets que nous ne pouvons même pas imaginer. Il ou elle est le sujet d'une grande curiosité.

Cette personne, c'est vous. Bienvenue dans cet univers.

Une histoire riche

La Chine possédait déjà une industrie du papier au premier millénaire av. J.-C. Les cartes imprimées ont probablement été inventées là-bas au cours du VIII^e siècle. Le premier tour de passe-passe a sûrement été créé deux semaines plus tard.

Chaque carte à jouer était en fait une représentation papier d'un domino. Des motifs floraux et des dessins d'animaux, ajoutés plus tard, ont fini par devenir des couleurs. On pouvait trouver des cartes peintes à la main dans le monde islamique dès le XI^e siècle et les cartes imprimées étaient présentes en Europe à partir de 1307. À cette époque, les cartes étaient détenues par les riches. Les gens ordinaires n'avaient pas les moyens de posséder de telles babioles. Plus tard, l'industrie de l'imprimerie a rendu les cartes beaucoup plus communes. Sous peu, le foyer moyen possédait son jeu de cartes à jouer. Les couleurs et les personnages variaient à travers l'Europe, comme c'est toujours le cas de nos jours.

Sans aucun doute, miser sur des cartes a causé la perte de plus d'une pauvre âme. Des centimes, des époux, des fermes et des fortunes entières ont été perdus sur la dernière carte abattue. Souvent, cette ultime carte tournée était l'œuvre d'un tricheur. Des joueurs de jeux d'argent véreux ont utilisé de vils talents, des jeux de cartes truqués et des ruses secrètes, pour contrôler les parties en leur faveur. Les gens de cet acabit sont pour le moins détestables. Ils appartiennent à une catégorie particulière d'escrocs qui s'attaquent aux gens crédules et aux joueurs invétérés. La société a peu de pitié pour de tels polissons. Lorsqu'ils sont pris sur le fait, la sanction est rapide et sure. Plus d'un tricheur a été tué d'une balle ou estropié par sa victime.

Si ces crapules ont fait quoi que ce soit de bon pour la société, c'est peut-être d'avoir légué cet héritage aux magiciens. La plupart des méthodes utilisées dans les tours de passe-passe tirent leurs origines de l'imagination d'un escroc décidé à voler un partenaire de cartes. Cartes empalmées, marquées ou écourtées, substitution de cartes, jeux de cartes coupées, tricherie en battant les cartes, réflecteurs, et des centaines d'autres combines ont été conçus par des tricheurs que vous ne voudriez jamais rencontrer. Le fait que leurs méthodes sont à présent utilisées pour divertir au lieu d'appauvrir constitue peut-être la vengeance de la bonne société.



Nous n'avons aucune dette envers ces bons à rien. Leurs victimes ont déjà payé. Il ne nous reste que la chance de faire un meilleur usage de leurs aptitudes durement acquises. Souvenez-vous, par contre, que ces requins sont toujours dans les parages. Ne pensez pas que votre connaissance des tours de cartes vous donne un avantage aux tables de jeu. Les magiciens se gardent bien de jouer aux cartes à l'argent.

Au cours de leur riche histoire, les cartes ont été utilisées comme matériaux subversifs, littérature hérétique et moyens douteux de jouer à l'argent. Quand elles étaient lourdement taxées en Angleterre, il s'y est développé un marché noir prospère des cartes à jouer. Les cartes ont été des œuvres d'art, des jouets, des aides à l'apprentissage et des outils mnémoniques pour mémoriser la Bible. Mais, plus que toute autre chose, elles ont été une affaire de jeu et de divertissement pour les jeunes et les vieux. Lorsque nous tenons un jeu de cartes entre nos mains, nous sommes liés à 1 200 ans d'histoire d'amusement et de distraction. Les tours de cartes truffent cette histoire de magie et d'excitation.

La reine de la fête

Ce qui est merveilleux avec la cartomagie, c'est qu'elle est portable. Vous n'avez pas besoin de gros accessoires ni d'instruments de musique pour divertir. Un jeu de cartes et un peu de charme feront l'affaire.

Vous n'avez pas besoin de scène ni d'éclairage particulier. Vous pouvez amuser les autres n'importe où. Avec votre jeu de cartes ou celui de quelqu'un d'autre, vous pouvez intéresser tout le monde. Vous les ferez rire, vous les garderez occupés et vous ferez de la réunion un plaisir. Lorsque les gens se souviendront de la fête, ils se souviendront de vous. Lorsqu'ils se souviendront de vous, ils se rappelleront un bon moment.

Après un certain temps, les gens demanderont à voir un tour de cartes lorsqu'ils vous verront. Ils s'attendent à s'amuser en votre compagnie. Ayez

toujours un tour de passe-passe à exécuter. C'est également une bonne idée de travailler sur un nouveau truc en tout temps.



Vous devriez également savoir quand vous arrêter. Quelques tours de cartes, c'est formidable. Beaucoup de tours de cartes, c'est assommant. Si, à la fin de votre spectacle, les gens veulent en voir davantage, votre sens du rythme est bon.

L'ultime moyen de briser la glace

Il y a un créneau particulier dans le monde du spectacle pour la personne qui travaille avec les cartes. Les entreprises, les associations et les groupes en tout genre tiennent des réunions et des banquets. Ils ont souvent besoin d'un moyen de briser la glace lorsque les gens arrivent. Les participants ont plus de plaisir s'ils commencent à interagir dès le début. C'est le point fort du magicien des cartes. Avec un peu de charme et un jeu de cartes à jouer, le magicien ou la magicienne va de groupe en groupe, les faisant rire, se raconter des blagues et se parler ensemble. L'artiste laisse une longue trace de sourires et de bavardages amicaux dans son sillage.

Une telle personne reçoit un salaire plutôt attrayant pour une heure de travail qui est plus amusant que toute autre chose que vous pourriez faire pour gagner votre vie. Que vous vous produisiez pour le plaisir ou contre une rémunération, les récompenses valent amplement l'entraînement.

Le processus d'apprentissage d'un tour de cartes

Un truc répété avec soin est une belle chose à voir. Les mouvements sont parfaits. Chaque déplacement et chaque geste semblent soignés et naturels. Vous avez l'esprit alerte, et l'action se déroule d'elle-même. Vous

pouvez sentir le public alors que vous tissez une illusion qui est pure poésie. Les rires et les applaudissements explosent. C'est votre récompense pour le temps et l'énergie passés à vous entraîner. L'exercice productif se présente en trois étapes distinctes. Elles doivent être respectées dans l'ordre, car différentes parties de vous doivent apprendre selon un programme particulier.

Entraînement cérébral

La première partie est l'entraînement cérébral, lorsque le cerveau apprend la mécanique d'un truc. En répétant lentement, vous mémorisez ce qui vient d'abord et ce qui suit. Chaque mouvement est compris et positionné. La tête participe activement à ce premier type d'exercice. Bien que les mains doivent apprendre chaque mouvement et le maîtriser, c'est le cerveau qui place ces éléments en ordre, qui sait quelle pression ou quelle vitesse sont requises et qui acquiert les habitudes.

Lisez attentivement la marche à suivre avant d'essayer un nouveau truc. Ensuite, exécutez les mouvements un à la fois. Soyez très attentif à la façon qu'a chaque doigt de réagir et à l'endroit où il se place. Vous en aurez terminé avec l'entraînement cérébral lorsque vous pourrez exécuter les mouvements dans l'ordre à plusieurs reprises.

L'entraînement manuel

À présent, les mains doivent apprendre à exécuter les mouvements sans que le cerveau y pense trop. C'est particulièrement vrai pour les tours de passe-passe et les mouvements qui doivent rester secrets. Vous devez être capable de les accomplir sans y réfléchir. Pour ce type d'exercice, votre glace est votre meilleure amie. Exécutez le tour de passe-passe encore et encore devant votre glace, décelant chaque erreur et la corrigeant.



Au début, vous n'aurez pas l'air bon. C'est le cas de tout le monde. C'est une très bonne chose, pour les magiciens. Comme les gens abandonnent après trois essais, ceux qui persévèrent sont largement récompensés. La difficulté initiale agit comme un bouclier qui empêche les magiciens d'avoir beaucoup de concurrence. Une fois que vous dépassez ce stade, le processus devient plus aisé et bien plus amusant.

Après une période de travail devant la glace, il est temps de vous entraîner sans elle. Exécutez votre tour de passe-passe ou votre mouvement alors que votre esprit est occupé ailleurs. Pratiquez la coupe à une main en regardant la télévision ou en lisant le journal. Vous devrez peut-être ramasser le jeu quelques fois, mais sous peu vous ne vous rendrez pas compte que vous coupez le jeu. Alors, les mains auront appris le mouvement. Continuez à vous exercer jusqu'à ce que vous réussissiez à tous les coups. Ensuite, observez-vous dans la glace pour vous assurer que vous n'avez pas adopté de mauvaises habitudes.

Exercice de présentation

Maintenant que la tête et les mains connaissent leurs rôles, il est temps pour l'artiste de connaître le sien. Exécuter un truc n'est pas la même chose que le présenter. Vous devez le vendre à votre public.

Pratiquez le truc ou la routine avec le baratin. Prononcez véritablement les mots pendant votre répétition avec l'inflexion de voix et l'insistance que vous utiliserez lorsque vous vous produirez. Cela vous garde d'avoir à réfléchir à ce que vous allez dire lorsque vous êtes devant des gens.

Lorsque vous le maîtrisez, montrez-le à quelqu'un. Observez sa réaction. Vous saurez s'il est épaté. Souvenez-vous où vous avez bégayé ou hésité. Plus tard, vous pourrez trouver un remède à cela. Si une personne vous surprend à faire quelque chose, demandez-lui comment elle s'en est aperçue; ensuite, procédez à des modifications.

La plupart des artistes n'ont pas l'impression de « posséder » un truc avant de l'avoir présenté 12 fois devant un public. À ce moment-là, vous maîtrisez le rythme du numéro. Vous savez quelle blague passe bien et où les gens regarderont. À ce stade, vous aurez l'air suave et professionnel. Quand vous prenez le temps qu'il faut pour perfectionner un truc, le public n'a pas conscience des heures que vous avez consacrées à l'acquisition de votre savoir-faire. Cependant, il ne sait pas non plus à quel moment se produit le mouvement secret. Les observateurs verront un plan d'action se dérouler devant eux et s'émerveilleront en se demandant comment c'est possible. Pour eux, c'est de la pure magie.



Question ?

Qu'en est-il de l'entraînement sur vidéo ?

Si vous avez accès à une caméra vidéo, utilisez-la pour peaufiner vos routines. Devant la glace, vous aurez tendance à regarder vos mains. La caméra regarde votre corps en entier. Elle vous montrera si votre visage se plisse lorsque vous exécutez votre mouvement secret ou si vous vous tenez à un angle étrange. L'entraînement sur vidéo vous donne l'air beaucoup plus professionnel.

Magie professionnelle

Quand vous aurez développé un certain talent avec les cartes et avec un public, vous songerez peut-être à vous produire professionnellement. Pour la plupart des gens, cela arrive après environ un an ou plus de durs labeurs. Il n'est pas nécessaire de gagner de l'argent avec la magie pour être un bon magicien. Vous pouvez aimer faire de la magie parce que c'est l'un des plus merveilleux passe-temps du monde. Plusieurs magiciens très doués font exactement cela.

Si vous ressentez le besoin de bonifier votre revenu, la magie peut-être très rémunératrice. Plusieurs jeunes hommes et femmes ont payé leurs études universitaires en faisant de la magie dans des fêtes et des banquets. Les restaurants embauchent régulièrement des artistes pour qu'ils se

produisent de table en table, afin d'augmenter leur chiffre d'affaires. Le magicien gagne un cachet pour son travail et il reçoit des pourboires en surplus. Il vous faudra étendre votre répertoire de magie au-delà des tours de cartes.

La façon habituelle de commencer à se produire professionnellement est lors de fêtes d'anniversaire. Cela présente plusieurs avantages. Premièrement, tout le monde a un anniversaire. Beaucoup de papa et de maman cherchent une façon de rendre unique la fête d'anniversaire de leur enfant. Un magicien pourrait être exactement ce qu'il faut. Les scouts et autres associations pour enfants présentent également un terrain fertile. C'est également une excellente façon de développer vos habiletés avec un public. Les enfants peuvent former un dur public. Ils vous enseigneront à gérer toutes sortes de situations avant que vous ne vous attaquiez à des marchés plus difficiles. Les fêtes d'anniversaires se déroulent aussi dans un cadre plus intime et, ainsi, sont loin de nécessiter autant d'équipement ou de costumes que les lieux plus imposants.

Quand votre compétence et votre confiance augmenteront, il sera temps d'élever les enchères. Les banquets et les réunions d'association forment un bon marché. Vous pourriez chercher du travail dans un restaurant familial. Vous remarquerez que c'est une excellente façon d'obtenir des clients pour vos spectacles en solo. Les gens bien placés pour vous embaucher aiment avoir la possibilité de vous voir à l'œuvre avant de signer un contrat. Au restaurant, ils peuvent évaluer votre talent de magicien ainsi que votre habileté avec le public.

Avant de commencer votre carrière d'amuseur, adhérez à un club. Trouvez le club de magie le plus près de chez vous et assistez aux réunions; rencontrez les autres magiciens. Vous apprendrez beaucoup. C'est également une bonne idée de chercher à connaître les autres artistes de variété. Vous découvrirez des âmes sœurs parmi les jongleurs, les mimes, les clowns, les artistes des ballons, les comédiens, et ainsi de suite. À leur contact, vous prendrez conscience du monde plus vaste du spectacle. Les artistes actifs sont ceux qui connaissent les affaires. Leur expérience et leurs conseils peuvent constituer un énorme avantage.

En évoluant dans le royaume de la magie professionnelle, vous devrez en apprendre beaucoup sur la mercatique et le commerce de la magie.

Vous vous retrouverez à prendre des décisions à propos de cartes professionnelles, de brochures, d'envois postaux, d'agents et d'itinéraires. Ne vous inquiétez pas. Ce sera encore extrêmement amusant.

Vous vous engagez sur la voie d'une tradition consacrée par l'usage. Profitez des habiletés que vous développez et de la joie et du divertissement qu'elles procurent aux autres. Prenez votre temps; vous vivrez une merveilleuse aventure.

Chapitre 2

VENDRE UN TOUR

2



Un cadeau encore dans le sac de la boutique est bien loin d'être aussi intéressant qu'un autre emballé dans un papier coloré et enrubanné. Il en va de même pour la magie. Un tour qui est impeccable techniquement n'est pas nécessairement distrayant. La magie est dans la présentation. Connues depuis des siècles, les méthodes pour charmer magiquement le public voguent entre le mystère et le prosaïsme. Vous pouvez les apprendre rapidement, mais il faut du temps pour les maîtriser. Chaque spectacle vous rend meilleur.

Établir la crédibilité

Quand un juge entre dans une cour, tout le monde sait qui est le chef. La salle, les meubles, la robe : tout désigne cette personne comme celle qui commande. Elle est assise sur un fauteuil surélevé surplombant les autres dans le tribunal. Tous les meubles sont tournés vers elle. Elle a un marteau et porte une imposante robe noire. Son pouvoir et sa crédibilité sont tenus pour acquis. Elle n'a pas besoin de les établir avant de commencer chaque procès. Tous les signes extérieurs de son poste démontrent clairement son autorité.

La magie compte sur un attirail semblable. Le mystère de la magie s'opère à travers un ensemble de principes vieux de milliers d'années. Les magiciens respectent un code qui protège les secrets de leur art. Ils endossent l'habit de circonstance pour le magicien, c'est-à-dire qu'ils portent des vêtements un peu plus habillés que le public. Les cartes qu'ils manipulent sont élégantes et caractéristiques. Leurs mouvements agiles sont ponctués de grands gestes. Ils ne doutent pas qu'il se prépare quelque chose de magique.

Comme avec le décor et les vêtements du juge, ce mystère entourant le magicien établit sa crédibilité dans l'esprit du public avant même que le spectacle commence.

Le code du magicien

Les magiciens ont un code de conduite qui remonte à des milliers d'années. Des preuves de cette règle particulière sont présentes dans la Bible, les textes égyptiens et les annales archéologiques. À présent, vous en ferez partie, et les autres magiciens s'attendent à ce que vous soyez au courant. Sans aucun doute, vous avez déjà entendu le dicton « les magiciens ne révèlent rien ». Il est vrai. Les magiciens sont fanatiques, quand il s'agit de garder leurs secrets. Leur capacité à divertir dépend totalement de cet unique credo. Ne révélez jamais vos secrets.

C'est le mystère qui donne à la magie un tel charme. Nous sommes déroutés par l'impossible. Lorsque nous découvrons comment une chose

est faite, ce n'est plus un mystère. Ce n'est plus qu'un processus, donc moins intéressant. Apprendre les méthodes utilisées par le magicien est un peu comme savoir que vous aurez une fête-surprise. Ce n'est pas très amusant.

Vous serez cruellement tenté de dévoiler vos secrets. Vos amis demanderont : « Comment fais-tu cela ? » ou « M'enseignerais-tu un tour ? ». Si vous parlez, vous le regretterez. Le tour que vous avez passé des semaines à perfectionner aura peut-être l'air d'un miracle la première fois que vous l'exécuterez devant un public. Si vous révélez, même à une seule personne, comment vous faites, le tour ne se présentera plus aussi bien après. Quand quelqu'un demandera « Comment as-tu fait cela ? », la personne à qui vous l'avez dit répondra « Oh, il cache une carte dans sa paume droite. » Elle sera très fière de partager son savoir secret. Alors, une demi-douzaine de personnes connaîtront votre méthode. Elles adoreront aussi le dire aux autres. Toutefois, la seule raison pour laquelle elles voudront voir le tour, c'est pour le dévoiler.

Soyez prêt à affronter les questions. Quand une personne vous demande comment vous avez fait, lancez une réplique amusante. Ensuite, changez de sujet. Voici quelques réponses communes à la question : « Comment as-tu fait cela ? »

- Avec beaucoup de difficulté.
- Assez bien.
- C'est un mystère.
- Je n'en ai pas la moindre idée.
- Tout est réalisé à l'aide de miroirs.



Il est très important que votre réponse au « Comment ? » soit légère. Elle ne doit pas avoir l'air désinvolte ou impolie. Faites-les rire, et cela fera partie du plaisir. Ensuite, éloignez leur esprit du sujet.

Un tour peut aussi être dévoilé par inadvertance. Présenter un tour avant qu'il ne soit prêt peut parfois nous faire trébucher et révéler notre

méthode. Si cela se produit, répétez le tour un peu plus longtemps avant de le présenter de nouveau.

Vous entendrez souvent : « Refais-le. » N'acceptez pas. Ne recommencez jamais un tour pendant un même spectacle. Le seul motif de leur demande, c'est d'essayer de découvrir le truc. Avec suffisamment de répétitions, ils pourraient y arriver. Votre capacité à les envoyer dans la mauvaise direction dépend du baratin, de la suggestion, du langage du corps et des gestes.

Le sceptique n'y fera pas attention la deuxième fois. Au lieu, lancez-vous dans un tour totalement différent.

Évidemment, quand une autre personne se produit, en tant que magiciens, nous ne dévoilons jamais comment elle a réalisé sa magie. Même si elle a une mauvaise journée et rate son coup, nous ne la dénonçons pas. Il y a une certaine solitude à conserver vos secrets. Cependant, cela est essentiel pour cette forme d'art. Lorsque vous rencontrerez d'autres magiciens, vous constaterez qu'ils partagent cette solitude. C'est un lien qui vous unit.



Certains tours supportent la répétition. Ils utilisent un principe différent chaque fois ou ils mènent à une autre conclusion. Ils sont conçus pour être répétés. À moins que vous ne répétiez l'un de ces tours, il est sage de s'abstenir.

Le mystère de la magie

L'image que chaque personne se fait d'un magicien comporte certains éléments communs. Nous nous attendons à ce qu'il soit sûr de lui, puissant et un peu mystérieux. La magie de notre littérature courante est remplie de dragons, de lutins, de héros et de vauriens. Dans tous les récits, le magicien est une sorte de personne mystérieuse. Cependant, chacun de nous imagine ce personnage d'une manière unique.

Visualisez dans votre esprit le magicien par excellence. Comment est-il habillé? Voyez-vous une tenue habillée, une robe flottante, un costume traditionnel ou un vêtement très élégant? Quel type d'accessoires utilise ce

magicien ? S'agit-il de cartes à jouer traditionnelles, de cartes de fantaisie ou de cartes de casino ? Qu'en est-il de son langage du corps ? Y a-t-il de la confiance en soi, de l'énergie, de la chaleur ou de la fantaisie ? Votre façon de percevoir ce magicien est en grande partie l'image que vous avez de vous-même en tant que magicien. À mesure que vous perfectionnerez cette vision, la magie de votre propre mystère prendra forme.

Il y a des étapes concrètes que vous pouvez suivre pour cultiver l'aura de force et d'assurance qui aide à vendre votre magie.

Votre apparence

Pensez aux artistes que vous avez vus. Remarquez que ces derniers sont souvent mieux habillés que les gens du public. La chanteuse de chansons d'amour est parée d'une belle robe de soirée et de bijoux étincelants. Le jongleur porte des rayures ou des couleurs vives, ou un chapeau bizarre. Le maître de cérémonie porte un habit. Le magicien porte un smoking ou une queue-de-pie. En revêtant le costume de leur art, les artistes se conforment aux attentes du public. Les gens les voient inconsciemment comme ce qu'ils sont et s'attendent à ce qu'ils soient bons dans ce qu'ils font.

De toute évidence, vous ne voulez pas porter un smoking ou une queue-de-pie pour réaliser des tours de cartes devant vos amis. Toutefois, être bien habillé vous accorde un niveau de crédibilité qui aide à élever votre image magique. Habillez-vous avec élégance quand vous savez que vous vous produirez, et vous remarquerez qu'on vous accepte davantage. Des vêtements bien pressés et des souliers cirés illustrent la compétence.

Rappelez-vous également que lorsque vous faites des tours de cartes, tout le monde est très attentif à vos mains. Il est essentiel qu'elles soient propres et que vos ongles soient bien coupés. Il est aussi important de vous laver les mains avant le spectacle parce que cela élimine les résidus qui détériorent les cartes. Elles ne s'étaleront pas correctement en éventail si elles accumulent de l'huile ou de la saleté. Utilisez de la crème hydratante pour empêcher vos mains de devenir sèches, mais ne l'appliquez pas juste avant d'entrer en scène. Cela rendra les cartes collantes.

Les durillons et les plaies peuvent distraire. Servez-vous de gants lorsque vous travaillez, et usez de crème pour protéger vos mains et les garder douces. En plus de mieux paraître, votre sens du toucher et votre dextérité seront améliorés.

Divertir par opposition à duper

Les gens adorent être divertis, mais ils détestent être dupés à moins que ce ne soit sur un fond d'humour. Il est très facile pour les tours de cartes d'avoir l'air impudent ou sarcastique. De nombreuses personnes sont sceptiques devant un magicien parce qu'elles ont peur qu'il les tourne en ridicule. Cette crainte amène des personnes à s'éloigner de la magie, ou encore pire, à essayer de déjouer votre truc.

La meilleure façon de soulager ce type de peur est de mettre votre public à l'aise. Traitez les gens avec respect et adoptez vos meilleures manières, et ils vous accepteront. Entamez une conversation avec eux avec des mots gentils et un sourire doux. Une approche chaleureuse et amicale les rapproche. Au début du spectacle, un humour qui vous dénigre vous-même brise les barrières. Si vous êtes capable de rire de vous-même, les gens ne vous craindront pas.

Il va sans dire que votre tour ne devrait pas embarrasser votre volontaire. Développez votre baratin de manière à ce que votre spectateur semble accomplir la magie ou être influencé par elle. Évitez de concevoir une routine où votre assistant échoue, et vous, vous triomphez. Votre magie devrait être étonnante et divertissante pour tous.



Les artistes, comme Don Rickles, peuvent abuser de leur public et s'en tirer. C'est leur personnalité, et l'on s'attend à cela d'eux. Ils n'ont pas commencé leurs carrières ainsi, par contre. Ils ont fait leurs classes lors d'innombrables spectacles, avant de développer le personnage grossier qu'ils jouent. Un artiste chevronné peut réussir cela, mais ce n'est pas la personnalité que vous voulez adopter lorsque vous apprenez votre métier.

Entraînement et perfectionnement

N'adorez-vous pas voir un numéro parfait ? Qu'il s'agisse d'une ballerine ou d'un cavalier montant un bronco, l'habileté nous impressionne. Nous encourageons les athlètes et applaudissons les acteurs qui donnent l'impression que ce qu'ils font est facile. C'est un phénomène émotionnel qui nous attire vers eux. C'est la récompense de l'entraînement. Résoudre tous les problèmes, les balbutiements et les chutes avant que nous ne présentions un tour donne à celui-ci un air impeccable et professionnel. Notre public admire notre habileté et veut que nous réussissions.

Plus votre routine est perfectionnée, plus votre image auprès du public sera forte. Cette image devient vite une réputation qui vous précède. Les gens ont hâte de vous voir en spectacle.

Quoi dire

Avec les tours de cartes, c'est souvent une bonne idée de dire aux gens ce qu'ils verront. Autrement, ils pourraient le manquer. Vous ne voulez pas que quelqu'un regarde ailleurs juste au moment de la grande finale. Déclarer « Votre carte s'élèvera au-dessus du paquet » ou « La carte manquante est revenue » juste avant que cela ne se produise garde les yeux du public sur le jeu de cartes. Il y a aussi de nombreuses blagues utilisées par les magiciens pour obtenir un rire rapidement et maintenir une atmosphère bon enfant. Elles peuvent également souligner davantage quelque chose ou dissimuler un moment difficile. En voici quelques-unes.

Blagues et réparties	
Quand un spectateur prend trop de temps :	« Prenez votre temps, mais faites vite. »
Quand un spectateur prend trop de temps :	« Ça va. Je suis payé de l'heure. »

Quand un tour tourne mal ou semble mal tourné :	« Je n'ai pas besoin de faire cela pour vivre, je pourrais mourir de faim. »
Quand vous laissez tomber le jeu par mégarde :	« J'ai créé ce tour moi-même. »
Quand quelque chose tourne mal :	« Comment est-ce que je m'en tire jusqu'à maintenant ? »
Quand seulement une personne applaudit :	« Merci, maman. »
Quand seulement quelques personnes applaudissent :	« Merci..., à vous deux. »
Lorsqu'on vous pose la question du « comment ? » :	« N'importe quel enfant de 9 ans pourrait le réussir..., après 10 ans d'entraînement. »
Quand quelqu'un déclare que vous trichez :	« C'est mon boulot. »
Quand quelqu'un affirme que les cartes sont truquées :	« Non, mais je me méfie un peu. »
Lorsque vous obtenez la mauvaise carte :	« Elle s'est changée en trois de trèfle par magie. »

Comment le dire

Le rythme, c'est la clé du succès. Lorsque vous lancez une réplique amusante, faites une pause après la mise en situation. Comptez ensuite

jusqu'à trois rapidement. Puis, concluez. « Merci (1, 2, 3)..., à vous deux. » Levez ou baissez le ton de votre voix, pour mettre l'accent sur une partie ou l'autre. Parlez d'une octave plus haute si vous faites semblant d'être nerveux, comme lors du tour de passe-passe de nigaud.

N'ayez pas peur de trop exagérer votre expression. Quand vous dites « Merci, maman », un sourire niais et un haussement d'épaules signifiant « Oh, zut ! » aident à obtenir un rire. Ajouter de la comédie en utilisant votre corps accentue vos propos. Arrondir vos yeux et rejeter la tête en arrière en un geste de fausse surprise aide à insister sur votre vulnérabilité quand la carte choisie n'apparaît pas. Lorsque vous la sortez réellement, la réaction est plus forte.

Certaines réparties obtiennent une meilleure réaction lorsque vous les lancez sans expression aucune. Cette détente des muscles faciaux s'appelle « avoir un visage de marbre ». Les humoristes s'en servent beaucoup. Dans certaines situations, y regarder à deux fois suscite le rire. C'est lorsque vous regardez quelque chose, puis que vous vous retournez rapidement avec étonnement. Cela souligne davantage une apparition ou une disparition.

Gérer un trublion

Très vite, vous tomberez sur un trublion. Cette personne déteste voir quelqu'un d'autre occuper l'avant-scène. Son but est de voler l'attention pendant votre spectacle. Il pourrait simplement se montrer grossier et dire qu'il a vu mieux ou que tout le monde peut trouver comment faire cela. Ou bien il pourrait rire de votre numéro. Il pourrait même essayer de saboter vos efforts.

Soyez assuré que tout le monde trouve l'élément perturbateur aussi agaçant que vous. Ils veulent être divertis, et il nuit à cela. Votre première réaction devrait être de l'ignorer. Il arrêtera peut-être, ou encore le public lui dira de se taire. Cela fonctionne dans plusieurs cas. S'il affirme qu'il sait comment faire, répondez : « Je suis certain que c'est vrai, mais ne gâchons pas la surprise pour les autres ».



La meilleure façon de vous défendre contre un trublion est d'être très bon dans ce que vous faites. S'il est épaté, il sera incapable de réfléchir assez vite. C'est le moment de réaliser vos trucs les plus spectaculaires. Cela devrait le faire taire.

S'il déclare que la carte est sur le dessus du jeu et que c'est faux, montrez la carte nonchalamment et regardez-le avec un visage de marbre. Si elle est réellement sur le dessus et que vous êtes doué avec la levée double (décrit au chapitre 15), c'est maintenant le moment de vous exécuter. S'il affirme qu'il sait où se trouve la carte, présentez le tour de la « carte sur le front » (décrit au chapitre 9).

S'il fait des blagues sur votre représentation, et qu'il obtient des rires, esclaftez-vous avec la foule. Puis, continuez. S'il ne semble pas agressif, vous pourriez l'attirer dans un tour de nigaud. Cela tranquillise la plupart des trublions. S'il continue de railler même sur scène, ayez l'air un peu gêné et dites-lui en murmurant afin qu'il soit le seul à entendre : « Ne baissez pas les yeux. Votre braguette est ouverte, et ils ne remarqueront rien, si vous ne regardez pas. »

S'il continue à vous interrompre, vous devez agir. Si vous vous trouvez dans un lieu informel comme une fête, vous pourriez essayer ce qui suit. Quand il raconte une blague, arrêtez-vous et laissez tout le monde rire. Puis, reprenez votre numéro. S'il recommence, arrêtez-vous et demandez-lui son nom. Dites : « Robert, vous êtes vraiment très drôle. Aimeriez-vous venir ici et faire quelques minutes ? » S'il acquiesce, dites : « Que diriez-vous de le faire après mon spectacle ? » Déclarez cela en toute sincérité. Ne vous montrez pas le moins du monde sarcastique. 9 fois sur 10, il cessera. Lorsque vous arrivez à la fin de votre présentation, regardez-le. N'essayez pas cette approche si le trublion semble ivre. Il ne s'arrêtera pas et aura l'air encore plus imbécile. Contentez-vous de ranger les cartes et d'attendre un meilleur moment.

Quand vous travaillez sur scène ou contre un salaire, vous ne pouvez pas vous interrompre. Vous devez engager la conversation avec le trublion.

Votre but est de l'amener à cesser de vous aiguillonner afin que votre public puisse avoir le plaisir pour lequel il a payé. C'est là que certaines répliques courtes tombent à pic. En voici quelques-unes :

— Je suis désolé, ils ne m'ont pas dit qu'il y avait un autre artiste. À quelle heure commencez-vous ?

— Je suis désolé ; j'ai pensé (avec le microphone et tout) que c'était mon tour.

— Quel est votre prénom ? Quand il répond, dites : « Tout le monde, voici Robert. Il va vous raconter une blague.

— Mesdames et messieurs, permettez-moi de vous présenter Don Wadbottom. Don est un jongleur et il va vous épater avec quelques habiles prouesses extraordinaires dans quelques minutes. Nous avons hâte, Don.

Puis, reprenez votre numéro. En continuant à faire des tours de cartes, vous trouverez votre propre méthode pour vous occuper des trublions. Il se peut même qu'un jour, cela vous amuse.

Accepter les applaudissements

Une habitude dans laquelle tombent de nombreux nouveaux magiciens est celle de ne pas tenir compte des applaudissements. C'est facile de se laisser prendre par la mécanique d'un truc et d'oublier l'effet qu'il a sur notre public. Nous sommes si contents de l'avoir exécuté sans erreur que nous passons tout simplement au tour suivant. Les applaudissements sont votre récompense pour tout ce dur travail. Autant vous que votre public tirez profit d'un peu de temps passé à apprécier le tour.

Quand les gens songent à vos tours de cartes, ils évaluent inconsciemment le bon temps qu'ils ont passé par la façon dont ils ont réagi. S'ils rient et applaudissent à votre spectacle, ils s'en souviendront avec attendrissement. Par conséquent, donnez-leur le temps de réagir. Quand les gens rient, marquez une pause et laissez-les rire. Quand ils applaudissent, inclinez-vous, hochez la tête, écartez largement les bras ou faites un autre geste

pour indiquer votre reconnaissance. Remerciez votre public. C'est un hommage normal envers l'artiste. Grâce à vous, ils ont du plaisir. Profitez-en.

Chapitre 3

LA FAUSSE PISTE : LE PLUS GRAND SECRET DE LA MAGIE

3

Le principal talent du magicien consiste à réussir des vols secrets et des mouvements audacieux sous le nez du public. À la fin d'un tour, ces observateurs sont surpris. Ils ont été trompés sur le lieu et le moment. Bien que les gens du public regardent attentivement, leur attention est brillamment guidée ailleurs par l'artiste. Il garde leur attention sur quelque chose de futile, pendant que la véritable action se déroule tout près. L'établissement d'une fausse piste est essentiel à la bonne magie.



Éviter les distractions

Afin de divertir avec la magie, vous devez d'abord capturer l'attention du public. Avant d'offrir de présenter un tour de cartes, vous devrez prendre des mesures pour concentrer l'attention sur vous. Observez votre environnement. Y a-t-il des distractions? Peut-être du bruit provenant d'un téléviseur ou des gens qui traversent le lieu? Si c'est le cas, déterminez la façon dont vous vous en occuperez. Demandez qu'on éteigne le téléviseur. N'essayez pas de concurrencer une partie de football. Si vous vous trouvez dans un lieu très fréquenté, déplacez l'action vers un endroit plus approprié ou près de la porte, puis redirigez la circulation. Essayez de vous installer afin d'être celui que l'on voit et entend le mieux.

Examinez l'éclairage. Vous convient-il? Le soleil tombe-t-il dans les yeux des spectateurs? Décidez de vous positionner en face du soleil, si cela signifie que votre public verra mieux votre magie. Vous souhaitez vous mettre dans un endroit où vous serez bien éclairé et que la lumière ne dérange pas votre public. N'exécutez pas des tours de cartes dans l'ombre. Dans le domaine de la magie, il est tout aussi important d'être entendu que d'être vu. Vos spectateurs peuvent-ils vous entendre? S'il y a de la musique forte, éteignez-la ou produisez-vous à un autre moment.

Y a-t-il des glaces ou des surfaces réfléchissantes? Si vous vous produisez devant une glace, les gens observeront vos mains dans la glace, ce qui pourrait dévoiler votre méthode. Il est plus probable, par contre, qu'ils se regarderont eux-mêmes, et pas vous. Ils pourraient même manquer la grande surprise. Qu'en est-il des fenêtres? Y a-t-il une fenêtre panoramique derrière vous? Vous ne voulez pas que le public soit distrait par le voisin qui tond sa pelouse ou les enfants jouant au ballon. Essayez de vous installer de façon à être devant un décor neutre.

Il va sans dire que vous devriez avoir des cartes de bonne qualité et relativement neuves. Si les bords des cartes sont gris et abîmés, ce sera l'impression que le public se fera de vous. Faites des expériences avec chaque marque de cartes à jouer pour trouver celle qui se manipule le mieux et paraît bien. Un motif distinctif au verso confère une touche professionnelle, mais évitez les cartes qui ont des desseins de fleurs ou d'animaux.

Capter et diriger l'attention

Une fois votre environnement prêt, si possible, demandez qu'on vous présente. Si vous pouvez obtenir de votre hôte qu'il annonce votre numéro de magie, les gens se tourneront vers vous. Autrement, exécutez un petit mouvement théâtral comme un éventail ou un étalement des cartes, puis demandez : « Puis-je vous montrer un peu de magie ? »



Il vaut bien mieux parler de votre représentation comme de la « magie », plutôt que comme « des tours de cartes ». Énormément de gens connaissent un tour de cartes ou deux. Vous devez établir très tôt que ce qu'ils sont sur le point de voir se situe à un niveau beaucoup plus élevé.

Commencez par quelque chose de très visuel pour capter leur attention. L'apparition d'une carte ou un changement de couleur fonctionnent bien. Lorsque votre public proche rit et réagit, vous attirerez inévitablement un groupe plus grand. À mesure que la foule s'élargit, vous devrez élever la voix afin d'être entendu. Gardez les épaules hautes, afin d'avoir suffisamment d'air dans les poumons pour résonner. Ne forcez pas votre voix, mais projetez-la de votre mieux. Assurez-vous de regarder votre public, et non les cartes. Déplacez continuellement votre regard d'une personne à l'autre. Vous devrez apprendre à guider leurs yeux en regardant là où vous voulez qu'ils regardent. Toutefois, établir un contact avec les yeux est essentiel pour retenir l'attention des gens.

Les êtres humains réagissent d'instinct à certains stimuli. Nos cerveaux sont conçus de telle sorte que nous nous tournons et regardons lorsque nous entendons un bruit bizarre ou fort. De la même manière, nous regardons tout ce qui semble déplacé. Ces instincts ont sauvé la vie de nos ancêtres assez longtemps pour qu'ils se reproduisent ; ce sont des mécanismes de survie extrêmement puissants. Ils s'enclenchent avant même que nous réfléchissions. Voici quelques stimuli qui attirent instinctivement l'attention des gens et dont les magiciens peuvent tirer parti :

- Changement dans l'éclairage
- Mouvement rapide
- Quelque chose de gros ou de petit
- Un objet qui tombe
- Un objet qui approche

Déplacer une carte sous la lumière ou l'écarter de la lumière attire le regard de tout le monde. Votre autre main est pratiquement invisible pendant cet instant. Quand vous tenez quelque chose dans votre main gauche et que vous voulez que les spectateurs l'ignorent, ne la remuez pas. Gardez-la totalement immobile et déplacez la main droite. L'œil suivra le mouvement.

L'usage d'une carte trop petite, trop grande ou d'une couleur étrange peut ajouter une touche d'humour et de surprise. Quand vous remettez le jeu de cartes à quelqu'un, il doit le regarder — tout comme le reste du public. C'est pourquoi les magiciens remettent fréquemment le jeu à un spectateur afin qu'il le batte lorsqu'ils dissimulent une carte dans leur paume. À cet instant, tout le monde regarde le jeu, et non l'autre main du magicien.

Il y a plusieurs autres éléments de notre adaptation sociale qui nous amènent à réagir d'une manière précise. Il vous suffit de rencontrer quelqu'un qui se tient trop près de vous pour comprendre ce concept. Certaines des choses qui entraînent des réactions automatiques d'adaptation comprennent :

- Quelqu'un qui vous regarde dans les yeux
- Plusieurs personnes qui vous regardent
- Un appel à l'aide
- Une question
- Un écart social
- Toucher le bras ou l'épaule

Quand vous devez exécuter un mouvement, vous pouvez le prévoir juste après avoir regardé une spectatrice dans les yeux et lui avoir posé une question inattendue. Tout le monde la regarde, et elle doit s'arrêter pour réfléchir. Elle sent les yeux de tous sur elle et elle n'est pas en mesure de penser à regarder vos mouvements. Réappropriiez-vous l'attention dès que vous êtes prêt. Cela apaise son esprit et permet au tour de se poursuivre.

Demander à quelqu'un de vous aider à tenir le jeu, le battre ou prendre une carte déclenche une réaction de soutien. La personne choisie s'y plie presque toujours, et l'attention se centre sur elle pendant quelques secondes. Ne faites pas cela avec quelqu'un qui semble turbulent ou arrogant. Il vous volera la vedette et tentera de gâcher le tour. Dans le même ordre d'idées, ne le faites pas avec une personne qui semble timide à l'excès. Vous perdrez la sympathie du public qui partagera sa gêne.

Vider la mémoire

Nous conservons tous ce que nous faisons actuellement dans la mémoire à court terme. La mémoire à court terme a deux caractéristiques de base qui aident à lancer la personne sur une fausse piste. Premièrement, elle a une capacité limitée. Elle retient environ sept choses. Deuxièmement, elle est axée sur l'action. Quand vous détournez l'attention des gens de ce que vous faites, leur mémoire à court terme laisse tomber ce qu'elle retient et se prépare à recevoir de la nouvelle information. Au moment où vous posez une question, touchez le bras de quelqu'un ou approchez de son espace personnel, votre public commence à s'intéresser à cela. Ce changement d'attention vide la mémoire à court terme. Ils perdent le fil de vos mouvements et sont incapables de reconstituer les étapes de votre tour.

Voici une vieille énigme qui illustre ce processus de duperie de la mémoire. « Un autocar qui traverse la ville avec 12 personnes à bord s'arrête et laisse descendre 2 personnes, puis monter 1 personne. Deux pâtés de maisons plus loin, une autre personne monte. À l'arrêt suivant, une personne descend. Trois pâtés de maisons plus loin, une personne descend, trois montent. Combien d'arrêts l'autocar a-t-il faits ? » De toute évidence, on

vous a mené sur une fausse piste. Les détails ont centré votre attention sur les calculs plus difficiles, plutôt que sur le nombre simple d'arrêts. Votre mémoire ainsi détournée a de la difficulté à reconstituer les faits simples parce que vous ne vous en êtes pas préoccupé. Le magicien guide le public de la même façon, mais avec plus de subtilité.

Surveiller vos angles

Pendant d'innombrables générations, les gens ont craint la disparition du Soleil lors d'une éclipse. Ce n'est qu'à une époque relativement moderne que nous avons appris la vérité ; un accident planétaire de géométrie aligne la Terre et la Lune exactement dans le bon angle pour dissimuler le Soleil à la vue. Si le monde entier peut être faussement amené à croire que le Soleil a disparu, nous devrions avoir peu de difficulté à cacher une carte ou deux à notre public. Tout n'est qu'une question d'angles.

Votre glace vous donnera le sens des angles si vous l'observez attentivement. Assurez-vous de vous tenir de côté et de vous observer du point de vue de ceux qui sont à côté de vous. Apprenez à dissimuler vos mouvements sur le côté également. Il existe quelques règles générales que vous pouvez suivre ; toutefois, vérifiez-les toujours dans votre glace. Par exemple, en général, lorsque vous empalmez une carte, pointer la jointure du majeur vers le public dissimulera la carte. Garder votre main sur votre flanc la cachera également.

Rappelez-vous que les enfants voient les choses différemment. Leur monde en est un de rotules. Ils lèvent les yeux vers des choses que les adultes voient en baissant la tête. Si vous exécutez un mouvement à la hauteur des yeux des adultes, les enfants pourraient le déceler. Si vous travaillez étroitement avec des adultes et des enfants, vous pouvez vous pencher ou vous accroupir à leur niveau afin d'inclure les tout-petits dans votre magie. Les adultes ne devraient pas avoir de la difficulté à voir le spectacle. Si vous travaillez à quelque distance, gardez seulement en tête la variété de hauteurs d'yeux de votre public.

Soyez très prudent lorsque vous travaillez avec des gens derrière vous, car ils verront peut-être comment se font les choses. Ils pourraient

également détourner l'attention de vous pendant la représentation. Invitez les gens à passer à l'avant en expliquant qu'ils verront beaucoup mieux.



Si quelqu'un insiste pour rester derrière vous, interrompez votre présentation. Il tente de saboter vos efforts. Il fera certainement tout un plat d'avoir vu votre méthode et il la dévoilera de manière impulsive devant les autres membres du public. Bien qu'il veuille vous faire tourner en bourrique, il réussira, bien sûr, à faire un fou de lui, mais ce ne sera pas agréable pour les spectateurs. Vous vous porterez bien mieux en ne vous produisant jamais pour ce genre de personne.

Souvenez-vous aussi de prendre conscience des glaces et des surfaces réfléchissantes. Méfiez-vous également des fenêtres. Après avoir débuté, quelqu'un pourrait commencer à vous regarder par la fenêtre. De plus, pensez à l'angle du jeu. Gardez-le incliné, afin que la carte du dessous ne soit pas visible (à moins que vous ne le souhaitiez).

Quand vous montrez une carte ou un éventail de cartes à votre public, assurez-vous qu'elles sont carrément face à eux et facile à voir. Tenez-les immobiles assez longtemps pour qu'elles s'impriment dans la mémoire. Parfois, vous étalerez le jeu en éventail ou vous tiendrez les cartes pour que le public constate que tout est assez normal. Vous n'attirez pas l'attention là-dessus, mais vous tenez les cartes dans un certain angle qui les rend facilement visibles. Le sens des angles deviendra comme une seconde nature avec le temps. En tant que magicien, vous en viendrez à sentir la position des gens qui vous entourent et à contrôler presque inconsciemment leurs perspectives.

Les habitudes du regard

Si vous observez les yeux d'un bébé, vous remarquerez qu'ils se concentrent sur vous pendant quelques secondes, puis semblent vous perdre. Les yeux vagabondent. Il faut un peu d'efforts à un bébé pour trouver quelque

chose dans son champ de vision. Les adultes, par contre, les dirigent rapidement et sans effort. Leur attention est aiguë, et ils voient tout mouvement dans leur territoire. Cependant, il y a une série d'habitudes dans le mouvement de notre regard, ce qui signifie qu'on peut facilement envoyer l'attention visuelle sur une fausse piste.

Par exemple, nous ne pouvons pas centrer notre regard sur quelque chose près de nous en même temps que sur une autre chose au loin. Lorsqu'une carte est tenue près de nos visages et tournée lentement, nous ne pouvons pas voir le léger mouvement dans l'autre main du magicien. Lorsque nous déplaçons notre attention d'un point à l'autre, nous sommes aveugles pendant environ un seizième de seconde. Ce bref instant suffit souvent au magicien pour exécuter son mouvement secret. Le mouvement de la pagaie, par exemple, est un truc qui donne l'impression de montrer les deux faces d'une carte, mais en réalité il montre la même face deux fois. L'action de torsion se produit à l'intérieur de la brève période de cécité.

L'œil suit également des indices. Nous n'enregistrons pas nécessairement ces indices consciemment, mais nous les suivons. Remarquez comment le magicien tient quelque chose à sa droite ou à sa gauche. L'autre main pointe aussi dans cette direction. Les pieds sont tournés vers le centre d'attention. Son menton et ses yeux pointent vers lui aussi. Il y a tout un groupe de signes pointant vers une chose; le public la regarde automatiquement.

Mouvement

Tout le monde remarque un mouvement. Nous nous tournons toujours vers un objet qui bouge. Apprenez à déplacer l'objet que vous voulez que le public voie et à garder immobile celui que vous voulez cacher. De la même manière, il nous est difficile de discerner deux mouvements simultanés. Un petit mouvement se perd dans un mouvement plus large. Pour cette raison, le magicien qui déplace une carte au dos de sa main décrit un arc avec toute sa main. Nos yeux suivent l'arc, mais perdent le mouvement de la carte à l'intérieur de lui. Il disparaît tout simplement à notre vue.

Quand vous pratiquez votre magie, remarquez les déplacements des yeux et les habitudes d'attention de votre public. À mesure que vous vous habituez à la façon dont les spectateurs vous regardent, vous commencerez à sentir d'instinct comment manipuler leur attention.

Position des mains

Vous savez déjà que pointer avec les mains et déplacer une main peut attirer l'attention. Cependant, il y a un risque simplement dans la façon dont nous tenons nos mains lorsque nous dissimulons quelque chose. Lorsque vous cachez une chose, vous voulez que vos mains aient l'air totalement détendues et naturelles. Quand vous vous entraînez, restez attentif à des révélations involontaires comme un pouce levé, des jointures blanches, des angles bizarres pour le poignet, ou toute autre position inhabituelle pour les mains.

Observez votre façon de positionner votre main quand elle ne cache rien. C'est ainsi que vous voulez qu'elle demeure lorsque vous mystifiez votre public. Si vous devez aller dans votre poche avec une carte dans votre paume, exercez-vous à le faire naturellement. Devez-vous déplacer un rabat ? La carte se prendra-t-elle dans un bouton ? Tenez compte de ces choses et travaillez vos mouvements en conséquence.

Gestes

Lorsque vous pratiquez la magie, vous n'êtes pas une personne ordinaire. Vous êtes un artiste, et cela devrait se refléter dans votre présentation. Faites des gestes plus gros et plus larges qu'à l'habitude. Ajoutez une touche de fantaisie à des mouvements simples. Observez d'autres artistes, comme des jongleurs, des acteurs ou d'autres artistes de variété. Vous verrez vite de quelle manière ils lancent leur bras en les écartant largement ; comment ils ouvrent les mains, un doigt à la fois ; comment leur corps en entier est centré sur l'action. Ce sens du spectacle leur donne un air professionnel. Vous vous attendez à ce qu'il y a de mieux avec eux.

Faites des expériences avec différents gestes. Essayez de ralentir légèrement certains d'entre eux. Fermez les doigts sur une carte un doigt à la fois.

Écartez les mains, paumes en l'air, pour montrer qu'elles sont vides. Ouvrez la main, puis pointez avec la paume en l'air. Quelques-unes de ces petites touches contribueront à définir votre style et à vous identifier comme un artiste.

Baratin

Le bavardage qui accompagne un tour s'appelle du « baratin ». Son contenu et son rythme sont conçus pour améliorer votre tour. Le baratin peut guider les gens vers une conclusion. Il peut aussi les amener à faire fausse route. Il peut accentuer un effet ou il peut raconter une histoire.



Le grand magicien des salons professionnels, Eddie Tullock, est passé maître dans la façon de tisser la toile de son baratin instructif autour de son excellente cartomagie. Les histoires d'Eddie présentent et mettent en valeur les produits de ses employeurs. Depuis plus de 40 ans, il a attiré de grandes foules aux kiosques d'exposition de ses employeurs.

Planifiez votre baratin en réalisant votre tour. Certains des tours dans ce livre incluent des suggestions de baratin. Cela vous aidera à commencer, mais il vaut mieux que vous développiez votre propre baratin à mesure que vous avez de l'expérience avec les tours. Ces derniers seront beaucoup plus intéressants et plus aisés à présenter.

Pour être efficace, le baratin doit avoir un sens. Un magicien ne peut pas se contenter de babiller en se produisant. Si le baratin est descriptif, il devrait accompagner les mouvements avec fluidité : « Posez la carte ici. Je vais maintenant battre les cartes. » Il devrait mener à une conclusion. Un baratin qui raconte une histoire peut être très captivant. Certaines personnes se servent des figures comme de personnages prenant part à une petite histoire. D'autres laissent les chiffres raconter les choses. Positionnez les éléments de votre histoire, afin qu'ils soient jumelés aux mouvements ou aux révélations de votre magie. La disparition devrait arriver à un point

critique dans votre récit. Terminez toujours de raconter votre histoire en concluant votre tour. Les membres du public adorent participer au tour. Laissez-les jouer un personnage ou prononcer les mots magiques.

Souvenez-vous que la brièveté est une vertu dans la cartomagie. Essayez de ne pas faire attendre le tour à cause du baratin. S'il y a deux paragraphes d'explication entre les mouvements, le public s'ennuiera. Soyez concis.



Normalement, c'est une mauvaise idée d'utiliser un langage technique ou du jargon, même si la plupart des gens le comprennent. Les gens ne devraient pas avoir à réfléchir au baratin au point où ils manquent l'effet du tour. Votre baratin doit être simple.

Peu importe le style de baratin que vous adoptez, pratiquez-le avec le tour. Il sera bien meilleur si le baratin coule naturellement. La fausse piste est la grande machination derrière un tour de magie réussi. Cela deviendra vite comme une seconde nature pour vous, et votre magie brillera.

Chapitre 4

EMPLACEMENT DE LA CARTE

La grande majorité des tours de cartes sont basés sur l'habileté du magicien à contrôler secrètement l'emplacement d'une carte ou d'un groupe de cartes. La carte finit là où elle ne le devrait pas, et cette surprise est la nature de l'humour. En réalité, elle est sous la gestion attentive du magicien en tout temps. Il y a de nombreuses façons de déplacer ou de tenir une carte; bien exécutées, on ne les percevra pas, et vous pouvez utiliser la même technique pour une bonne variété de tours différents.

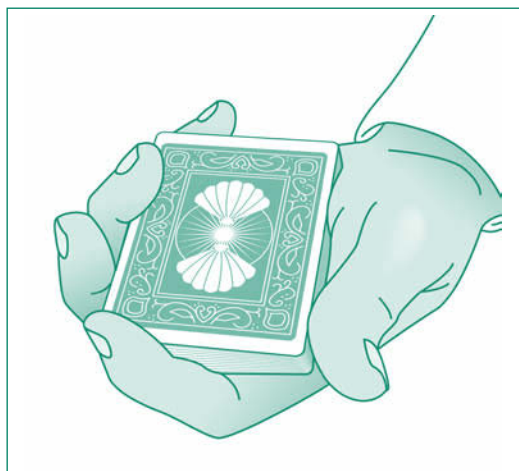
La prise du mécanicien

La prise du mécanicien tire son nom d'une expression d'argot signifiant une tricherie aux cartes. Les gens se servant d'un tour de passe-passe de la main pour empiler le jeu s'appellent des « mécaniciens ». Ils « truquent » le jeu. La prise du mécanicien est la prise de choix pour les tricheurs, tout comme pour les magiciens. Plusieurs coupes, distribution, éventails et quelques battages commenceront par la prise du mécanicien. C'est une prise de base qui vous offre un excellent contrôle du jeu de cartes. Elle maintient les côtés du jeu droits et empêche les cartes de glisser de côté ou en arrière. Elle dissimule des brisures secrètes et des indices que vous pourriez retenir. Quand vous battez les cartes, cette prise vous empêche d'en sortir deux ou plus à la fois. Elle est très simple et vous paraîtra naturelle après seulement quelques minutes d'entraînement.

La prise du mécanicien est illustrée à la **Figure 4-1**. Tenez le jeu de cartes face dans votre main gauche. La base du pouce retient le côté gauche des cartes contre le majeur et l'annulaire sur le côté droit. L'index est enroulé par-dessus le jeu à l'avant de sorte que le bout du doigt repose sur le bord supérieur de la carte du dessus. L'auriculaire peut être placé sous le jeu ou le long du côté droit.

Déplacez votre index vers le bas de cette prise, et vous êtes dans la meilleure position possible pour distribuer les cartes. Le pouce pousse la carte du dessus vers la droite, afin que vous puissiez l'attraper. Le majeur et l'annulaire retiennent les deuxième et troisième cartes pendant que vous vous emparez de celle du dessus.

Figure 4-1 :
Prise du mécanicien



Si vous êtes gaucher, inversez simplement les mouvements. Faites avec la main gauche ce qui est décrit pour la main droite. Travaillez toujours de la façon qui fonctionne le mieux pour vous. Souvenez-vous, par contre, que vous devrez peut-être modifier vos angles, pour dissimuler ou accentuer ce que vous faites.

La prise du mécanicien peut aussi être utilisée pour tenir le jeu de cartes pendant que vous y replacez une carte choisie, ce qui vous laisse décider de l'endroit où la carte sera positionnée. La prise vous place également en bonne posture pour former une brisure dans le jeu, plier une carte, montrer deux cartes comme étant une seule carte et une gamme d'autres tours de passe-passe. Les sections suivantes décrivent ces mouvements. Exercez-vous à dégager le jeu de la prise du mécanicien et à l'y replacer pendant quelques minutes. Cela devrait vous paraître confortable en un rien de temps.

Positionner la carte

Vous pourriez faire en sorte qu'il soit facile pour vous de trouver ou tenir une carte, si vous contrôlez l'endroit où le spectateur la place. Limitez les choix, quand vous demandez à la personne de réinsérer la carte dans le jeu, et elle ira là où vous le désirez. La façon la plus simple de procéder est de simplement couper le jeu, de dire au spectateur de poser la carte sur le dessus d'une des moitiés, puis de le rassembler. Ce qu'il ne voit pas c'est que vous contrôlez sa position et que vous la maintenez là.

Voici la méthode. Avec la main gauche, tenez lâchement le jeu de cartes avec la prise du mécanicien. Tirez la moitié des cartes sous le jeu vers l'arrière de la prise avec le pouce et l'index, pendant que vous tendez la main gauche vers le spectateur pour qu'il accepte la carte. Les doigts de tous les côtés du jeu font qu'il est impossible de placer la carte dans le milieu. Tenez la moitié du bas du jeu au-dessus et derrière la moitié supérieure avec l'air d'attendre quelque chose. Cela devrait être fait nonchalamment pendant que vous parlez.

Maintenant, si vous fermez le jeu honnêtement, vous perdriez la carte. Au lieu, vous exécuterez le prochain tour de passe-passe avant de refermer la coupe. On appelle cela une « brisure ». Tout comme un signet retient la page dans un livre, un mouvement que l'on appelle une brisure retiendra votre place dans un jeu de cartes. C'est simple et très trompeur. Voici deux façons de réaliser une brisure.

Brisure à l'auriculaire

Quand un spectateur prend une carte et la remet sur le dessus du jeu, placez le bout de votre auriculaire par-dessus le coin inférieur droit de la carte tel qu'il est illustré à la **Figure 4-2**. Placez ensuite la deuxième moitié du jeu sur le dessus. Égalisez le jeu avec le pouce, l'index et l'annulaire de la main gauche et gardez le devant fermé. Le coin inférieur droit sera ouvert. Tournez le jeu, afin que cela ne soit pas dans le champ de vision du spectateur. Abaissez le jeu sur votre flanc pendant que vous parlez, puis gesticulez avec votre main droite. Vous retenez à présent la carte sélectionnée avec votre auriculaire juste sous la brisure du jeu. Vous êtes prêt à la déplacer sur le dessus du jeu.

Figure 4-2 :
Brisure au doigt



L'auriculaire retient la
place entre les paquets.

Brisure de chair

Il est souvent plus aisé de cacher une brisure en effectuant ce que l'on appelle une « brisure de chair ». Dans ce cas, vous retenez la brisure avec la partie charnue de la main à la base du pouce. Au lieu de poser votre auriculaire sur le dessus de la carte, laissez un peu de la chair à la base du pouce dépasser par-dessus le paquet lorsque vous reposez sur lui le paquet supérieur. À présent, la brisure ne nuit pas et elle est difficile à déceler. Vous pouvez couper le jeu pour l'atteindre ou battre les cartes à partir d'elle quand vous voulez.

La saillie

Supposez que vous cherchiez un bon livre sur un sujet et que vous en avez plusieurs à considérer. Ceux qui semblent prometteurs, vous les tirez très légèrement vers vous sur l'étagère, les laissant dépasser d'environ trois centimètres. À quelques mètres de distance, vous ne remarqueriez pas les livres en saillie. Mais sous votre regard, les meilleurs candidats de votre recherche se détachent tous. Vous pouvez vous servir du même principe pour suivre une carte dans le jeu. Le simple fait de pousser une carte de

quatre millimètres vers vous fait en sorte que cela devient l'endroit le plus facile où couper le jeu. Et vous pouvez couper pour la placer sur le dessus ou en dessous.

Tenez le jeu dans la prise du mécanicien avec la main gauche. Prenez la carte sélectionnée du spectateur. Votre pouce et votre majeur droits tiennent le coin supérieur droit de la carte. L'index est positionné le long du bord supérieur. Placez le milieu du bord inférieur de la carte contre le coin supérieur gauche du jeu. Poussez la carte dans le jeu en diagonale. Tel qu'il est illustré dans la Figure 4-3, votre pouce et votre index gauches agissent comme un guide pour maintenir la carte en diagonale.

Figure 4-3 :
Faire dépasser
la carte



1. Poussez la carte dans le jeu, ici, avec l'index droit.
2. Le pouce droit maintient le jeu égal ici.
3. Déplacez l'auriculaire hors du chemin.

Poussez le coin supérieur gauche de la carte vers vous avec l'index droit. Le coin de la carte sélectionnée devrait être plus près de vous d'environ six millimètres que le coin supérieur du jeu. Tenez votre pouce droit contre le coin inférieur gauche du jeu pour le garder égal pendant que vous poussez la carte sélectionnée au-delà de lui.

Quand le coin inférieur droit de la carte dépasse entre l'auriculaire et l'annulaire gauches, déplacez l'auriculaire hors du chemin. Faites tourner la carte en place en insérant la carte sélectionnée dans le jeu. Tenez l'ensemble du jeu contre la chair du pouce avec l'annulaire et l'auriculaire

gauches. La carte sélectionnée devrait dépasser du dessous du jeu d'environ six millimètres. Gardez cette saillie hors de vue.

Quand vous êtes prêt, vous pouvez couper directement à cette carte. Pour la placer sur le dessus du jeu, posez vos doigts contre le bord le plus éloigné du jeu, et votre pouce, sur le bord le plus près. Poussez la carte en saillie vers le bas avec votre pouce, puis retirez le paquet du dessus. Posez le paquet sur la table, puis prenez l'autre paquet et placez-le dessus. La carte sélectionnée est maintenant sur le dessus du jeu.

Pour couper de manière à ce que la carte sélectionnée soit en dessous, tirez la carte en saillie vers le haut avec le pouce pour la garder avec le paquet du dessus. Placez ce paquet sur la table, puis posez l'autre par-dessus. La carte sélectionnée est à présent en dessous.

Le faux battage

Croyez-le ou non, les cartes ne sont pas toujours battues honnêtement. Un bon escroc peut rassembler les cartes de son choix au cours du battage. Si cette pratique paraît trompeuse, c'est parce que c'est le cas. En magie, cependant, la tromperie fait partie de notre répertoire. Apprenez au moins un bon faux battage.

Ce battage consiste à déplacer de petits paquets de trois ou quatre cartes d'un paquet au l'autre. On l'appelle également «le battage par en dessus». Il permet au magicien de changer la position d'une carte du dessus du paquet au dessous et l'inverse. Il vous permet également de garder une carte dans un même endroit tout en ayant l'air de la perdre.

Pour faire un battage loyal, coupez le jeu en deux paquets. Un paquet reste entre les doigts de la main gauche. L'autre est retenu entre le pouce et l'annulaire de la main droite. La main droite pose son paquet par-dessus le paquet de la main gauche et le pouce gauche tire sur quelques cartes du dessus du paquet de la main gauche. Cette action se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes se retrouvent dans la main gauche.

Voici comment procéder de manière déloyale. Supposant que vous avez une brisure au-dessus de la carte sélectionnée, levez le jeu sans montrer la brisure. Tournez votre poignet gauche de façon à ce que le jeu soit

debout sur le côté avec la brisure vers le bas. L'endroit des cartes est face à la paume gauche. Attrapez les cartes au-dessus de la brisure entre le pouce et les doigts de votre main droite et tirez-les vers le haut. Commencez immédiatement à battre ces cartes, cinq ou six à la fois, sur l'endroit de l'autre paquet. Quand elles ont toutes été battues, tournez le jeu face en bas. Vous avez battu la carte sélectionnée sur le dessus. Vous êtes maintenant prêt à produire la carte.

Carte en dessous

Déplacer la carte du dessus vers le dessous est une procédure très simple. Vous battrez les cartes normalement, mais la première carte battue sera la carte du dessus (sélectionnée).

Tenez le jeu dans la main droite avec le dos des cartes faisant face à gauche. La carte sélectionnée est sur le dessus du jeu. Le pouce droit est posé sur l'un des côtés courts du jeu, et l'annulaire et le majeur sont sur l'autre. L'index est sur le long côté supérieur du jeu.

Approchez la main gauche par-dessus pour prendre les cartes. Les doigts gauches passent sous le jeu afin que celui-ci repose à la base des doigts. Pressez le pouce gauche sur le milieu du dos du dessus. En même temps, relâchez la prise de votre pouce et de vos doigts de la main droite sur la carte du dessus. Continuez à tenir le reste du jeu et levez-le, laissant la carte du dessus dans la main gauche. Commencez immédiatement à battre d'autres cartes sur le dessus de la carte sélectionnée, une ou deux à la fois. Vous avez maintenant la carte en dessous du jeu.

Carte au dessus

Pour déplacer la carte du dessous vers le haut, inversez simplement le processus. En tenant les cartes en position de battage, commencez à battre les cartes depuis le dessus dans votre main gauche. Continuez ainsi jusqu'à ce que vous n'ayez plus de cartes. Cependant, quand vous approchez de la fin du paquet, assurez-vous qu'il ne vous reste qu'une carte. La dernière carte que vous battez sur le dessus du jeu est l'ultime carte du dessous.

Exercez-vous à amener la carte sur le haut du jeu et à la replacer en dessous. Déplacez-la plusieurs fois de haut en bas et de bas en haut. Habituez vos mains à accomplir ces mouvements et vous acquerez un bon répertoire de tours de cartes.

Le battage du joueur avec saillie

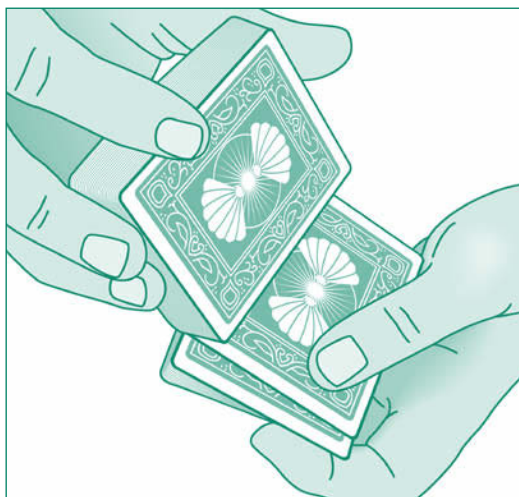
La saillie ajoute une nouvelle dimension au battage du joueur. Avec elle, vous pourrez marquer la carte ou le groupe de cartes choisies — appelé « montage » — et le battre là où vous le voulez.

Supposez que vous avez la carte sélectionnée sur le dessus du jeu. Tenez le jeu dans la main droite en position de battage. Approchez la main gauche pour prendre les cartes. Les doigts gauches se glissent sous le jeu afin qu'il repose à la base des doigts. Pressez le pouce gauche au milieu de ce qui est à présent le bord supérieur du jeu et retirez le tiers supérieur des cartes pour en faire un paquet. La main droite tient les cartes restantes dans un autre paquet.

Battez une carte sur le paquet de la main gauche, mais placez la carte en saillie afin qu'elle dépasse d'environ six millimètres vers vous, tel qu'il est illustré à la **Figure 4-4**. Glissez le bout de votre auriculaire gauche sous la portion en saillie de la carte pour la maintenir en place et empêcher les cartes sous elle de la rejoindre.

Battez le reste des cartes dans la main gauche, mais gardez-les égales avec le dessous du paquet, et non avec la carte en saillie. Maintenant, avec la main droite, prenez le jeu en entier en position de battage. En vous en emparant, vous pousserez la carte en saillie vers le dessus du jeu avec votre pouce assez loin pour créer une brisure dans le jeu. En retenant la brisure, battez quelques cartes dans votre main gauche. Continuez à battre jusqu'à ce que vous arriviez à la brisure. Lancez alors le reste du paquet sur le dessus comme un dernier groupe dans le battage. La carte sélectionnée est maintenant sur le dessus.

Figure 4-4 :
Battage du joueur
avec saillie



La carte sélectionnée
dépassé vers vous.

Battage en queue d'aronde

Le battage en queue d'aronde est un favori des parties de bridge. Il vient en plusieurs variantes, qui seront présentées dans un chapitre ultérieur. Le joueur de bridge civilisé ne réalise habituellement pas que l'innocent battage en queue d'aronde si souvent utilisé dans ce jeu peut aussi servir de moyen pour tricher.

Séparez le jeu en deux paquets et tenez en un dans chaque main. Chaque paquet est tenu de manière à ce que le côté court repose sur la pulpe des doigts (sur la première phalange) pendant que le pouce retient l'autre extrémité. L'index est enroulé contre le dos du paquet pour ajouter une pression élastique. Tenez les paquets de façon à ce qu'ils soient séparés de quelques centimètres en haut.

Tirez légèrement vers l'arrière avec le pouce en pliant les cartes et inclinez le bout du pouce vers l'arrière. Ceci permet aux cartes de partir vers le bas et de frapper la table. Quand vous relâchez lentement les cartes avec les deux mains, elles sont libérées plus ou moins également de chaque côté pour s'abattre ensemble au centre en queue d'aronde. Elles s'intercaleront d'environ 12 cm à ce stade. Après que toutes les cartes se sont insérées les unes dans les autres, vous poussez les cartes ensemble depuis les deux

extrémités. Si c'est difficile, relâchez votre prise sur les paquets pour permettre aux cartes de glisser plus facilement.



La plupart des joueurs de cartes sont familiers avec le battage en queue d'aronde et lui font confiance. Ils ne peuvent pas s'imaginer qu'on puisse l'utiliser pour contrôler l'emplacement d'une carte. Il est fort probable qu'ils ne vous observeront pas pendant le battage en queue d'aronde —, et s'ils le font, ils ne discerneront pas votre manière très évidente de tricher grâce à lui.

Le faux battage du joueur

Pour conserver une carte ou un montage de cartes pendant que vous battez, exécutez simplement votre mélange dans le bon ordre. Si vos cartes sélectionnées sont en dessous, vous mélangez ces cartes en premier avant de laisser tomber une carte avec l'autre main. Continuez ensuite votre battage. Si votre carte est sur le dessus du jeu, assurez-vous de terminer votre battage avec les cartes sélectionnées encore sur le dessus.

Faites suivre un faux battage d'une fausse coupe, et votre public croira que vous n'avez aucune façon de savoir où se trouve la carte.

Tours basés sur l'emplacement de la carte

Voici quelques tours que vous pouvez réaliser pour impressionner votre public avec l'emplacement d'une carte.

Donne de poker

Le tour : Dans ce tour, le public verra un jeu de cartes battu et coupé. Le magicien distribue ensuite trois mains de poker — quatre dames, quatre rois et quatre as.

L'exécution : Avant de vous produire, empilez des cartes sur le dessus du jeu de la manière suivante, de haut en bas : roi, as, reine, roi, as, reine, roi, as, reine, et roi, as, reine. Le reste de la pile n'a pas d'importance.

Lorsque vous êtes prêt à présenter votre numéro, sortez le jeu de la boîte sans montrer la carte du dessous. Coupez les cartes dans votre main et formez une brisure avec un doigt. Exécutez un battage du joueur avec saillie pour maintenir le montage sur le dessus du jeu. Procédez ensuite à une coupe entrechoquée (décrite au chapitre 8) et replacez le jeu dans la prise du mécanicien effectuée de la main gauche. Quand vous faites ces choses, pointez vers deux personnes et demandez-leur si elles voudraient jouer un petit poker avec vous. Dites à la personne à votre droite qu'elle gagnera. Expliquez qu'il n'y a pas d'enchères dans cette partie.



Comme vous devez empiler le jeu avant de commencer ce tour, celui-ci devrait être le premier que vous présentez. N'essayez pas d'empiler les cartes devant votre public.

À présent, distribuez les cartes en commençant par la personne à gauche. Passez à la personne de droite, puis terminez par vous-même. Dites-leur de ne pas prendre leurs cartes, mais mentionnez qu'elles ont été distribuées loyalement, sans coup monté. Quand vous aurez distribué cinq cartes à tout le monde, arrêtez-vous et déposez le jeu. Regardez la gagnante choisie et répétez-lui qu'elle gagnera. Révélez votre main en premier. À cause du montage, vous aurez quatre reines. Dites : « Je miserais certainement là-dessus. » Retournez les cartes de la deuxième personne, affichant quatre rois. Dites : « Évidemment, il miserait beaucoup sur ses quatre rois. » Regardez la gagnante et retournez lentement ses cartes, affichant quatre as. Dites : « Mais, comme je l'ai dit, vous gagnez. »

Tout est dans la tête

Le tour : Dans ce tour, il semble que le magicien soit capable de donner la valeur de la carte du dessus en regardant la carte coupée. La méthode

utilisée est celle du battage du joueur doublé du principe de la carte subséquente. Cela signifie que vous connaissez la carte ou l'article qui précède l'autre. Vous connaissez la carte suivante. Voici comment cela fonctionne.

L'exécution : Jetez un coup d'œil discret à la carte du dessous et mémorisez-la. Supposons qu'il s'agit de la reine de carreau. Exécutez le battage du joueur, pour l'amener sur le dessus du jeu. Posez le jeu, endroit contre votre paume gauche. Demandez à un spectateur de couper le jeu. Déclarez au public que vous serez en mesure de déduire la carte du dessus en regardant la carte qu'il aura coupée. Prenez la carte coupée et mémorisez-la. Supposons que c'était le cinq de cœur. Ne la montrez pas et ne l'annoncez pas. Il s'agit de la « carte subséquente ». Après avoir marqué une pause pour réfléchir, déclarez que la carte du dessus est la dame de carreau. Retournez la dame de carreau et écartez les mains.

Remplacez la dame de carreau et complétez la coupe. Cependant, conservez une brisure au-dessus du cinq de cœur. Après une courte pause, exécutez un battage du joueur, en remettant le cinq de cœur sur le dessus. Dites : « Je vais le refaire. » Répétez les étapes, puis annoncez que la carte du dessus est le cinq de cœur (celle coupée auparavant par le spectateur).

Il est possible de répéter ce tour plusieurs fois, mais ne le faites pas. Vous vous ferez prendre avec le temps, si vous le faites.

Les quatre as

Le tour : Il y a des tas de tours connus des quatre as. Celui-ci est assez simple et il fait grand effet. Un jeu de cartes est battu et coupé en quartier. Après avoir déplacé les cartes ici et là, le magicien tourne la première carte du dessus de chacune des piles et dévoile quatre as.

L'exécution : Avant de présenter ce numéro, placez en secret les quatre as sur le dessus du jeu. Quand vous êtes devant votre public, sortez le jeu arrangé et exécutez un faux battage en queue d'aronde, conservant les quatre as sur le dessus. Posez le jeu sur la table et demandez à un volontaire de couper les cartes. Demandez à quelqu'un d'autre de couper chaque pile en deux. Il y a maintenant quatre piles, et l'une des piles a les quatre as sur le dessus. Posez votre main sur le dessus des piles et dites : « Elles ne me paraissent pas égales. » Ordonnez à un volontaire de déplacer deux cartes d'une pile à l'autre. Assurez-vous qu'il déplace deux des quatre as.

Suivez la trace des as. Demandez à quelqu'un d'autre de déplacer deux cartes d'une des piles sans as à l'autre pile sans as. Maintenant, faites déplacer une carte de la pile originale avec les as à une autre pile sans as. Ensuite, faites déplacer une carte de la deuxième pile avec des as à la dernière pile sans as. Il devrait maintenant y avoir un as sur le dessus de chaque pile.

Expliquez que vous croyez que les volontaires ont fait du bon travail en arrangeant les cartes. Retournez les quatre cartes du dessus, affichant les quatre as.

Chapitre 5

LE COUP D'ŒIL

Il est extrêmement utile de connaître la valeur et les déplacements d'une unique carte dans le jeu. Avec cette connaissance, vous pouvez donner l'impression de lire dans les pensées du spectateur, de prédire l'apparition d'une carte ou de déclencher des pouvoirs psychiques dans votre public. Regarder discrètement une carte sans être surpris, c'est le coup d'œil. Il y a plusieurs façons de le réussir, et elles sont toutes sournoises.

C'est dans la boîte

Le truc le plus simple du coup d'œil consiste à mémoriser la carte du dessus ou du dessous du jeu avant d'ouvrir la boîte. Prenez l'habitude de connaître les cartes du dessus et du dessous de votre jeu. Commencez votre routine de numéros avec un tour qui utilise une carte maîtresse. Quand vous ouvrez la boîte, faites-le de telle sorte que le public est incapable de voir la carte du dessous. S'ils tombent dessus plus tard, vous ne voulez pas qu'ils s'en souviennent.

Coup d'œil en dessous

Habituellement, vous devrez jeter un coup d'œil après que la carte est sortie de la boîte. La façon la plus facile d'y arriver est de simplement regarder la carte du dessous. Il y a de nombreuses occasions de le faire, quand vous parlez à votre public. Soyez nonchalant, afin qu'on ne le remarque pas. Entraînez votre œil afin qu'il puisse enregistrer la carte en une fraction de seconde. Si vous êtes plutôt animé et que vous ponctuez votre baratin de gestes de la main et du bras, le coup d'œil passera inaperçu.



Le coup d'œil devrait être jeté pendant que vous engagez la conversation avec votre public ou que vous détournez autrement son attention. Posez une question à quelqu'un comme «jouez-vous au baseball?» La personne à qui vous vous adressez se concentrera sur sa réponse. Les autres observateurs se tourneront vers elle pour l'entendre. C'est à ce moment-là que vous pouvez jeter votre coup d'œil.

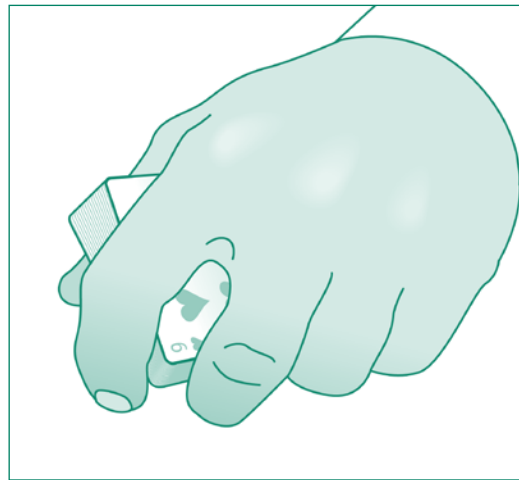
Coup d'œil de dos entre les jointures

Le coup d'œil vous permet de voir la carte du dessous du jeu. Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. L'index et le majeur devraient être fermés autour du coin du jeu afin de cacher la valeur de la carte du dessous. Levez

les mains dans un geste où vous montrez les paumes, tournant les jointures de votre main gauche vers l'intérieur, vers vous et dos au public. Le dos du jeu fait maintenant face au public. En tournant votre main, écartez l'index et le majeur pour dévoiler le nombre dans le coin de la carte du dessous. (Ce chiffre, ainsi que le symbole de la couleur, est connu sous le nom « d'index ». Voir Figure 5-1.

Vous pouvez jeter un coup d'œil entre vos jointures en pointant vaguement vers la droite avec les deux mains, peut-être en direction d'un membre du public dont vous souhaitez le concours pour un tour. Jetez un rapide regard furtif à l'index exposé de la carte du dessous. Il suffit d'une fraction de seconde et cela devrait avoir l'air d'un mouvement naturel pour l'œil. Ne vous attardez pas sur la carte et ne la fixez pas. Contentez-vous de l'avoir dans votre champ de vision, pendant que vous regardez une personne après l'autre. Ensuite, lorsque vous retournez votre main, fermez les doigts afin qu'ils recouvrent de nouveau la carte du dessous. Votre public ne verra pas la carte et ne s'en souviendra pas plus tard dans le tour.

Figure 5-1 :
Coup d'œil
en dessous



Écartez les doigts pour regarder la carte du dessous lorsque vous voyez l'endroit.

Coup d'œil de face entre les jointures

Ce bref regard est pratiquement le même, mais il est fait avec le jeu à l'endroit dans votre main. Vous commencez à tenir le jeu dans la main

gauche avec la prise du mécanicien. Prenez le jeu par le dessus avec la main droite. Tournez le jeu dans votre main droite environ à hauteur de votre torse avec les couleurs vers vous et dos au public. Minimisez le mouvement. Vous ne voulez pas attirer l'attention sur cette main. Pour éloigner l'attention du public de ce mouvement, tenez la main gauche maintenant vide vers un objet dans votre poche ou sur la table. Vous pouvez aussi dissimuler le mouvement du jeu en effectuant un geste lent avec la main gauche. Certains artistes ramassent la boîte et la secouent dans leur main gauche et disent : « Est-ce que j'ai pris toutes les cartes ? On m'accuse parfois de ne pas jouer avec un jeu complet. »

Pendant que l'attention du public est sur votre main gauche, jetez un coup d'œil à la carte du dessous, laquelle vous fait maintenant face dans votre main droite. Faites cela pendant que vous promenez naturellement votre regard. À présent, vous connaissez la carte du dessous.

Coup d'œil au battage

Le coup d'œil au battage est l'un des plus trompeurs. Il est continuellement utilisé pendant des parties de cartes, et personne ne le remarque. Exécutez un battage en queue d'aronde pour mélanger les cartes. Quand vous avez intercalé les cartes, tenez-les sur le côté avec l'endroit vers vous. Poussez ensuite les cartes ensemble et égalisez le jeu. Jetez un coup d'œil furtif à la carte du dessus et reposez le jeu sur la table.

Le coup d'œil en haut

Si vous préférez, vous pouvez jeter un coup d'œil à la carte du dessus. C'est un peu plus risqué, mais avec de l'entraînement, vous pouvez réussir. C'est très utile lorsque vous devez connaître la carte qu'une personne a choisie et remplacée dans le jeu.



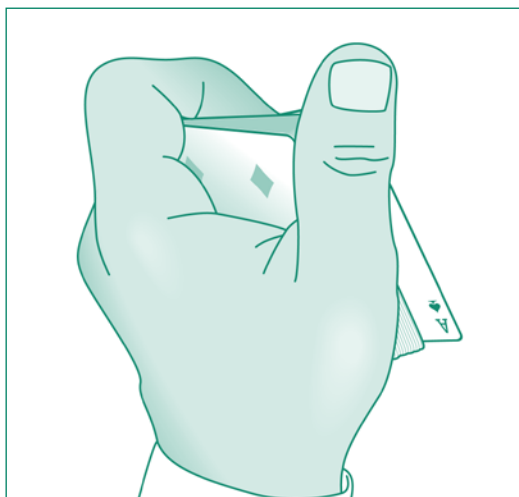
Il vaut souvent mieux jeter un coup d'œil à la carte du dessous et la déplacer furtivement sur le dessus, au lieu de courir le risque de regarder la carte du haut. Le battage que vous exécutez pour déplacer la carte aide à briser la séquence des événements dans la mémoire du public.

Coup d'œil en coin sur le dessus

En supposant que la carte choisie ait été remise dans le jeu et sciemment placée sur le dessus, tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Le jeu devrait vous faire face, votre pouce sur le long côté gauche. Servez-vous de la pulpe de votre pouce pour appliquer une légère pression sur ce côté du jeu, de sorte que le haut de votre pouce touche à peine la première carte. En utilisant l'annulaire et le majeur, faites glisser la carte du dessus sur la gauche contre et sur le pouce. Aucune des autres cartes ne doit bouger. Faites des essais pour trouver la bonne pression à appliquer pour déplacer uniquement la carte du dessus et décalez-la juste assez pour voir l'index au bas.

Pendant que vous décalez la carte du dessus, pivotez votre poignet et faites le geste de pointer avec votre main gauche. Cela dissimule le mouvement de la carte et l'amène dans votre champ de vision. Une autre façon d'y jeter un coup d'œil est de tourner votre poignet de sorte que le jeu soit sur le côté. Retenez la carte supérieure pendant que vous laissez le jeu tomber légèrement (environ six millimètres) dans votre paume. Ainsi, c'est le jeu, et non la carte supérieure qui bouge pour vous laisser jeter un regard furtif à son index. La Figure 5-2 illustre la position du jeu dans votre main gauche.

Figure 5-2 :
Coup d'œil en haut



La carte supérieure
glisse d'un côté

À ce stade, le jeu devrait vous faire face avec l'index du bas de la première carte apparaissant discrètement à droite. Votre public voit le dos de la première carte. Jetez un bref regard à la carte du dessus, pendant que vous gesticulez et parlez. Dans un seul et même geste large, remplacez le jeu dans sa position originale en le faisant de nouveau pivoter et en fermant les doigts et le pouce.

Coup d'œil en haut par l'éventail

Étalez les cartes en éventail avec les couleurs vers le public et le dos vers vous ; faites remarquer qu'elles sont toutes différentes. Refermez l'éventail. Tournez le jeu de manière à ce que le public voie le dos, et vous, l'en-droit, puis reformez l'éventail. Faites remarquer que de ce côté, les cartes sont toutes pareilles. Pendant que vous montrez le motif du dos, regardez rapidement la carte du dessus. D'ailleurs, vous pouvez également jeter un coup d'œil sur la carte du dessous. Le public verra que vous avez étalé les cartes en éventail, mais il viendra à l'idée de personne que vous avez regardé les cartes qui vous faisaient face.

Réflecteur

Un réflecteur est une glace ou une surface réfléchissante qui vous permet de voir une carte. Si vous êtes fumeur, vous pouvez laisser un briquet avec une finition lustrée sur la table. Une femme pourrait laisser son poudrier ouvert sur la table. Certaines personnes déposent une pièce polie sur la table et l'appellent leur pièce chanceuse. Tous ces objets sont des réflecteurs.

Lorsque vous passez le jeu au-dessus du réflecteur, vous pourrez voir le reflet de la carte du dessous. Quand vous commencerez à distribuer les cartes, si vous poussez la carte supérieure en saillie vers la droite, vous pourrez également jeter un coup d'œil sur celle-là. Assurez-vous que votre public ne voie pas le reflet. Le jeu devrait survoler rapidement la surface pendant que vous regardez.



Les réflecteurs étaient la spécialité des arnaqueurs aux cartes sur les bateaux. Souvent, le réflecteur était une flasque de whisky en métal poli que l'escroc plaçait sur la table et dans laquelle il buvait à l'occasion. Quand c'était son tour de donner les cartes, il s'installait de manière à voir chaque carte qu'il distribuait. Il savait alors quelles mains il affrontait.

Lunettes

De temps à autre, vous tomberez sur un éclairage qui vous permet de voir le reflet des cartes dans les lunettes d'un spectateur. Il est peu probable qu'une autre personne le remarque. Ne vous fiez pas là-dessus; mais, assurez-vous de tirer avantage de cette occasion lorsqu'elle se présente. Cette méthode peut s'avérer très déroutante pour votre public.

Tours avec le coup d'œil

Je le vois dans vos yeux

Le tour : Dans ce tour, une spectatrice bat le jeu et choisit une carte. Elle note sa valeur et replace la carte dans le jeu. Le jeu est battu et mis de côté. Le magicien utilise ensuite ses pouvoirs psychiques pour regarder dans les yeux de la spectatrice et deviner la carte sélectionnée.

L'exécution : Remettez le jeu à une spectatrice et demandez-lui de le battre. Lorsqu'elle a terminé, encouragez-la à choisir une carte et à vous rendre le jeu. Dites-lui : « Tenez la carte de manière à ce que je ne la voie pas. Il est important que vous vous concentriez sur la carte, alors regardez-la attentivement. »

Ensuite, demandez-lui de replacer la carte dans le jeu. Coupez le jeu en conservant une brisure au-dessus de la carte choisie et demandez-lui si elle a bien mémorisé la carte. Demandez-lui si elle a remarqué quelque chose à propos de la carte. Pendant que vous posez ces questions (c'est-à-dire, pendant que vous débitez votre baratin), réalisez un battage nonchalant et amenez la carte sous le jeu. Exécutez le coup d'œil avant entre les jointures. Comme vous vous en souvenez, dans ce mouvement, vous tenez le jeu avec le dos face au public, vous permettant de jeter un coup d'œil sur la carte du dessous. Dites : « Je veux que vous imaginiez cette carte comme vous l'avez vue directement sous vos yeux. »

Déposez le jeu d'un air détaché et dites : « Visualisez ce que vous avez remarqué à propos de cette carte et concentrez-vous. Je vais essayer de lire dans vos pensées. » Supposons que la carte est le trois de carreau. Votre baratin ressemblerait à ce qui suit.

Gesticulez avec vos mains vides entre vos yeux et les siens et dites : « Je décèle une légère rougeur. Apparemment, votre carte est rouge. Et je sens de la netteté dans votre vision. Votre carte est peut-être un carreau. Vous ne souriez pas, alors il ne s'agit pas d'une carte haute. Je dirais que votre carte est le trois de carreau. Ai-je raison ? » Acceptez les applaudissements.

La prochaine carte est la vôtre

Le tour : Un volontaire prend une carte dans le jeu, la mémorise et la replace au milieu du paquet. La magicienne coupe le jeu plusieurs fois,

puis elle déclare qu'elle retrouvera la carte sélectionnée. Elle tourne une carte après l'autre jusqu'à ce qu'elle ait dépassé la carte du volontaire. À l'étonnement du public, elle tourne ensuite la carte choisie face contre table.

L'exécution : Demandez à votre volontaire de choisir une carte au hasard. Pendant qu'il regarde sa carte, jetez un coup d'œil à la carte sous le jeu. Elle sera votre « carte maîtresse ». Coupez le jeu. Ordonnez au volontaire de poser sa carte sur le dessus du paquet supérieur et déposez le paquet inférieur par-dessus. Vous venez de déposer la carte maîtresse que vous connaissez par-dessus la carte sélectionnée.

Coupez les cartes en trois piles égales, puis refermez les coupes. Assurez-vous que les coupes soient effectuées loin de la carte sélectionnée, afin que la carte maîtresse et la carte choisie demeurent ensemble.

Maintenant, commencez à distribuer les cartes à l'endroit. Dites que vous sentez que sa carte se rapproche de plus en plus. Lorsque la carte maîtresse apparaît, continuez à distribuer les autres sans ralentir pendant encore trois ou quatre cartes.

Tapotez le dessus du jeu avec votre main droite et dites : « Ah, la prochaine carte que je retournerai sera la vôtre. » Regardez les yeux du spectateur et accordez-lui une seconde ou deux pour anticiper votre échec. Apprêtez-vous à prendre la carte suivante sur le jeu, mais arrêtez-vous. Tendez la main et prenez la carte à présent exactement au-dessus de la carte maîtresse et tournez-la face contre table. Il s'agit de la carte sélectionnée. Avec un bon sens du spectacle, ce tour fera assurément rire.



Comme vous vous concentrez sur la carte maîtresse, il est très facile de la retourner par erreur, au lieu de la carte choisie. Exercez-vous à vous répéter à vous-même la carte choisie lorsqu'elle apparaît. Alors, vous réussirez.

Le public voyant

Le tour : L'artiste invite plusieurs membres du public à pointer des cartes précises dans un jeu à l'envers. Sans voir la face de ces cartes, les volontaires choisissent les cartes précises qu'on leur a demandé de sélectionner.

L'exécution : Mémorisez en secret la carte du dessous du paquet. Supposons qu'il s'agit du deux de cœur. Rangez le jeu dans la boîte de telle sorte que vous pourrez le ressortir facilement et le placer sur la table sans montrer la carte du dessous. C'est une bonne idée de pratiquer ce mouvement.

Ouvrez la boîte de cartes et déposez-les face contre table. Ne permettez pas aux spectateurs d'apercevoir la carte du dessous : vous seule devriez connaître sa valeur. Mentionnez que vous êtes tombé sur un test d'aptitude psychique qui révèle les talents cachés des gens. Dites-leur que les pouvoirs psychiques dépendent de l'instinct, et non de la pensée et qu'ils doivent suivre les instructions rapidement et précisément sans réfléchir.

Étalez les cartes sur la table de manière aléatoire. Gardez en tête la position de la carte du dessous (le deux de cœur, dans ce cas). Pointez un spectateur et dites : « Sans penser et sans vous poser de question, pointez le deux de cœur. Ne retournez pas la carte. Contentez-vous de la pointer. » S'il hésite, dites : « Vous devez agir rapidement ! » Posez votre doigt sur la carte qu'il pointe afin qu'il ne la prenne pas. Ramassez-la et regardez-la sans la montrer aux autres. Notez la valeur de la carte. Supposons qu'il s'agit du roi de carreau. Regardez la personne qui l'a choisie et souriez. Dites : « Très bien. »

À présent, pointez un autre spectateur et dites : « Maintenant, pointez le roi de carreau. » Ramassez encore une fois la carte afin que vous soyez le seul à la voir, puis notez sa valeur. Supposons qu'il s'agit du cinq de cœur. Dites à la personne qui a choisi qu'elle a bien réussi. Maintenant, dites : « Pour vous montrer que je peux le faire aussi, je vais choisir le cinq de cœur. » Pointez la carte originalement sous le jeu et dont vous avez mémorisé la valeur avant le début du tour et ramassez-la. Regardez-la et souriez.

Tournez-vous vers la première personne à avoir choisi une carte et demandez-lui quelle carte elle a sélectionnée. Lorsqu'elle répond : « Le

deux de cœur », déposez le deux de cœur à l'endroit sur la table et déclarez : « Vous êtes voyante. » (Si elle ne s'en souvient pas, guidez-la avec un « n'était-ce pas le deux de cœur? »)

Tournez-vous immédiatement vers le deuxième volontaire et demandez-lui sa carte. Quand il répond : « Le roi de carreau », déposez le roi de carreau et souriez. Dites alors : « Et j'ai choisi le cinq de cœur », pendant que vous déposez le cinq de cœur. Dites : « Apparemment, nous avons tous des aptitudes psychiques. »



Si l'un des volontaires choisit par hasard la carte que vous avez mémorisée, vous devrez changer de tactique. Dans ce cas, arrêtez-vous et regardez chaque personne du public. Ensuite, tournez la carte lentement sans faire de commentaires. Vous avez réalisé un exploit de magie inexplicable. Vous avez terminé. Acceptez les applaudissements.

Si on vous demande de refaire ce tour, n'acceptez pas. C'est un truc formidable la première fois, mais on peut l'analyser s'il est immédiatement répété. Au lieu, réalisez un autre tour ou expliquez que le pouvoir psychique ne se manifeste pas quand les gens y pensent trop.

Numéroter votre carte

Le tour : Une carte sélectionnée est replacée au milieu du jeu. Le magicien demande aux gens de regarder les cartes pendant qu'il les étale dans ses mains. Le magicien devine la carte sélectionnée en lisant le langage du corps des spectateurs.

L'exécution : Tendez le jeu à un spectateur et demandez-lui de le battre. Reprenez le jeu — la carte du dessus sera votre carte maîtresse. Tendez le jeu à une autre spectatrice et demandez-lui de choisir une carte. Dites-lui de la montrer à tout le monde, sauf à vous. Dites : « Je ne regarderai pas. » Levez les deux mains et le jeu pour vous cacher les yeux. Exécutez le coup d'œil en haut, tel qu'il est illustré à la Figure 5-2, pendant que tout le monde regarde la carte choisie par la spectatrice. Demandez-lui de poser la carte

sur le dessus du jeu, puis de couper le jeu. Sa carte est juste au-dessus de la carte maîtresse.

À présent, expliquez que vous tenterez de deviner la carte à l'aide des mathématiques du langage du corps. Dites aux gens d'essayer de ne pas cligner des yeux ou de plisser les lèvres, ou encore de ne rien faire du tout, quand ils verront la carte. Précisez cependant que vous remarquerez quand même les légers mouvements de leurs muscles. Pendant que vous expliquez cela, tournez le jeu à l'endroit. Faites passer les cartes d'une main à l'autre en les écartant légèrement, afin que les gens puissent les regarder. Gardez l'œil ouvert, pour déceler la carte maîtresse. La carte suivante est la carte sélectionnée. Commencez à compter à partir de cette carte — « Un » — et continuez pendant les huit cartes suivantes, jusqu'à ce que vous atteigniez un total de neuf. Formez une brisure avec votre doigt entre la neuvième et la dixième carte. Ne montrez pas la brisure au public, mais continuez à distribuer les cartes jusqu'à la fin du paquet. Maintenant, coupez le jeu à la brisure et fermez le jeu en déposant le paquet du dessous sur le dessus. La carte sélectionnée est maintenant la neuvième à partir du début.

Baratinez sur les calculs. Vous pourriez dire quelque chose comme : « Maintenant, si je multiplie votre sourire par son regard furtif et que je soustrais son hochement de tête à elle, j'obtiens le nombre 81. La racine carrée de ce chiffre est neuf. Je pense que votre carte est la neuvième dans le jeu. » Pendant que vous dites cela, comptez les neuf cartes afin d'arriver à la neuvième en terminant votre histoire. Tournez lentement la neuvième carte, pour montrer qu'il s'agit de la carte sélectionnée.

Tour d'épellation

Le tour : Ce tour est très semblable au précédent et ne devrait pas être présenté dans la même routine. Dans cette manipulation, le spectateur choisit une carte dans le jeu. Il montre la carte aux autres membres du public pendant que la magicienne tourne le dos. La carte est replacée dans le paquet et la magicienne épelle le nom de la carte pendant qu'elle transfère les cartes d'une main à l'autre. Elle trouve la carte à la dernière lettre.

L'exécution : Remettez le jeu à un spectateur. Demandez-lui de choisir n'importe quelle carte et de vous rendre le jeu. Dites-lui de montrer la carte à tous les autres pendant que vous tournez le dos. Pendant que vous tournez le dos, dites : « Il est important que tout le monde connaisse la carte. » Retournez immédiatement le jeu dans votre main — jetez un coup d'œil à la carte du dessous, qui est votre carte maîtresse. Replacez le jeu à l'endroit.

Dites : « Je vais me retourner. » Retournez-vous lentement. Déposez le jeu face contre table. Demandez à votre spectateur de poser sa carte sur le dessus du paquet, aussi à l'envers. Puis, demandez-lui de couper le jeu et de le refermer en vous assurant qu'il place le paquet du dessous sur le dessus. Votre carte maîtresse est à présent sur la carte sélectionnée.

Tenez le jeu parallèle au sol dans votre main gauche, entre votre pouce et votre index. Dites : « J'ignore totalement où se trouve votre carte, mais je sais qu'elle est entre mon pouce et mon index. » Souriez en déclarant cela. Cela devrait faire rire.

À présent, dites : « Puisque chacun de vous a vu la carte, je vais tenter de déchiffrer vos réactions pendant que les cartes passent. Essayez de ne pas réagir, mais regardez bien les cartes. » Tournez le jeu à l'endroit et faites passer les cartes de votre main gauche à votre main droite. Ne cassez pas votre rythme lorsque vous arrivez à la carte maîtresse. Au lieu, assurez-vous de noter la carte juste avant elle : il s'agit de la carte sélectionnée. Commencez à épeler silencieusement le nom de la carte sélectionnée en utilisant une lettre par carte en continuant de faire passer les cartes dans votre main droite. La première lettre sera pour la carte maîtresse. Supposons que la carte choisie était le deux de trèfle. La carte maîtresse serait « D », la carte suivante serait « E », et ainsi de suite, pour épeler d-e-u-x-d-e-t-r-è-f-l-e.

Lorsque vous avez terminé d'épeler le nom de la carte choisie, formez une brisure après la dernière lettre. Dans notre exemple, vous formeriez une brisure juste après la carte représentant le dernier « E ». Continuez à passer les cartes à la même vitesse jusqu'à la fin du paquet. Retournez le jeu et coupez-le à la brisure. Regardez votre public dans les yeux, et cette fois, dites : « Je pense que j'ai aperçu une réaction. »

Puis, retirez les cartes du dessus du paquet une à la fois en épelant la carte sélectionnée à haute voix. Lorsque vous terminez votre épellation, retournez la carte suivante. Ce sera celle que vous venez d'épeler.

Chapitre 6

FORÇAGE

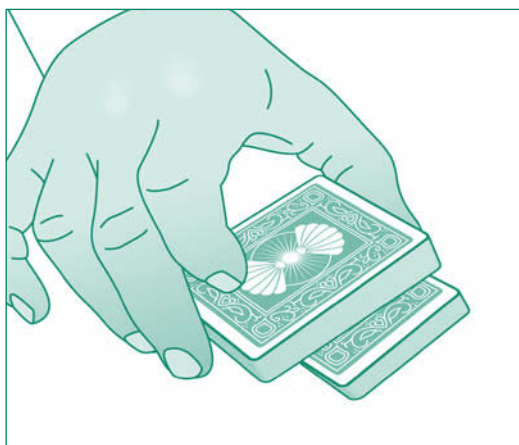
La manière la plus fiable de connaître la carte sélectionnée est de donner au spectateur la carte que vous voulez qu'il prenne. En magie, on appelle cela un « forçage ». Vous forcez la personne à prendre une carte précise sans qu'il le réalise. Cela doit donner l'impression d'un choix complètement fortuit. Apprenez plus d'un forçage et utilisez-les en alternance, afin que les gens ne commencent pas à soupçonner votre méthode. Une fois que vous maîtrisez quelques bons forçages, vous pouvez réaliser des tours de cartes étonnants.



Forçage de la fausse coupe

John Bowery, un excellent artiste des cartes de Londres, en Angleterre, a exploité ce forçage à grand profit. Utilisez le coup d'œil en haut, tel qu'il est illustré à la Figure 5-2, pour regarder furtivement la carte du dessus du jeu. Déposez les cartes sur la table devant le spectateur. Dites : « Coupez les cartes en deux piles. » Ramassez le paquet du dessous et, tel qu'il est illustré dans la Figure 6-1, posez-le en croix sur le paquet du dessus. Dites : « Nous allons marquer l'endroit où vous avez coupé. » Engagez ensuite brièvement la conversation avec lui. Il oubliera que la carte sous le paquet en croix était la carte du dessus.

Figure 6-1 :
Forçage de
la fausse coupe



Paquet du dessous,
posé en croix sur le
paquet du dessus.

Soulevez le paquet en croix avec la main droite, puis pointez l'autre paquet. Dites : « À présent, prenez la carte où vous avez coupé. » Donnez-lui immédiatement de nouvelles instructions (concernant le tour que vous réalisez), afin que vos observateurs ne fassent pas le rapport non plus avec la carte du dessus. Vous avez en fait donné au spectateur la carte que vous vouliez qu'il ait en main.

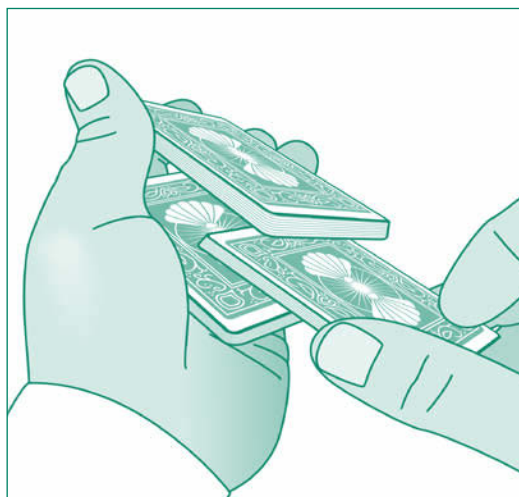
Battage hindou

Ce forçage est une vieille doublure dans les parages depuis plus d'un siècle. Il est délicieusement trompeur.

Jetez un coup d'œil à la carte du dessous ou regardez-la à l'avance et souvenez-vous de l'identité de la carte. Tenez le jeu, endroit contre paume dans votre main droite, avec le pouce s'étendant sur l'un des longs côtés et le majeur et l'annulaire posés au bas de l'autre côté long. La dernière phalange de l'annulaire est à égalité avec le bas du jeu. Le bout de l'index applique une légère pression au centre de la carte du dessus.

Avec la main gauche, paume vers le haut, attrapez les côtés des cinq ou six premières cartes entre le pouce et l'index. Votre prise devrait se faire vers le devant du paquet. Tirez les cartes dans la main gauche au-delà du bout du jeu et laissez-les tomber dans la paume gauche. Attrapez aussitôt les quelques cartes suivantes sur le dessus du jeu comme précédemment et tirez-les dans la paume gauche, tel qu'il est illustré dans la Figure 6-2. Assurez-vous de ne prendre que quelques cartes à la fois, afin de pouvoir continuer à battre aussi longtemps que nécessaire.

Figure 6-2 :
Battage hindou



Le paquet du dessus a été tiré et laissé tombé dans la paume. Le paquet suivant a été tiré et tombera dans la paume.

Continuez à battre et demandez au volontaire de vous dire « arrêtez » à n'importe quel moment. Lorsqu'il vous interrompt, montrez-lui la carte du dessous du paquet toujours dans votre main droite. Ne regardez pas cette carte. (C'est inutile : vous la connaissez déjà.) Posez immédiatement le paquet de votre main droite sur le paquet dans votre main gauche, refermant la coupe. Vous avez imposé la carte connue au spectateur.

Une variante de cette méthode consiste à donner la carte du dessous au spectateur. Au lieu de refermer la coupe, déposez le paquet de votre main gauche. Tenez le reste du jeu dans votre main droite de manière à ne pas voir la carte du dessous. Avec votre main gauche libérée, retirez la carte du dessous et déposez-la face contre table.

Forçage glissé

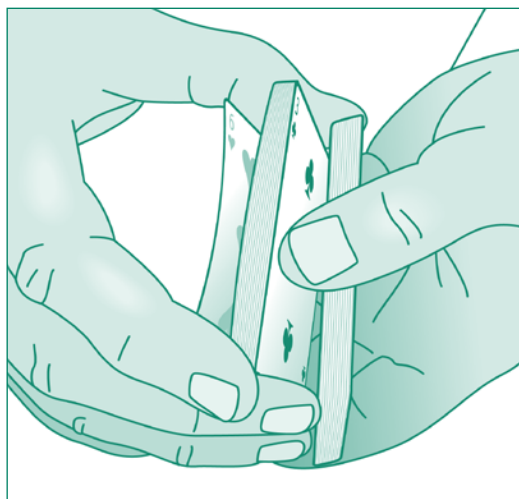
Jetez un coup d'œil à la carte du dessus ou regardez-la à l'avance. Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Remettez à la spectatrice un coupe-papier ou une carte professionnelle à utiliser comme marque. Expliquez-lui que vous désirez qu'elle insère l'objet au milieu du jeu, sélectionnant ainsi la carte sous la marque. Ce sera la carte que vous ne pouvez pas voir.

Tournez et abaissez votre main, afin que votre pouce et un long côté du jeu soient de face. Les côtés courts du jeu seront perpendiculaires au sol et les doigts de votre main gauche reposeront sur le dos de la carte du dessus.

Demandez à la spectatrice de placer l'objet lentement dans le jeu, afin de ne pas blesser le magicien. Lorsqu'elle insère le tranchant dans le jeu, ouvrez une brisure apparente afin que le jeu soit nettement coupé en deux paquets : le paquet du dessous est plus près de votre paume et celui du dessus repose contre les doigts de votre main. Ordonnez à la spectatrice de retirer l'objet. Lorsque c'est fait, tendez la main droite. Prenez le paquet du dessus, mais empêchez la carte du dessus de venir avec lui. Avec une pression des doigts de votre main gauche, retenez en place la carte du dessus de sorte que lorsque le paquet du dessus est retiré, elle retombe sèchement sur le paquet du dessous, tel qu'il est illustré à la **Figure 6-3**. L'action est cachée au public par le jeu et le geste de votre main droite.

Levez la moitié supérieure (dans votre main droite) avec les cartes faisant face au public. Dites : « Ceci n'est pas votre carte. » Tournez votre main gauche vers le haut et tendez-la de manière à ce que le paquet soit retenu, l'endroit contre paume dans la prise du mécanicien. Tendez le paquet à la spectatrice. Dites : « Veuillez prendre cette carte, je vous prie. »

Figure 6-3 :
Forçage glissé



Carte du dessus
retenue avec les bouts
des doigts gauches pen-
dant que la main droite
soulève et tire le paquet
du dessus.

Choix du prestidigitateur

Le prochain forçage est plutôt audacieux, mais il est simple à apprendre et fonctionne bien en général. Il repose sur l'interruption de la séquence dans la mémoire à court terme.

Jetez un coup d'œil à la carte du dessus ou regardez-la à l'avance. Posez le jeu sur la table et demandez à un volontaire de couper le jeu en trois piles égales. Demandez un autre volontaire et ordonnez-lui de choisir deux piles. S'il ne choisit pas la pile du dessus (avec la carte connue sur le dessus), retirez les piles qu'il a choisies. Dites : « Ceci nous laisse une pile. » Demandez au volontaire de prendre la carte (connue) du dessus du paquet restant.

Si le volontaire choisit la pile du dessus, retirez la troisième pile. Tournez-vous vers une nouvelle volontaire et demandez-lui de choisir une

pile pour elle-même et une deuxième pour vous. La façon dont la volontaire assigne les piles n'a aucune importance — d'une manière ou d'une autre, gardez la pile du dessus (avec la carte connue) sur la table et retirez l'autre. Demandez à la volontaire de prendre la carte du dessus de la pile du dessus.

Le forçage classique

Le forçage le plus déroutant est celui qu'on nomme le forçage classique. Il requiert une bonne dose de patience à l'apprentissage, mais presque chaque tour que vous réalisez donne l'occasion de le pratiquer.

Jetez un coup d'œil à la carte du dessus ou regardez-la à l'avance. Coupez et refermez le jeu et conservez une brisure au-dessus de la carte connue. Commencez à étaler les cartes dans votre main en cachant la brisure. Demandez au spectateur de prendre une carte. Pendant que la personne tend la main vers le jeu, placez la carte en position. Habituellement, quoique pas toujours, la personne prend la carte offerte. Plus vous tentez ce coup, plus la carte sera choisie souvent.

Tours utilisant le forçage

Voici quelques tours que vous pouvez essayer en forçant une carte connue à un membre sans méfiance du public.

Trouvaille impossible

Le tour : D'habitude, le forçage n'est pas utilisé comme un tour, mais vous pouvez vous en tirer avec cette routine, si elle est correctement exécutée. Une carte est choisie librement, mais elle se révèle être une carte déjà mentionnée par le magicien. La carte est replacée dans le jeu et échangée contre une autre. Cette dernière se trouve être la même carte.

L'exécution : Jetez un coup d'œil à la carte du dessus. Supposons qu'il s'agit du cinq de carreau. Mettez-vous en position pour le forçage classique (tel qu'il est décrit dans la section précédente). Pendant que vous étalez les

cartes, dites à la spectatrice : « Prenez une carte, n'importe quelle carte, le cinq de carreau, ou n'importe quelle carte de votre choix ». Quand elle tend la main, placez le cinq de carreau en position. Si elle ne prend pas le cinq de carreau, mettez cela sur le compte de la pratique, puis passez à un autre tour.

Toutefois, si elle prend le cinq de carreau, regardez-la dans les yeux et demandez-lui : « Avez-vous tiré une bonne carte ? » Si elle hésite, demandez : « Voulez-vous la changer pour une autre ? » Lorsqu'elle replace la carte dans le jeu, formez une brisure au-dessus de la carte et refaites le forçage classique. Si vous la tenez occupée par votre conversation, il est fort probable qu'elle reprenne encore une fois la carte offerte.

Si elle le fait, attendez sa réaction. Lorsqu'elle réagit, dites : « Je suis désolé, il doit y avoir un problème. Aimerez-vous essayer une nouvelle fois ? » Reprenez encore une fois la carte — mais ce coup-ci, mettez-la sur le dessus (à l'aide de l'une des méthodes décrites au chapitre 4). Déployez les cartes à nouveau, comme si vous alliez imposer une carte au milieu. Les probabilités sont bonnes pour que la spectatrice décide de prendre la carte sur le dessus pour vous déjouer. Si elle le fait, elle sera mystifiée. Tournez les cartes à l'endroit et examinez-les comme si quelque chose clochait.

Qu'elle choisisse ou non le cinq de carreau, passez immédiatement à un autre tour. Si, en effet, elle choisit de nouveau le cinq de carreau, votre réputation sera établie.

Carte dans la poche

Le tour : Une carte est sélectionnée librement et replacée dans le jeu. Le magicien enveloppe les cartes dans un mouchoir et les place dans sa poche. Puis, il tend la main dans sa poche et en sort la carte sélectionnée.

L'exécution : Placez le deux de trèfle sur le dessus du jeu et rangez un deux de trèfle identique dans la poche intérieure de votre veston. Insérez un mouchoir propre dans la poche extérieure gauche de votre veston. Rangez un élastique dans une poche séparée.

Utilisez le forçage glissé ou le forçage classique pour imposer le deux de trèfle. Demandez à ce qu'on replace la carte dans le jeu et mettez-la sur le dessus (tel qu'il est décrit au chapitre 4). Tenez le jeu dans la main

gauche. Rappelez aux spectateurs de mémoriser la carte. En disant que vous allez envelopper le jeu serré dans un mouchoir, tendez la main vers votre poche extérieure droite pour le prendre. Ne le trouvant pas, tenez le pan avant gauche de votre veston avec la main droite. Avec le jeu dans votre main gauche, tendez la main gauche dans la poche extérieure gauche de votre veston. Maintenez le mouchoir contre l'extérieur de la poche, au dos de votre main.

Poussez la carte du dessus hors du jeu et laissez-la dans votre poche. Pendant que vous retirez votre main, attrapez le mouchoir entre vos doigts et sortez-le en même temps que votre main. Donnez le mouchoir à une spectatrice et demandez-lui de le déplier. Posez le jeu sur le mouchoir et demandez à la spectatrice de l'envelopper. Sortez la bande élastique de votre poche et demandez à la spectatrice de l'enrouler autour du paquet. Maintenant, rangez le paquet dans votre poche intérieure à côté de la carte sosie. Tendez les mains pour montrer qu'elles sont vides. Remettez la main dans la poche de votre veston et tâtonnez dedans, l'air appliqué. Après un moment, sortez la carte sosie et déposez-la, face contre table. Puis, sortez le paquet et demandez à votre spectatrice de le déballer. Étalez les cartes à l'endroit pour montrer que la carte sélectionnée n'y est plus. Tournez lentement la carte sosie à l'endroit.

Carte dans une orange

Le tour : Il s'agit d'un truc de magie vraiment génial. Une carte librement sélectionnée disparaît du jeu et on la retrouve plus tard dans une orange.

L'exécution : Avec un couteau tranchant, coupez un bouchon dans l'orange à l'une des extrémités. Coupez en enfonçant le couteau et en tournant autour du centre, afin que le bouchon soit pointu comme le haut de l'orange. Tranchez sous le bouchon et soulevez-le avec précaution hors de l'orange. Roulez un roi de carreau sur lui-même pour former un tube très étroit. Poussez la carte roulée au centre de l'orange. Remplacez le bouchon et ajustez-le minutieusement à sa position originale. Posez l'orange sur une table avec un citron et une pomme.

Ouvrez un jeu de cartes et déposez la boîte vide dans votre poche gauche, accompagnée d'une petite enveloppe. Dans votre poche droite, rangez un canif. Utilisez votre méthode préférée pour imposer le roi de carreau à un volontaire. Demandez à ce qu'on la montre au public et qu'on s'en souvienne. Déposez le reste du jeu sur la table. Demandez au spectateur de le plier en deux, puis encore en deux, avant de vous le remettre.

Récupérez l'enveloppe dans votre poche avec la main gauche. Ouvrez l'enveloppe et faites semblant de mettre la carte dedans. En fait, placez la carte entre l'extérieur de l'enveloppe et votre pouce. Lâchez l'enveloppe. Tout en continuant à cacher la carte pliée dans la main gauche, prenez l'enveloppe avec la main droite. Tendez la main gauche dans votre poche gauche et laissez y tomber la carte pliée cachée. Sortez la boîte de carton de votre poche et lâchez l'enveloppe dedans sous le regard de tous. Fermez la boîte et posez-la sur la table.

Sortez les fruits. Demandez à un spectateur d'en choisir deux à son choix. Utilisez le forçage du choix du prestidigitateur (voir p. 67, pour la description), pour choisir l'orange. Placez-la devant vous. Posez une main par-dessus la boîte et une autre sur l'orange. Prononcez un mot magique tout en gesticulant au-dessus des deux objets.

Maintenant, demandez au spectateur d'ouvrir la boîte et l'enveloppe, afin qu'il découvre que la carte a disparu. Prenez l'orange de manière à ce que la main gauche couvre le bouchon prédécoupé. Utilisez le canif pour couper l'orange au milieu en l'enfonçant d'environ cinq centimètres dans la chair. Assurez-vous de ne pas couper trop profondément dans le fruit. Vous ne voulez pas couper à travers la carte sélectionnée. Déposez le couteau et tournez les deux moitiés de l'orange en sens inverse pour séparer le fruit en deux. La carte roulée dépassera d'une extrémité. Demandez au spectateur de tirer dessus et de l'ouvrir.

La prédiction de la carte par les petites annonces

Le tour : Il est réalisé pour un groupe, par exemple, une association dont on connaît les membres. Le public est témoin qu'on appelle un membre de l'organisme dans l'assistance et qu'on le présente à la foule. Il

choisit le quatre de trèfle au hasard et le montre au public. On demande à un autre membre de se lever et de lire une petite annonce dans le journal du jour. L'annonce dit qu'une personne avec les initiales du volontaire choisira le quatre de trèfle.

L'exécution : Obtenez une liste des membres de l'association de votre hôte et demandez lesquels ont le plus de chance d'être présents. Supposons que vous ayez choisi John Smith. Commandez une petite annonce pour le jour de l'événement qui se lit comme suit : « JS choisira le quatre de trèfle. » Avant la réunion, achetez le journal et trouvez l'annonce afin que vous puissiez dire à une personne comment la localiser. Par exemple : « Regardez la quatrième annonce dans la troisième colonne. »

Arrivez tôt à la réunion et laissez un journal en vue. Demandez à votre contact de vous pointer John Smith, mais pas de vous présenter. Il vaut bien mieux que vous soyez des étrangers l'un pour l'autre. Si les membres de cette association se présentent avant chaque réunion, observez simplement les présentations. Vous verrez à ce moment-là qui est votre volontaire.

Au moment propice dans le spectacle, pointez John Smith et dites : « Monsieur, pourriez-vous vous joindre à moi, s'il vous plaît ? » Demandez-lui son nom et présentez-le à la foule. Demandez-lui si vous vous êtes déjà rencontré. Lorsqu'il répondra non, demandez-lui à la blague : « Alors, comment saviez-vous qu'il s'agissait de moi ? » Vous avez maintenant gravé dans l'esprit du public que vous êtes des étrangers.

Utilisez le forçage glissé, tel qu'il est illustré à la Figure 6-3, pour que le quatre de trèfle soit sélectionné. Demandez à l'assistance si quelqu'un a le journal du jour. Demandez à la personne qui l'a de se lever. Guidez-la vers la petite annonce en question et demandez-lui de la lire. Maintenant, demandez au spectateur de montrer sa carte. Remerciez votre spectateur et votre lecteur, puis faites la révérence.

La prédiction de la carte enregistrée sur cassette audio

Le tour : Il est très semblable au tour de la prédiction de la carte par les petites annonces, mais il est réalisé avec un magnétophone. Ici, trois

personnes du public sélectionnent chacune une carte. Une quatrième personne choisit une des cartes sélectionnées. Un paquet qui a été posté est maintenant ouvert et on découvre qu'il contient une cassette audio. Lorsqu'on l'écoute, la bande révèle aussitôt la carte choisie. Vous aurez besoin de votre propre magnétophone pour réaliser ce tour.

L'exécution : Avancez la bande d'environ un mètre. Enregistrez : « Vous choisirez le six de cœur. » Reculez maintenant la bande au début du message et tournez-la sur la face B. À cet endroit, enregistrez : « Vous choisirez la reine de cœur. » Faites jouer la bande et assurez-vous que les deux messages commencent au même moment. Mémorisez quelle carte occupe quelle face. Rangez la cassette dans son boîtier et scellez-le avec un autocollant ou un timbre inhabituel. Glissez le boîtier dans une enveloppe portant l'inscription « Ne pas ouvrir avant le [date de votre spectacle] » et envoyez-la à l'hôte quelques jours avant la fête. Dites à votre hôte d'avoir le paquet non ouvert à proximité pendant la fête.

Apportez un magnétophone à cassettes à la fête et assurez-vous d'être capable de le faire fonctionner sans gaucherie. Si votre hôte a un magnétophone, familiarisez-vous avec cet appareil avant votre spectacle. Invitez trois personnes à se lever et présentez-les à tout le monde. Demandez à chacune de sélectionner une carte. Imposez le six de cœur à l'une, et la reine de cœur, à une autre. La troisième personne n'a pas d'importance. Rappelez-vous, par contre, qui obtient chacune des cartes imposées. Dites-leur qu'elles peuvent regarder leur carte, mais pas la montrer aux autres.

Expliquez au public que trois cartes ont été sélectionnées au hasard et qu'à présent, vous réduirez ce nombre à un. Invitez une quatrième personne à se lever et à pointer un des trois volontaires. Si elle pointe la personne qui ne tient pas de carte imposée, dites à la personne en question de s'asseoir et demandez à la volontaire d'éliminer une deuxième personne. Qui que ce soit qu'elle choisisse, vous resterez avec une de vos cartes imposées.

Positionnez le dernier détenteur d'une carte devant le public avec sa carte cachée. Demandez à l'hôte de venir vous rejoindre et d'ouvrir le paquet que vous avez envoyé. Brisez le sceau sur la cassette pendant que le public vous observe. Insérez la cassette dans le magnétophone du côté approprié, afin que le bon message joue pour la carte imposée tenue par le volontaire. Demandez aux deux détenteurs de carte éliminés de se lever et

de lire leur carte, puis de se rasseoir. Faites jouer la bande. Ordonnez au détenteur de la carte de révéler la carte sélectionnée. Acceptez les applaudissements.

Carte déchirée et remise à neuf

Le tour : Pour cet effet, la carte du spectateur est déchirée en petits morceaux. Plus tard, elle revient en un seul morceau. L'empalmage, un effet qui vous permet de cacher des objets dans vos mains avec efficacité alors qu'elles paraissent vides, est une composante essentielle de ce tour.

L'exécution : Pliez un quatre de carreau en quatre. Faire baigner la carte dans l'eau pendant un instant avant le pliage l'empêche de craquer. (Vous pouvez mouiller votre doigt et le faire courir sur la carte.) Rangez cette carte pliée dans votre poche de chemise. Placez une petite enveloppe brune dans la poche gauche de votre pantalon ou votre veston.

Au moment de votre spectacle, imposez le quatre de carreau à un spectateur. Rangez le jeu dans la poche intérieure de votre veston. En secret, sortez le quatre de carreau plié dans votre poche de chemise avec votre main droite.

Demandez au volontaire de vous rendre la carte. Avec le quatre de carreau toujours caché dans votre paume, déchirez la carte sélectionnée en quatre. Discrètement, prenez la carte pliée dans votre main droite et maintenez-la collée sur les morceaux déchirés que vous tiendrez entre les bouts des doigts de vos deux mains. Vous devez avoir l'air de fléchir les morceaux — la carte pliée ne doit en aucun cas être visible du public. Empalmez les morceaux déchirés dans votre main gauche. En faisant cela, montrez votre main droite à l'assistance, celle qui tient la carte pliée. Gardez la carte pliée, et le public croira qu'il regarde les morceaux déchirés.

Avec votre main gauche, allez dans votre poche qui contient l'enveloppe. Laissez tomber les morceaux déchirés dans votre poche. Placez la carte pliée dans l'enveloppe et scellez-la. Parlez des qualités guérissantes de la force centrifuge pendant que vous faites tourner l'enveloppe dans les airs. Attrapez-la par un coin. Ouvrez l'enveloppe et dépliez la carte, pour montrer qu'elle est maintenant entière.

Le sorcier du téléphone cellulaire

Le tour : C'est un formidable mystère pour une fête. Un spectateur sélectionne une carte au hasard et la garde avec lui. Le magicien téléphone à un mystérieux sorcier avec un téléphone cellulaire emprunté, puis remet l'appareil au spectateur. La personne à l'autre bout du fil dit au spectateur le nom de sa carte.

L'exécution : Avant de vous produire, organisez-vous pour qu'une personne prenne l'appel pour vous. Tomber d'accord sur la carte que vous utiliserez. Supposons qu'il s'agit du cinq de cœur. Au spectacle, remarquez qui a un téléphone que vous pourrez utiliser.

Imposez le cinq de cœur à une spectatrice. Dites-lui de ranger la carte dans une poche ou dans son sac à main. Expliquez que vous avez oublié une étape du tour et que vous devez téléphoner au sorcier, parce qu'il vous a enseigné ce tour. Lorsque vous l'avez en ligne, remettez l'appareil à la spectatrice. Lorsqu'elle répond, le sorcier déclare : « Votre carte est le cinq de cœur. » Attendez-vous à la voir bouche bée.

Le sorcier rappelle

Le tour : Ce tour complète le truc avec le sorcier. Après que le sorcier a révélé la carte de la spectatrice au téléphone, un autre spectateur sélectionne une nouvelle carte. Le téléphone cellulaire sonne pour le nouveau spectateur. Le sorcier appelle avec le nom de cette carte.

L'exécution : Au lieu de vous mettre d'accord sur une seule carte, choisissez en deux. Assurez-vous que vous savez tous les deux dans quel ordre elles seront utilisées. Supposons que la deuxième carte est le neuf de carreau. Décidez juste avant votre spectacle qui sera le deuxième spectateur. Découvrez son nom et appelez votre complice pour lui donner l'information.

Immédiatement après les applaudissements pour le sorcier du téléphone cellulaire, imposez le neuf de carreau sur le spectateur ciblé. Dites-lui de ne pas regarder la carte, mais de la dissimuler sur lui. Lorsque le téléphone sonne, remettez-le à quelqu'un d'autre et demandez-lui de répondre.

L'appel sera pour le spectateur. Dites-lui de le prendre. Lorsqu'il répond, le sorcier l'appelle par son nom et dit : « Bonjour, ici le sorcier. Votre carte est le neuf de carreau. »

Chapitre 7

COMPTER LES CARTES

7



C'est particulièrement déroutant lorsque des choses disparaissent d'un endroit pour réapparaître dans un autre. Les tours de comptage produisent ce type d'effet. Les cartes sont comptées par le spectateur ou le magicien directement sous le regard de l'assistance. Il n'y a aucun doute sur le nombre de cartes lorsqu'elles sont comptées. Toutefois, à la fin du tour, il n'y a pas d'explication raisonnable pour la façon dont elles ont bougé ou changé. Il y a des tours préparés en abondance sur le marché qui dépendent de cette connaissance du comptage.

Comptage court

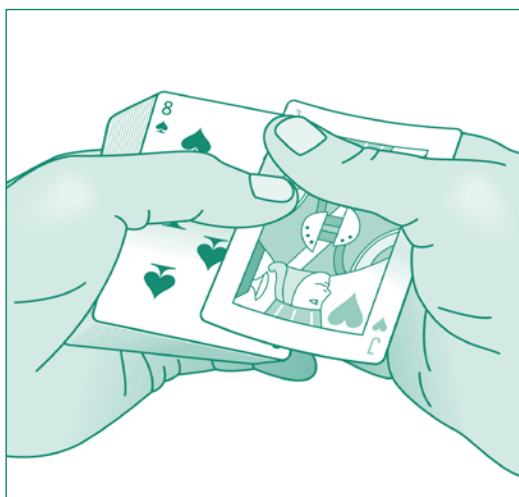
Il s'agit d'un faux comptage simple et très direct. Il dépend du son autant que de la vision et de la mauvaise piste. Vous trompez l'esprit du spectateur autant que l'œil et l'oreille.

Tenez le jeu à l'endroit dans la main gauche avec la prise du mécanicien. Le pouce devrait s'étendre sur la face de la première carte. Les autres quatre doigts devraient tenir l'autre côté long du jeu. C'est la position de base pour le compte.

Approchez la main droite du jeu et attirez la première carte dans le creux du pouce droit. Faites claquer la carte en la tirant hors du jeu. Comptez : « Un ». Tenez la carte dans le pli à la base de votre pouce et gardez les doigts de votre main droite ensemble, pour cacher le dos de la carte. Vous devez avoir l'air de tenir la carte naturellement dans votre main.

Remettez la main droite vers le jeu pour prendre une deuxième carte. Avec la première carte maintenue à la base de votre pouce et vos doigts rapprochés pour cacher le dos de cette carte, reposez encore une fois la première carte sur le dessus du jeu. Pour le public, vous devez donner l'impression de tendre encore une fois le pouce droit pour attirer une deuxième carte sur le dessus du jeu, tel qu'il est illustré à la **Figure 7-1**. Faites immédiatement claquer la carte en place encore une fois et dites « Deux », comme si vous aviez compté une deuxième carte. (Souvenez-vous de garder les doigts droits ensemble devant la carte.)

Figure 7-1 :
Comptage court



Faites claquer la carte contre l'autre comme si vous en preniez deux.

Répétez ce mouvement au besoin. Chaque fois, remettez la carte dans la main droite sur la face du jeu et faites-la claquer comme si vous preniez une carte. Par exemple, si vous vouliez compter 7 cartes comme s'il y en avait 10, vous exécuteriez le comptage court 3 fois. Chaque fois, vous feriez un bruit de claquement et annonceriez le compte.

Lorsque vous avez faussement compté suffisamment de fois, commencez à tirer une nouvelle carte à chaque compte. Ne modifiez pas votre rythme et n'hésitez pas après un faux comptage. Vous devez avoir l'air de compter toutes les cartes de la même façon. Ne disposez pas les cartes dans votre main droite en éventail et ne les étalez pas, sinon le manque de cartes pourrait être évident.



Le comptage court a aussi été utilisé pour un usage moins divertissant par des arnaqueurs. Ils apprennent à compter de l'argent comme s'il y en avait plus. Les travailleurs de cirque d'une ancienne époque avaient l'habitude d'empocher beaucoup plus en rendant moins de monnaie aux clients qu'avec leurs salaires. C'est une bonne raison de compter votre monnaie !

Comptage long

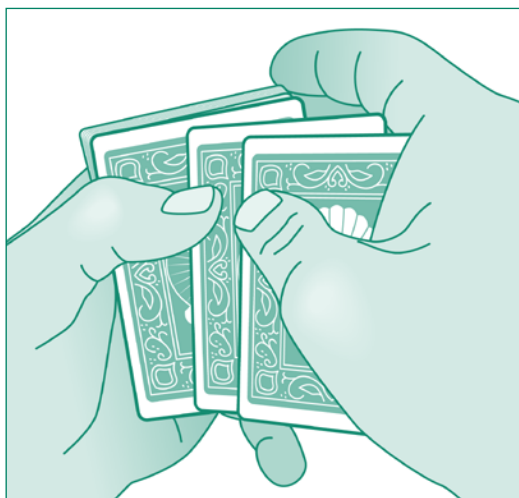
Parfois, vous devez ajouter des cartes à une pile pour faire croire au spectateur qu'il en a moins que ce qu'il a en réalité. Le comptage long vous permettra de compter plus de cartes dans le jeu que le nombre perçu. Cela est très utile quand vous faites voyager les cartes d'un endroit à l'autre de manière invisible.

Tenez le jeu face contre paume, mais dans la même position de base que vous avez utilisée pour le comptage court. Pendant que vous parlez de ce que vous allez faire, vous exécuterez la préparation pour la levée double (décrite au chapitre 15). Cependant, vous en ferez une levée triple. En d'autres mots, vous rassembleriez trois cartes au-dessus de la brisure de

l'auriculaire. Quand vous commencez votre compte, tirez sur les trois cartes du jeu comme si c'était une seule. Dites : « Un ».

Vous pouvez aussi exécuter un comptage long en utilisant une méthode appelée le « comptage long ramassé et volé ». Comptez un certain nombre de cartes honnêtement sur le dessus du jeu. En ramassant ces cartes, étalez les trois suivantes dans la main gauche vers la droite pour former un genre d'escalier, chaque carte séparée par environ six millimètres. Tenez le pouce gauche comme une assise sur le bord intérieur de la deuxième carte. L'auriculaire est placé au bas du jeu, tenant les cartes égales. Remettez la main droite pour prendre la carte suivante, mais tenez-la à un angle de 45 degrés. Le dos des cartes est dans le creux du pouce droit et les articulations des doigts tiennent le bord avant. C'est le rassemblement du comptage long, tel qu'il est illustré à la Figure 7-2.

Figure 7-2 :
Rassemblement
du comptage long



Les pouces agissent
comme des assises

À présent que les cartes sont rassemblées, il est temps d'exécuter la deuxième étape, le vol du comptage long. Frapper les cartes sur le dessus du jeu avec la main droite au milieu de cet angle à 45 degrés. Votre pouce gauche ne tient pas les cartes du dessus maintenant, mais il les empêche de glisser de nouveau dans le jeu. En poussant vers la gauche avec le paquet de droite, vous égaliserez les cartes afin qu'il ne semble n'y en avoir

qu'une seule. L'auriculaire au bas du jeu les maintient égales dans l'axe vertical. Avec le pouce droit, tirez sur les trois cartes comme s'il s'agissait d'une seule. Vous avez maintenant trois cartes supplémentaires dans le paquet. Consultez la Figure 7-3 pour une illustration du vol du comptage long.

Figure 7-3 :
Vol du
comptage long



Trois cartes sont soulevées par le paquet de la main droite.

Lent comptage long

Ce type de comptage exige un peu de mise en scène. Vous additionnerez lentement les cartes, juste sous les yeux des spectateurs. Il sera important de les distraire, afin qu'ils ne réfléchissent pas trop à ce qu'ils voient.



À retenir

Les faux comptages doivent être parfaits. Si le public entretient le moindre soupçon d'un faux comptage au début, le tour ne fonctionnera pas. Pratiquer ces mouvements pendant longtemps, avant de les montrer. Si vous tentez le coup trop vite devant un public, vous pourriez vous décourager et ne jamais vous réessayer.

Demandez à une spectatrice de tendre sa main. Comptez trois cartes dans sa main et demandez-lui si elle suit le compte. Quand elle s'apprête à répondre, préparez-vous à exécuter une levée triple (décrite au chapitre 15). Si elle commence à compter, laissez-la faire et dites ensuite : « Vous n'avez pas besoin de compter, vous devriez être capable de suivre. » Lorsqu'elle déclare qu'elle en a trois, posez les trois suivantes dans sa main comme s'il n'y en avait qu'une et faites-les rapidement suivre de deux autres. Demandez-lui si elle suit bien. Ne lui demandez pas combien elle en a. Exécutez une levée double et ajoutez cette paire au compte. Posez le jeu et prenez les cartes dans sa main. Elle a maintenant trois cartes longues.

Comptage retenu

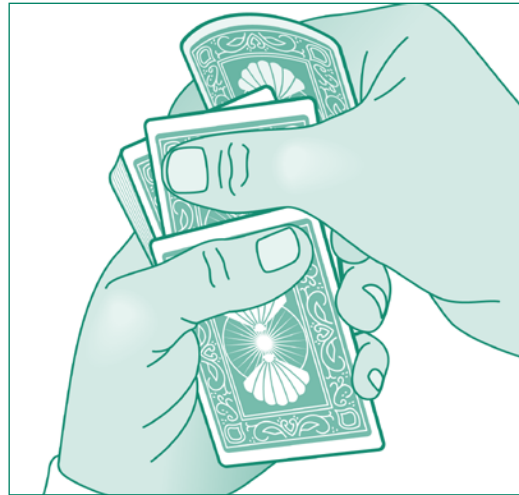
Ce comptage est la subtilité personnifiée. Les cartes sont en apparence comptées honnêtement ; pourtant, vous êtes capable d'arriver exactement à une carte sélectionnée ou une carte prédéterminée au nombre prévu. Dans les faits, vous tenez la carte sélectionnée sur le dessus du jeu jusqu'à ce que vous atteignez le nombre voulu, moment où vous l'ajouterez sur le dessus du paquet servant à compter.

Remettez la carte sélectionnée (celle jusqu'à laquelle vous voulez compter) sur le dessus du jeu en utilisant les méthodes décrites au chapitre 4. Supposons que vous voulez qu'elle semble occuper la douzième place dans le jeu. Tenez le jeu face contre paume dans votre main gauche avec le pouce étendu par-dessus. L'index et le majeur s'enroulent sur le côté droit du jeu, avec l'index positionné à peu près au milieu du jeu. L'annulaire et l'auriculaire sont lâchement maintenus sous le jeu.

Remettez la main droite par-dessus le jeu et placez le pouce sur le dos de la carte supérieure. Relâchez la prise de la main gauche et faites glisser la carte supérieure d'environ cinq centimètres vers le bas. L'annulaire et l'auriculaire cachent la partie inférieure de la carte à la vue du public. Posez le pouce droit sur le coin supérieur droit de la deuxième carte et tirez-la hors du jeu, la faisant claquer en avant. Comptez : « Un ». La carte supérieure reste en place, invisible au public, tel qu'il est illustré à la Figure 7-4.

Continuez à compter les cartes en laissant la carte supérieure en place. Lorsque vous arrivez à la douzième carte, insérez la carte supérieure sous votre pouce droit et faites-la claquer comme la dernière carte. Dites : « 12 ». Vous avez maintenant compté jusqu'à votre carte choisie de manière honnête en apparence.

Figure 7-4 :
Comptage
avec réserve



Retenez la carte
supérieure.



Il est essentiel que vous maîtrisiez les angles pour ce compte. Quiconque se tient à côté de vous sera capable de voir le compte se dérouler. Vous pouvez toujours reculer sous prétexte de permettre à tout le monde de voir ce qui se passe. Si cela ne fonctionne pas, et que les gens se massent encore à vos côtés, utilisez une méthode différente.

Tours utilisant le comptage des cartes

Les tours basés sur le comptage sont déroutants, mais ils ne sont pas spectaculaires. Ce ne sont pas de bons tours d'ouverture ou de fermeture, mais ils peuvent être très forts au milieu d'une routine. À ce moment-là, vous et

vosre auditoire aurez établi un certain rapport et serez prêts à vous amuser un peu ensemble.

Cartes de l'autre côté

Le tour : Dans ce petit truc de magie, on remet à 2 spectateurs une pile de 10 cartes chacun, qu'ils mettent de côté. Sur l'ordre du magicien, trois cartes quittent une personne et voyagent de manière invisible jusqu'à l'autre personne. Lorsque les spectateurs comptent leurs cartes, il manque trois cartes dans une pile et l'autre en a trois supplémentaires.

L'exécution : Expliquez que vous avez acheté ce jeu de cartes à jouer de quelqu'un faisant partie du programme de protection des témoins et qu'elles ne sont pas très fiables. En utilisant le comptage court, prélevez 7 cartes comme s'il s'agissait de 10, puis tenez-les dans votre main. Tournez-vous vers le premier spectateur et demandez : « Si vous deviez cacher ces cartes tout de suite, auriez-vous un endroit inatteignable pour les autres ? » Cela suscitera quelques gloussements et des plaisanteries. Lorsqu'ils s'atténuent, remettez-lui les cartes et dites-lui de les dissimuler.

En utilisant le comptage long, comptez à présent 13 cartes comme s'il y en avait 10. Demandez à la deuxième spectatrice si elle a un endroit secret où cacher ces cartes. Dites-lui de le faire. Expliquez que le programme de protection des témoins ne fait pas que cacher des gens, mais qu'il les transporte également en secret. Personne ne les voit aller et venir. Déclarez que vous ferez la même chose avec les cartes. Puis, mimez des cartes qui se déplacent, une à la fois, du premier spectateur (qui n'a que 7 cartes) à la deuxième spectatrice (qui en a 13). Demandez si quelqu'un les a vues partir.

Demandez à la personne avec le paquet court de sortir ses cartes et de les compter. Mettez l'accent sur le fait que les trois cartes ont quitté en secret leur cachette. Demandez à la deuxième personne de compter ses cartes et montrez que les trois cartes sont arrivées en secret dans sa cachette. Invitez le public à applaudir les volontaires.

Livraison spéciale

Le tour : Le courrier doit passer. Dans ce tour, les cartes voyageuses quitteront une enveloppe pour aller vers l'autre. Les enveloppes ajoutent une couverture pour le tour de passe-passe, mais elles donnent l'impression de rendre le déplacement des cartes beaucoup plus difficiles. Vous pouvez lancer n'importe quelle blague qui vous plaît sur le service des postes ou sur l'avantage des courriels.



Le timing est important dans l'ajout de cartes. La plupart des gens peuvent reconnaître cinq objets sans avoir à les compter, une aptitude que l'on appelle la « reconnaissance immédiate ». Cela fait en sorte qu'une carte supplémentaire est très évidente lorsqu'il n'y en a que quelques-unes à voir. Il est plus facile de dissimuler des cartes additionnelles lorsqu'il y en a plusieurs. Exécutez votre ajout au moins au tiers de votre compte, à moins que vous ne soyez capable d'ajouter deux ou trois cartes comme s'il n'y en avait qu'une.

L'exécution : Placez cinq enveloppes dans votre poche, avant votre spectacle. Cachez trois cartes sous l'enveloppe du dessous. Disposez le paquet de manière à pouvoir prendre le tout facilement et dissimuler les cartes pendant que vous sortez les enveloppes. Assurez-vous que les cartes proviennent du même jeu que vous allez utiliser pour le tour.

Baratinez sur le service des postes ou le courriel pendant que vous sortez le jeu de cartes à jouer modifié. Comptez 10 cartes et déposez-les sur la table. Sortez les enveloppes en gardant les trois cartes dissimulées à la vue. Prenez l'enveloppe du dessous avec les 3 cartes et déposez le tout sur la pile de 10 cartes. Demandez à un spectateur d'insérer les cartes dans l'enveloppe et de la sceller d'un baiser. Cela suscitera un certain brouhaha et empêchera la personne de compter les cartes. Demandez à un spectateur de tenir l'enveloppe de manière à ce que tout le monde puisse la voir.

Exécutez un comptage court de 7 cartes pour 10. Donnez-les à une spectatrice avec une enveloppe et dites-lui de la sceller, mais de ne pas la lécher. Dites ensuite : « D'accord, vous pouvez la lécher. » Demandez-lui de tenir l'enveloppe pour que tout le monde la voie. Baratinez à propos de livraison *vraiment* spéciale, qui est même plus rapide qu'un courriel. Pointez votre doigt sur l'enveloppe courte, bougez-le, puis faites un grand geste vers l'autre enveloppe tout en faisant le son « zoum ! » avec votre bouche. Refaites ce bruit deux autres fois. Dites : « Croyez-le ou non, trois des cartes se sont à présent déplacées par l'entremise du service des postes jusqu'à cette enveloppe. »

Invitez la spectatrice avec sept cartes à ouvrir son enveloppe et à compter ses cartes. Soulignez que les trois cartes sont parties. Demandez ensuite à l'autre spectateur d'ouvrir la sienne et de compter. Faites remarquer que les cartes ont voyagé instantanément vers l'autre enveloppe. Applaudissez les spectateurs. Dites-leur que le service des postes est fier d'eux.

Comptage mémorisé

Le tour : Il s'agit d'une simple ruse. Le comptage paraît parfaitement honnête, mais il est complètement faussé. Vous donnerez l'impression de perdre la carte du spectateur dans le jeu et ensuite de mémoriser le jeu. Lorsque le spectateur vous dira le nom de sa carte, vous lui indiquerez sa position dans le jeu. Lorsque vous compterez jusqu'à ce nombre, la carte sera là.

L'exécution : Faites choisir puis replacer une carte dans le jeu. Supposons qu'il s'agit du quatre de cœur. Remettez-la sur le dessus du jeu. Baratinez sur le fait que vous avez pratiqué votre mémoire photographique et pouvez parfois mémoriser le jeu en un clin d'œil. Offrez d'en faire la démonstration. Tenez le jeu devant votre visage et parcourez-le lentement en regardant la face des cartes.

Demandez au spectateur la valeur de sa carte. Lorsqu'il répond : « Le quatre de cœur », dites : « Oh, je l'ai vu. C'était le numéro 17, dans le jeu. » À présent, comptez les cartes de votre main gauche à votre main droite. Conservez l'ordre des cartes en plaçant chaque nouvelle carte de la main

gauche sous le paquet dans la main droite. Lorsque vous atteignez la carte 17, glissez-la en secret sur le dessus de la pile de la main droite — en d'autres mots, sur le dessus du quatre de cœur, la carte sélectionnée.

Tenez-vous prêt à effectuer une levée double (décrite au chapitre 15), pendant que vous demandez : « Afin que les choses soient claires, qu'elle était votre carte déjà ? » Lorsqu'il répond, tournez lentement à l'endroit la double carte pour révéler le quatre de cœur. Remettez-la ensuite en place et battez le jeu.

Comptage par télépathie

Le tour : C'est une variante d'un comptage mémorisé. Dans ce tour, cependant, vous demandez à un volontaire d'annoncer un nombre au hasard. Cela s'avère être la position de la carte sélectionnée. Il sera important de faire un plat de cette affaire en la présentant comme un phénomène psychique. Si vous choisissez deux personnes qui sont mariées ou amies intimes, vous pourrez dire que l'intimité favorise un sens de la télépathie. Puis, exécutez ce tour.

L'exécution : Faites choisir puis replacer une carte dans le jeu. Supposons qu'il s'agit du six de carreau. Mettez-le sur le dessus du paquet. Tournez-vous à présent vers une autre spectatrice et demandez-lui son aide. Dites-lui que vous êtes familier avec certaines nuances de la télépathie et que vous aimeriez illustrer le fonctionnement du processus à un niveau de base. Donnez la directive à votre volontaire de crier un nombre lorsque vous direz « allez-y ! ». Expliquez qu'elle ne devrait pas réfléchir au nombre à l'avance, mais prendre le premier qui lui viendrait à l'esprit. Assurez-vous que le nombre se situe entre les chiffres 1 et 52, mais qu'elle ne choisisse pas le 1 ni le 52.

Regardez le premier volontaire, puis la deuxième et dites : « Allez-y ! » Disons qu'elle choisit le nombre sept. Comptez jusqu'à la septième carte en déplaçant les cartes dans votre main droite sans changer l'ordre du jeu. Le six de carreau devrait toujours se trouver sur le dessus. Glissez la septième carte à l'envers sur le six de carreau. Pendant que vous vous préparez à exécuter la levée double (décrite au chapitre 15), expliquez que, laissées au hasard, les chances sont de 52 contre 1 qu'elle ait deviné correctement le

nombre. Avec la télépathie, cependant, les chances sont en sa faveur. Demandez encore une fois au premier volontaire la valeur de sa carte. Exécutez la levée double et montrez la carte sélectionnée. Félicitez les volontaires pour leur sens de la télépathie et acceptez les applaudissements.

Les grands esprits se rencontrent

Le tour : Dans ce tour, les spectateurs tombent d'accord sur une carte sans même avoir essayé. On se sert de deux volontaires et chacun choisit une carte à l'aveugle dans un jeu différent. Lorsque les cartes sont dévoilées, elles sont identiques. C'est un tour très participatif, et le dévoilement est en effet déroutant.

L'exécution : Préparez deux jeux de cartes à jouer avec le roi de carreau sur le dessus des deux paquets. Il est préférable d'utiliser des jeux dont le motif au verso est d'une couleur différente. Sortez le premier jeu et baratainez à propos du pouvoir de la coïncidence. Utilisez le forçage classique ou le forçage glissé (décrits au chapitre 6) pour forcer la spectatrice à choisir le roi de carreau. Dites-lui de ne pas la regarder, mais de la tenir de façon à ce que personne ne la voie.

Prenez le deuxième jeu dans votre poche et assurez-vous le concours d'un deuxième volontaire. Demandez s'il connaît la première volontaire. Peu importe sa réponse, mentionnez que la coïncidence frappe de la manière la plus inattendue. En fait, c'est seulement lorsque c'est inattendu qu'il s'agit réellement d'une coïncidence. Demandez au second volontaire de crier un nombre entre 5 et 20. Pendant que vous parlez, préparez le deuxième jeu pour exécuter un comptage retenu, tel qu'il est illustré à la Figure 7-4.

Lorsque le volontaire lance son nombre, exécutez un comptage retenu. Supposons que ce chiffre était 16. Comptez jusqu'à la quinzième carte, puis arrêtez-vous. Égalisez le paquet dans la main gauche et tendez-le vers le volontaire. Dites : « Ceci est la seizième carte. Veuillez la prendre, je vous prie. Ne la regardez pas et tenez-la de manière à ce qu'on ne la voie pas. » Demandez aux deux volontaires de se tourner face au public et dites-leur de retourner leur carte au compte de trois. Dites-leur que vous vous attendez

à voir une puissante démonstration du pouvoir de la coïncidence. Comptez jusqu'à trois. Les deux spectateurs retourneront leur carte, et elles seront identiques. Demandez au public de les applaudir.

Chapitre 8

FAUSSES COUPES

8

Dans de nombreux tours, il est important de maîtriser le mouvement de la carte sélectionnée ou d'un groupe de cartes pendant que vous donnez l'impression de mélanger le jeu. Le public doit croire que vous n'avez aucune façon de connaître l'ordre des cartes. Il y a plusieurs façons d'accomplir cela. Une méthode simple, mais trompeuse, consiste à couper les cartes tout en conservant le même ordre.



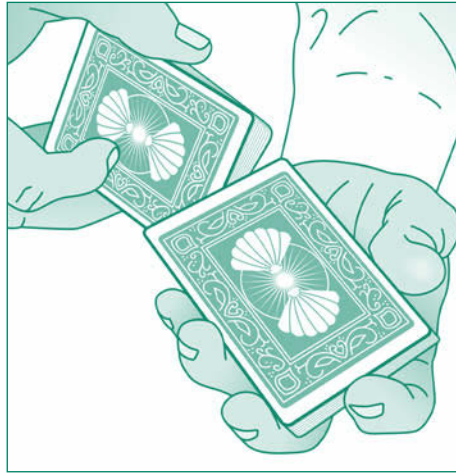
La coupe frappée

Tenez le jeu face contre la main gauche avec la prise du mécanicien. Roulez votre pouce gauche sur le dessus du jeu, afin que le dessous repose sur la paume de la main gauche. Un côté court du jeu devrait se trouver près de votre corps.

Amenez la main droite vers le jeu. Emparez-vous de la moitié inférieure du jeu : votre pouce devrait être sur l'un des côtés longs, et votre majeur, sur l'autre. Retirez la moitié inférieure de sous la moitié supérieure en l'amenant vers votre corps. Puis, tournez votre poignet droit, pouce vers le haut, afin que les côtés courts des cartes soient droits et inclinés. Cela place le paquet de cartes de la main droite perpendiculaire (et très près) au paquet de la main gauche, tel qu'il est illustré à la **Figure 8-1**. Frappez les côtés courts des deux paquets sèchement ensemble et déposez la moitié inférieure sur la table. Déplacez la moitié supérieure du jeu de la main gauche à la main droite et déposez-la sur le dessus de la moitié inférieure.

En ce qui concerne le spectateur, vous venez de couper les cartes et de les placer sur la table. En réalité, vous avez coupé et refermé le jeu sans rien changer de son ordre. Le tour repose sur l'assurance et la mauvaise piste. Vous devriez être capable de bien le réaliser sans réfléchir afin que vous puissiez engager la conversation avec l'assistance pendant que vous l'exécutez. Vous voulez que le public regarde vos yeux, et non vos mains. Le truc consiste à entretenir une conversation jusqu'à ce que vous ayez complété la coupe. Vous désirez que le public se souvienne de la coupe, mais qu'ils ne soient pas attentifs à ce qui se passe.

Figure 8-1 :
Coupe frappée



Le paquet inférieur est retiré et frappé contre le paquet supérieur, puis placé sur la table.

La coupe en trois

La coupe en trois exigera de l'entraînement ; mais, bien exécutée, elle vous imposera comme un manipulateur de cartes doué. Elle semble professionnelle et elle donne l'impression de couper les cartes. En fait, leur ordre ne change jamais.

Tenez le jeu par le dessus avec les deux mains. Les pouces sont sur le côté long du jeu le plus près de vous, chacun reposant à une extrémité. Les majeurs sont directement à l'opposé des pouces de l'autre côté. Les index sont enroulés sur le dessus, les ongles touchant le dessus de la première carte. Si vous deviez lâcher le jeu avec une main, l'autre le soutiendrait facilement.

Relâchez la prise de la main droite sur les deux tiers supérieurs du jeu de sorte que vous ne teniez que le tiers du bas des cartes entre votre pouce et votre majeur. La main gauche tient les deux tiers supérieurs.

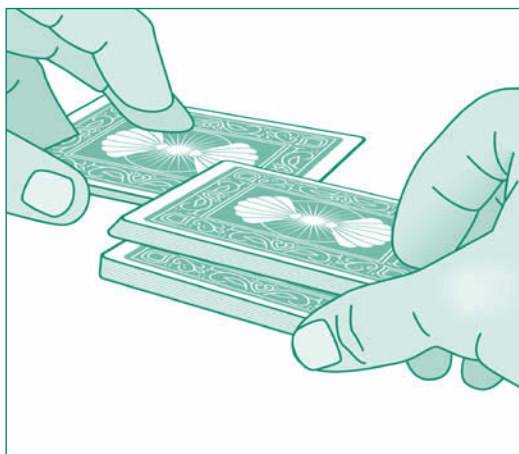


Les joueurs de cartes sont familiers avec la coupe. Ils ont tendance à lui faire confiance et y accorder peu d'attention. Si les cartes ont été coupées, ils présument que leur ordre doit être aléatoire. Pour cette raison, la fausse coupe doit paraître naturelle. Plus elle semble nonchalante, moins elle a de chance d'éveiller des soupçons. Pratiquez vos fausses coupes dans la glace jusqu'à ce qu'elles semblent naturelles.

Tirez le tiers inférieur directement à droite jusqu'à ce qu'il sorte complètement du bout du jeu. À présent, relevez-le en ligne droite et glissez-le sur le dessus des cartes tenues dans la main gauche. Laissez le côté long le plus éloigné (celui faisant face au public) tomber afin qu'il touche les cartes en dessous, mais maintenez le côté près de vous légèrement soulevé. Retenez la brisure de votre côté du jeu avec le pouce droit. Il tient maintenant les deux paquets de cartes avec une brisure entre eux.

À présent, tenez le paquet supérieur au-dessus de la brisure et de la moitié du paquet inférieur entre votre pouce et votre majeur droits. Sortez la moitié inférieure sous le paquet en la tirant directement à gauche jusqu'à ce qu'elle sorte complètement du jeu. Remettez-la en haut et par-dessus, puis déposez-la sur le dessus du paquet supérieur, tel qu'il est illustré à la Figure 8-2.

Figure 8-2 :
Coupe en trois



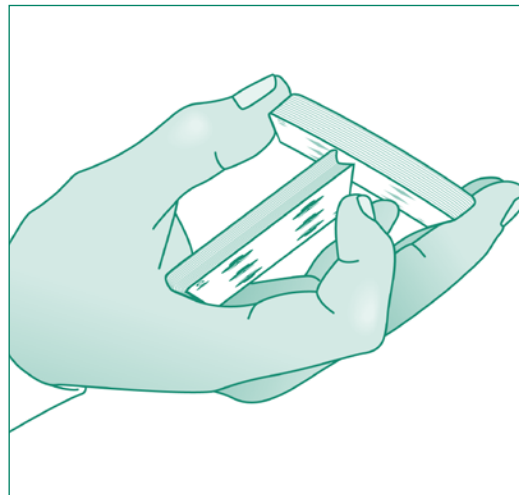
1. Le paquet inférieur a été placé par-dessus le paquet supérieur et retenu avec la brisure au pouce.
2. Le paquet au centre est remis par-dessus et déposé sur le paquet inférieur.
3. Le paquet supérieur sera ensuite placé sur le paquet du centre.

Vous avez à présent un gros paquet sur le dessus et un petit paquet en dessous, avec un vide entre eux retenu à l'arrière du jeu seulement. Le public pense que le jeu est solidement fermé. Déplacez le pouce et le majeur de la main gauche pour retenir le paquet supérieur. Avec la main droite, tirez le paquet du dessous et placez-le sur le dessus. Vous venez de couper le jeu trois fois et de le réassembler dans son ordre original. C'est très trompeur. Votre public pensera que les cartes ont toutes été mélangées.

La coupe à une main

Simplement pour l'audace, c'est la plus spectaculaire des fausses coupes. Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Déplacez le jeu de manière à ce qu'il soit soutenu aux extrémités courtes par l'index et l'auriculaire et par le pouce d'un côté, et le majeur et l'annulaire de l'autre côté. Le jeu est face contre paume, et la paume est tournée vers le haut. Tenez la moitié supérieure du paquet contre les doigts avec le pouce et laissez la moitié inférieure tomber dans la paume, tel qu'il est illustré à la Figure 8-3.

Figure 8-3 :
Coupe repoussée
à une main



Poussez le paquet du dessous vers le haut avec l'index.

Retirez votre index de l'extrémité du paquet et placez-le sous le coin du paquet inférieur tombé dans la paume. Avec votre index, poussez le paquet inférieur vers le haut et l'arrière pour le retirer de sous le paquet supérieur jusqu'à ce qu'il repose sur le pouce et la paume. Le paquet supérieur tombera dans la paume. Les deux paquets forment maintenant un « L », dans la paume. Prenez la carte sur le dessus du paquet supérieur reposant dans votre paume. Pour le public, il semble que vous ayez coupé au milieu du paquet. En réalité, c'était la première carte du jeu.

La coupe triple sur table

C'est une fausse coupe très simple, mais élégante offerte par Larry Brodahl, un magicien très intelligent et divertissant.

Tenez le jeu dans la prise du mécanicien avec votre main gauche. Prenez le tiers supérieur du jeu dans votre main droite et faites-le sèchement claquer sur la table. Prenez le tiers suivant du jeu et posez-le rapidement sur la table, légèrement à droite de la première pile. Prenez le dernier tiers du jeu et placez-le sur la table à la droite de la seconde pile. Maintenant, ramassez rapidement la pile la plus à gauche, faites-la claquer sur la pile du milieu, ramassez les deux paquets rassemblés et faites-les claquer sur le paquet le plus à droite.

Si vous vous exécutez rapidement et sans regarder les cartes, les observateurs présumeront que vous avez vraiment coupé les cartes.

Tours utilisant la fausse coupe

À présent, vous avez quelques façons de mélanger le jeu tout en gardant les cartes dans la même position. Voici quelques tours pour mettre votre habileté à contribution.

Perdue et retrouvée

Le tour : Ici, une carte sélectionnée est placée dans un jeu coupé. Ensuite, le spectateur coupe le jeu en trois piles et commence par choisir une des piles. La première carte de cette pile est la carte sélectionnée.

L'exécution : Demandez à une spectatrice de prendre une carte dans le jeu, notez sa valeur et replacez-la sur le dessus du jeu. Exécutez un faux battage (en utilisant l'une des méthodes décrites au chapitre 4) tout en lui demandant si elle joue aux cartes, et dans l'affirmative, à quel jeu. Gardez la carte sélectionnée sur le dessus du jeu. Laissez le jeu sur la table après le battage et dites-lui que vous êtes certain qu'elle a suffisamment le sens des cartes pour retrouver à nouveau la sienne.

Demandez à la spectatrice de couper le jeu en trois piles égales. Déplacez l'ordre des piles à quelques reprises, mais suivez la trace de la pile avec la carte sélectionnée sur le dessus. Lorsque les trois piles sont alignées, demandez à la spectatrice d'en choisir deux.

Si la pile supérieure est l'une de celles qu'elle a choisies, retirez la pile restante de la table. Demandez ensuite à la spectatrice de choisir une des deux piles qui restent. Si elle choisit la pile du dessus, demandez-lui de retourner la première carte et révélez la carte sélectionnée. Si elle choisit l'autre pile, retirez-la de la table et demandez à la spectatrice de retourner la première carte de la pile restante.

Si la pile supérieure est la pile qui n'a pas été choisie parmi les deux premières, retirez les deux piles désignées de la table et demandez à la spectatrice de retourner la première carte. Ce sera la carte qu'elle a sélectionnée.

Sur le bout de ma langue

Le tour : Il s'agit un peu d'un tour de nigaud. Une carte sélectionnée est perdue dans le jeu. Le magicien est incapable de la trouver. En fin de compte, toutefois, il la sort du jeu avec sa bouche.

L'exécution : Demandez qu'on choisisse une carte dans le jeu. Après que le spectateur a noté sa valeur, tenez le jeu en avant dans la prise du mécanicien. Demandez qu'on replace la carte en coupant le jeu et en

faisant signe au spectateur de la mettre sur la pile inférieure. Complétez la coupe en retenant une brisure. Remettez la carte sur le dessus avec le battage du joueur (décrit au chapitre 4).

Dites à votre public que vous êtes capable de deviner la valeur de la carte choisie en regardant dans les yeux d'une personne. Regardez le volontaire pendant que vous déclarez cela, et tout le monde fera de même. Pendant que l'assistance regarde le spectateur, continuez à parler tout en exécutant une coupe frappée. Laissez le jeu sur la table pendant un moment et gesticulez. Cela sert à établir dans l'esprit du public que vos mains sont vides.

Ramassez le jeu et coupez la moitié supérieure du jeu. Tenez-la de manière à ce que l'assistance puisse voir la carte sous ce paquet. Supposons qu'il s'agit du deux de pique. Dites : « Votre carte est le deux de pique. » Prenez un air perplexe lorsque la personne répond non. Fermez le jeu en conservant la carte sélectionnée sur le dessus.

Coupez à un endroit différent du jeu, mais gardez la carte sélectionnée sur le dessus. Déclarez que la nouvelle carte que vous avez coupée est la carte sélectionnée. Lorsque le spectateur vous dit pour la deuxième fois que ce ne l'est pas, refermez le jeu en gardant la carte sélectionnée sur le dessus.

Maintenant, tenez le jeu dans la prise du mécanicien, face contre paume. Levez lentement le jeu vers votre visage et dites : « Zut, j'avais votre carte sur le bout de ma langue. » À ce moment-là, placez le dessus du jeu à l'envers sur vos lèvres. Attrapez la première carte avec vos lèvres et baissez le jeu directement vers le bas, révélant la carte choisie.

Le premier as gagne

Le tour : Le magicien défie le public de couper les cartes pour 100 \$ sous condition que le premier as gagne. Il coupe ensuite les cartes avec une main pour dévoiler l'as de pique.



Ce tour devrait uniquement être exécuté à la blague. C'est un petit tour rapide, mais très efficace. Il est particulièrement bon à faire avec une personne qui vous asticotait. N'essayez jamais de réclamer la somme pariée — et assurez-vous d'avoir raison !

L'exécution : Avant de vous produire — et à l'insu du public —, placez l'as de pique sous le jeu. Tenez le jeu dans la prise du mécanicien, afin que la carte du dessous soit invisible. Dites : « Jouons à un jeu de hasard, d'accord ? Nous couperons les cartes pour 100\$. Le premier as gagne. » Pendant que vous dites le mot « gagne », exécutez la coupe à une main en laissant la pile du bas debout sur un côté afin de montrer l'as. Tendez le jeu à quelqu'un d'autre et dites : « À vous. »

Les as gardiens

Le tour : Voici un tour remarquable du magicien Larry Brodahl. Il est basé sur sa coupe triple sur table. Le spectateur choisit une carte qui, par « hasard », se trouve entre quatre as.

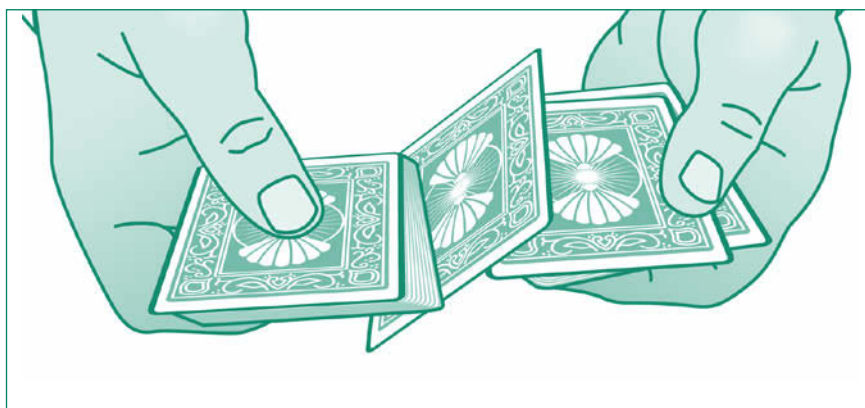
L'exécution : Placez deux as sur le dessus du jeu et les deux autres as sous le jeu. Vous pouvez même le faire devant le public en présumant que vous vous servez du bon baratin. Exécutez la coupe triple sur table. Commencez à faire courir lentement les cartes d'une main à l'autre. Demandez à une spectatrice de dire « arrêtez » au moment de son choix. Lorsqu'elle le fait, repoussez légèrement la carte qu'elle a arrêtée dans l'éventail vers l'avant.

Regardez-la dans les yeux et demandez-lui si elle connaît la carte où elle a arrêté le jeu. Sa réponse n'a pas d'importance. Si elle dit qu'elle connaît la carte, dites-lui de la nommer à voix haute. Si elle a raison, vous aurez étonné tout le monde sans avoir rien fait du tout. Si la spectatrice a tort (ce qui se produira sûrement), contentez-vous de la regarder, poussez un soupir et secouez la tête. Vous obtiendrez à tout le moins un éclat de rire.

Maintenant, le véritable mouvement se produit lorsque vous retournez sa carte. Vous retournez sa carte en la soulevant de face en vous servant de la moitié de la pile dans votre main gauche. La carte *pivotera* dans la moitié du jeu dans votre main droite. La **Figure 8-4** illustre ce mouvement.

Alors que vous terminez le déplacement de la carte, laissez simplement la pile de la main gauche sur le dessus de la pile dans la main droite. Les spectateurs ne réaliseront pas que vous avez transposé les moitiés inférieure et supérieure du jeu.

Figure 8-4 :
Les as gardiens



Maintenant, égalisez le jeu en laissant la carte arrêtée dépasser légèrement. Demandez à la spectatrice si elle sait pourquoi elle a choisi d'arrêter à ce moment précis. Encore une fois, la réponse est un prétexte à vos commentaires. Dites-lui qu'elle a choisi cet instant parce qu'elle est plus intelligente ou rapide ou voyante qu'elle ne le sait. Étalez lentement le jeu, montrant qu'elle a choisi une carte au milieu du jeu. Puis, faites lentement glisser les deux cartes à gauche et à droite de la carte à l'endroit vers l'avant. Finalement, retournez les quatre cartes à l'endroit et montrez qu'elle a coupé entre les quatre as.

Lire les instructions

Le tour : Dans ce truc de magie, le magicien échoue à trouver la carte sélectionnée — supposons qu'il s'agit du dix de cœur — et doit lire les

instructions du tour. À l'intérieur des instructions, il est imprimé une grande réplique de la carte sélectionnée.

L'exécution : Faites imprimer un dix de cœur sur un solide morceau de papier. Cela devrait être une feuille de papier lettre de grandeur normale suffisamment épaisse pour que l'image ne soit pas visible à travers le papier. De l'autre côté de la feuille, imprimez les mots « Instructions du tour de cartes », en lettres majuscules, dans le quart inférieur de la feuille. Pliez la feuille en quatre, afin que le texte donne l'impression d'être sur la couverture d'un livret. L'image de la carte est à l'intérieur. Rangez le livret dans votre poche de poitrine, le titre face au public.

Lorsque vous êtes prêt à exécuter ce tour, imposez le dix de cœur à un volontaire. Demandez-lui de replacer la carte au milieu du jeu et de battre les cartes. Reprenez le jeu et souriez en exécutant une coupe d'une main et montrez la carte où vous avez coupé.

Lorsque le volontaire déclare qu'il ne s'agit pas de sa carte, essayez encore une fois et souriez nerveusement. Lorsqu'il répond de nouveau par la négative, dites que vous allez devoir lire les instructions. Sortez les instructions de votre poche et commencez à les déplier. Faites semblant de lire plusieurs lignes de texte, puis dites que vous ne comprenez pas. Tournez la feuille, montrant l'image du dix de cœur, puis demandez : « Êtes-vous capable de comprendre cela ? »



S'il se trouve que vous coupez véritablement cette carte avec votre coupe d'une main, arrêtez-vous là et acceptez les applaudissements. À cette étape, c'est un tour en béton.

Hors de la boîte

Le tour : Après qu'une carte a été choisie et replacée dans le jeu, ce dernier est scellé dans sa boîte. La boîte est lancée dans les airs, mais la carte reste dans les mains du magicien.

L'exécution : Demandez qu'on choisisse et remplace une carte dans le jeu. Mettez-la sur le dessus. Remettez les cartes dans la boîte avec la carte

sélectionnée positionnée vers le devant de la boîte, et le devant de la boîte tourné vers vous. Tirez la carte sélectionnée vers l'arrière et faites-la glisser sur le devant de la boîte, pendant que le jeu tombe dans la boîte. Pour le public, vous avez simplement rangé les cartes dans la boîte.

Tenez la carte et le jeu en bloc entre votre pouce et votre majeur. Exécutez quelques mouvements préliminaires pour vous préparer, puis lancez la boîte dans les airs. Empalmez la carte sélectionnée. Attrapez la boîte avec l'autre main et montrez la carte sélectionnée.

Chapitre 9

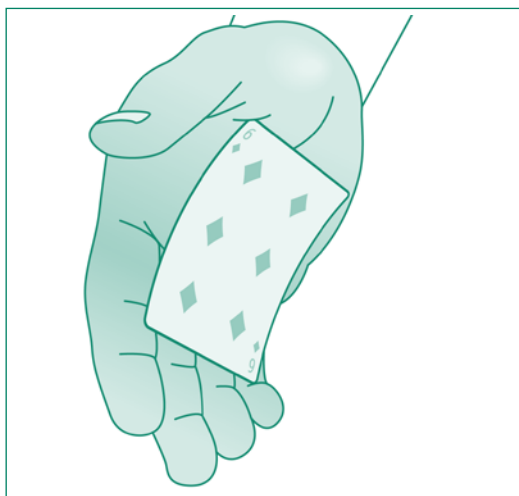
EMPALMER UNE CARTE

L'empalmage d'une carte est l'un des tours de passe-passe les plus élégants en magie. Cette habileté à retirer une carte du jeu et à la placer ailleurs permet au magicien de créer de merveilleuses surprises. Le public s'attend à ce que l'action se déroule dans le jeu et ne pense habituellement pas plus loin. Il ne vient pas à l'esprit de la plupart des gens que quelque chose d'aussi grand qu'une carte puisse être dissimulé dans la main d'une personne. Quand les cartes apparaissent à quelque distance, c'est complètement magique.

Empalmage par le haut

Mesurez votre paume avant de vous exercer à la méthode de l'escamotage. Tenez votre main paume vers le haut, puis placez une carte dedans. Voyez comment elle s'y insère. Chaque carte de poker a la même taille, mais chaque main est différente. La plupart des artistes des cartes préfèrent tenir une carte empalmée de façon à ce qu'un coin soit coincé dans la pulpe de l'auriculaire et le coin opposé repose dans la chair à la base du pouce, tel qu'il est illustré à la **Figure 9-1**. Vous pourriez avoir plus de facilité à tenir les coins un peu plus bas sur le doigt ou plus haut à la base du pouce. Dans tous les cas, trouvez la position qui fonctionne pour vous. Les endroits dans votre paume où les coins de la carte s'insèrent le mieux sont les points idéaux. Rappelez-vous où ils sont.

Figure 9-1 :
Points idéaux



Carte retenue entre les
points idéaux.

La carte est empalmée en enroulant légèrement l'auriculaire pour pousser le coin diagonal dans le point idéal à la base du pouce. Il suffit d'un peu de pression. Vous devriez être capable de tourner votre main avec la paume vers le bas et de la redresser sans laisser tomber la carte. Lorsque vous pouvez bouger votre pouce et trois doigts sans laisser tomber la carte, vous avez trouvé la bonne position. Évidemment, vous ne la tiendrez pas tout à fait de cette façon lorsque vous vous produirez. Dans l'action, vous

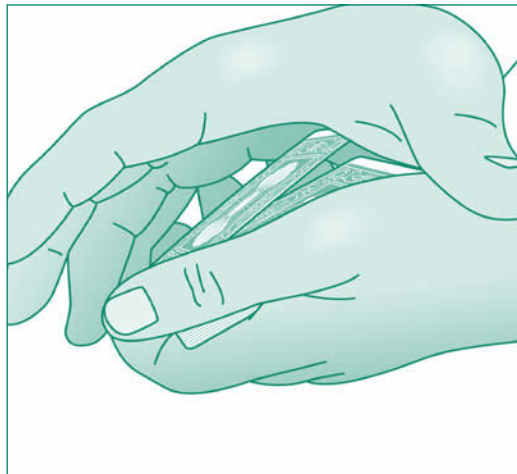
tiendrez votre main légèrement courbée, dans une position naturelle. Fréquemment, vous tiendrez également autre chose dans la même main.

Placez la carte dans les endroits idéaux plusieurs fois. Transportez une carte avec vous dans cette position pendant quelque temps. Habituez-vous à la sensation des points idéaux et au peu de pression nécessaire pour y tenir une carte. Ensuite, vous travaillerez à l'amener dans cette position.

Pour empalmer la carte supérieure, préparez-vous à faire une levée double (décrit au chapitre 15) avec seulement une carte. Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Avec le pouce de la main droite, soulever le dos de la première carte d'environ 10 mm. Retenez cette position avec une brisure en utilisant la chair à la base du pouce. Éloignez la main droite et retenez l'attention du public avec autre chose.

Remettez la main droite. Insérez le coin inférieur gauche de la première carte (qui devrait être soulevée) dans l'endroit idéal à la base du pouce, tel qu'il est illustré à la **Figure 9-2**. Déplacez votre pouce vers l'intérieur de votre paume en pressant légèrement la carte vers le haut et engagez l'endroit idéal de l'auriculaire dans le coin supérieur droit de la carte. Lâchez la carte de la main gauche, qui retient encore le reste du jeu. Fermez légèrement votre main droite, afin que la carte se retrousse dans votre paume. Maintenez votre main gauche en place, sous la main droite.

Figure 9-2 :
Empalme
par le haut



La chair à la base du pouce engage le coin de la carte.

Avec la carte empalmée dans la main droite, tournez la main droite et emparez-vous du jeu par le dessus. Ceci laisse la main gauche vide, signifiant que vous êtes libre de gesticuler avec elle pour poursuivre le tour, par exemple, remettre le jeu à une autre personne pour qu'elle le batte. La carte empalmée devrait rester cachée.

Empalmage par le bas

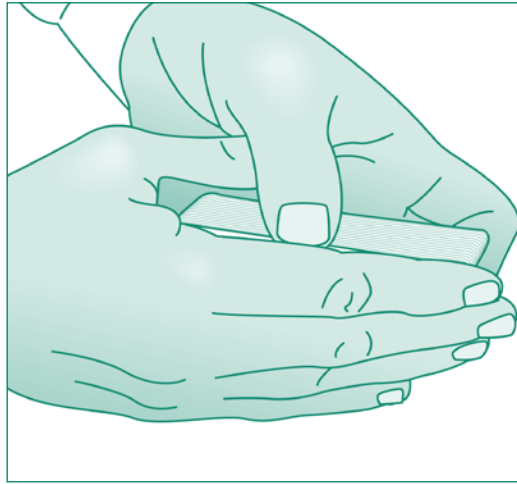
L'empalmage par le bas est utile dans de nombreuses situations. Cette méthode peut rapidement transférer la carte sur le jeu à sous le jeu. Par ailleurs, la carte transférée sous le jeu peut être sortie de la pile. Vous pouvez également empalmer des cartes pendant que la carte du dessous est visible, dissipant encore davantage les soupçons de l'assistance.

Une carte empalmée par le dessous du jeu est tenue différemment. Elle est fixée entre le pouce et la base de l'index. Pour la positionner à cet endroit, tenez le jeu avec le bout des doigts de la main gauche pour laisser environ cinq centimètres entre votre paume et la carte du dessous. Le pouce est du côté long gauche et l'annulaire, le majeur et l'auriculaire sont du côté long droit. L'index est sur le côté court avant.

Amenez la main droite vers le jeu. Étendez le pouce droit sous le jeu de façon à ce que son bout repose au milieu de la carte du dessous. Les doigts de la main droite couvrent le dessus du jeu. Tenez le jeu fermement sous la poigne des doigts gauches et poussez la carte du dessous en avant d'environ deux millimètres avec le pouce droit.

Sous la protection des doigts de la main droite, tirez l'index gauche vers le bas et séparez la carte du dessous du reste du jeu. Poussez la carte vers l'arrière du jeu, jusque dans le creux de votre pouce droit, tel qu'il est illustré à la Figure 9-3. Retirez votre main droite en emportant la carte avec elle.

Figure 9-3 :
Empalme
par le bas



Le creux du pouce
attrape la carte.

Il sera plus facile de tirer la carte du dessous du jeu si vous maintenez une légère pression avec le pouce droit, mais que vous relâchez cette pression quand la carte du dessous est complètement dégagée du jeu. Vous pouvez immédiatement la mettre sur le dessus du jeu quand vous prenez le paquet avec la main droite. Vous pouvez offrir le jeu avec votre main gauche pour le battre, pendant que vous laissez tomber votre main droite.

Préempalmer

Préempalmer signifie que la carte n'est pas dans le jeu quand vous l'empalmez. Vous l'empalmez dans votre poche ou d'une autre cachette pour l'ajouter au jeu. C'est une excellente façon d'ajouter une carte maîtresse dans le jeu après qu'il a été examiné.

Conservez la carte dans une poche large, endroit tourné vers votre corps. Empoignez-la dans les points idéaux de votre main et sortez-la non-chalamment pendant que vous prenez le jeu avec cette main. Vous pouvez aussi préempalmer une carte lorsque vous tendez la main vers votre poche pour prendre un stylo ou un mouchoir ou un autre objet à utiliser pour votre tour.

Tours avec empalmage

Voici quelques tours où vous pouvez utiliser les techniques d'empalmage apprises dans ce chapitre.

La gaffe du magicien

Le tour : Il s'agit d'un tour de nigaud. Le public pense que l'artiste est en difficulté alors qu'elle ne l'est pas. Ici, la magicienne est incapable de trouver la carte sélectionnée. Elle n'est pas sur le dessus du jeu ni dessous. Après une minute, la magicienne coupe directement à cette carte.

L'exécution : Demandez qu'on sélectionne et replace une carte dans le jeu. Mettez-la sur le dessus du jeu en utilisant l'une des méthodes décrites au chapitre 4. Empalmez la carte dans la paume supérieure pendant que vous remettez le jeu à une spectatrice pour qu'elle le batte, puis laissez tomber la carte empalmée dans votre poche.

Lorsqu'on vous rend le jeu, exécutez quelques battages en queue d'aronde et dites que vous avez provoqué le retour de la carte sur le dessus du jeu. Retournez la première carte. Il ne s'agira pas de la carte sélectionnée. Levez le jeu pour montrer la carte du dessous, puis demandez si c'est celle-là. Lorsque la spectatrice répond par la négative, haussez les épaules et remettez-lui le jeu. Pendant qu'elle la cherche, préempalmez la carte sélectionnée dans votre poche. Prenez un air dubitatif, lorsqu'elle semble ne pas la trouver, puis demandez-lui de vous rendre le jeu.

Remplacez la carte sélectionnée sur le dessus lorsque vous récupérez le jeu et déclarez que la carte doit se cacher. Tenez le jeu à côté d'une oreille et feuillotez le coin. Dites : « Oh, la voici. » À présent, exécutez une coupe à une main (décrite au chapitre 8) à la carte sélectionnée. Retournez la carte sélectionnée et dites : « Voilà où elle se cachait. »

Carte sur le front

Le tour : C'est un merveilleux tour à utiliser avec un trublion. Après qu'une carte a été sélectionnée et remplacée dans le jeu, les cartes sont remises à un spectateur pour qu'il les batte. Lorsqu'il a terminé, il lève les yeux et voit la carte sélectionnée collée sur le front du magicien.

L'exécution : Demandez qu'on choisisse et replace une carte dans le jeu. Mettez-la en dessous du jeu. Invitez votre volontaire à vous montrer ses mains pendant que vous exécutez l'empalmage par le bas et empoignez le jeu dans votre main droite, face contre paume. La main droite tient également la carte sélectionnée.

Demandez au volontaire s'il peut battre pendant que vous déposez le jeu dans ses mains. Ensuite, demandez-lui quel battage il utilise comme moyen de faire basculer son attention. Mettez vos mains dans vos poches et observez-le. Pendant que tout le monde fixe ses mains, sortez de votre poche votre main droite avec la carte. Léchez le dos pendant que vous déplacez votre main devant votre bouche, en route vers votre tête. Puis, pressez le dos de la carte sélectionnée contre votre front et abaissez la main.

Demandez au volontaire de vous regarder dans les yeux et de vous dire qu'il a battu ces cartes. Lorsque tout le monde vous regarde, ils verront la carte sélectionnée contre votre front et ils riront. Remerciez le volontaire, puis reprenez le jeu.

C'est un tour formidable à réaliser pour conclure votre routine, car il laisse tout le monde sur une note rieuse.

Carte dans la poche

Le tour : Le magicien échoue à trouver la carte sélectionnée, puis il se rappelle l'avoir laissée dans sa poche. Quand il tend la main dans sa poche, il en sort la carte sélectionnée.

L'exécution : Ce tour est bon à utiliser pour se sortir d'un mauvais pas lorsqu'un tour tourne mal. Supposons que vous avez échoué à trouver la carte choisie. Regardez le spectateur et dites : « Vraiment ? Quelle était votre carte ? » Pendant que vous faites cela, étalez le jeu en éventail et regardez les cartes. Quand la personne répond, par exemple, le cinq de carreau, vous lui dites : « Non. C'est impossible. »

Baratinez sur le fait que cela devait être l'autre carte, pendant que vous cherchez la carte sélectionnée dans le jeu. Lorsque vous la trouvez, coupez le jeu afin que le cinq de carreau se retrouve sur le dessus. Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Exécutez l'empalmage par le haut de la carte

sélectionnée et allez directement à votre poche. Dites : « J'avais le cinq de carreau juste ici dans ma poche. » Sortez le cinq de carreau lentement entre le bout de votre index et votre annulaire.

Transposition de jeu

Le tour : La carte sélectionnée dans ce petit tour de magie se déplace d'un jeu à un autre. Les deux jeux ont des motifs colorés différents au dos. Au même moment, une carte du deuxième jeu migre dans le premier jeu. On démontre qu'elle est la jumelle de la carte sélectionnée.

L'exécution : Préparez un jeu de cartes à dos rouge de façon à ce que la reine de cœur soit sur le dessus. Prenez la reine de cœur d'un jeu à dos bleu et mettez-la en troisième position à partir du dessus dans le jeu à dos rouge. Rangez le jeu bleu et le jeu rouge dans des poches séparées.

Lorsque vous êtes prêt à réaliser le tour, sortez le jeu rouge et étalez-le en éventail en montrant l'endroit au public. Égalisez la reine intruse avec une carte adjacente afin que son dos bleu ne soit pas visible ; ensuite, retournez le jeu afin que le public puisse voir le dos des cartes. Refermez le jeu. Demandez l'aide d'un volontaire. Imposez-lui la reine de cœur à dos rouge en utilisant le forçage glissé. Lorsqu'il a la carte, dites-lui de la montrer au public. Coupez le jeu. Faites replacer la carte dans le jeu et mettez-la sur le dessus. Essayez de garder la reine à dos bleu environ au milieu du jeu.

Exécutez l'empalimage par le haut et prenez le jeu dans la main droite (sous la carte empalmée). Offrez le jeu à dos rouge au spectateur et dites-lui de le tenir. Demandez l'aide d'une autre volontaire — pendant ce temps, tendez la main dans votre poche et sortez le jeu bleu. Ce faisant, ajoutez la reine empalmée à dos rouge sur le dessus du jeu à dos bleu et sortez-le avec l'endroit face au public. Étalez ces cartes en éventail pour les montrer à l'assistance, mais ne leur montrez pas encore le dos. Coupez le jeu et souhaitez la bienvenue à la nouvelle volontaire. Remettez-lui le jeu à dos bleu.

Dites aux deux volontaires de feuilleter leur jeu pour voir s'il y a quelque chose d'étrange. Lorsqu'ils répondent par la négative, demandez-leur de tourner les jeux de l'autre côté et de regarder s'il y a quelque chose d'inhabituel. Lorsqu'ils remarquent la carte d'une autre couleur, demandez-leur

de sortir la carte du jeu sans la montrer. Demandez-leur de lever la carte en montrant le dos au public. Dites-leur ensuite de montrer leur carte à l'endroit à l'assistance à votre signal, révélant la transposition des cartes. Remerciez les volontaires et acceptez les applaudissements.

Les quatre as

Le tour : Le tour des quatre as est un classique de la magie. Il existe probablement des centaines de variantes. En fait, les as sont distribués et couverts par d'autres cartes avant de revenir ensemble au bout du compte. C'est un tour très visuel exécuté sur une table qui demande la participation de membres du public. Il est aussi très amusant.

L'exécution : Exécutez un étalement à l'endroit sur une table ou un étalement double (décrits au chapitre 17). Sortez les quatre as et disposez-les en une pile. Refermez le jeu et tenez-le dans la prise du mécanicien. Remettez les as à une spectatrice et demandez-lui de les mettre en ordre. Dites-lui que l'ordre des cartes est à son choix, mais qu'elle peut chercher conseil auprès de ses amis, si elle le désire. Pendant qu'elle travaille avec ses cartes, empalmez trois cartes dans la main droite. Vous pouvez tenir votre main légèrement sous le bord de la table ou la posez nonchalamment sur la table avec les jointures pointant vers le public.



Il faut un certain temps pour apprendre à empalmer une carte et encore plus longtemps pour empalmer un groupe de cartes, mais cela en vaut vraiment la peine. L'étendue de votre magie s'élargira considérablement avec l'habileté d'empalmer. Soyez patient et consacrez un peu de temps tous les jours à l'apprentissage de ce tour de passe-passe. Il existe probablement 50 manières différentes d'empalmer une carte, mais vous n'en avez besoin que de 1 ou 2. Apprenez une méthode à la perfection et utilisez-la souvent.

Tendez le jeu en le tenant dans la prise du mécanicien et laissez la spectatrice replacer les as sur le dessus du jeu, puis remerciez-la. Pendant

que vous tirez le jeu vers vous, demandez-lui si elle se souvient de l'ordre des cartes. Cela déplace l'attention de tout le monde vers elle pendant un instant. Saisissez cette occasion pour empoigner le jeu par le dessus avec la main droite et laisser tomber les trois cartes empalmées sur les as. Dites-lui que ce n'est pas grave si elle ne se souvient pas de l'ordre, parce que vous, vous le connaissez.

Distribuez les premières quatre cartes de gauche à droite, vous donnant une rangée de quatre cartes, face contre table. Les trois premières cartes sont celles que vous avez empalmées; la quatrième carte, à l'extrême droite, est un as — le quatrième as, selon l'ordre de votre volontaire. Dites : « Maintenant, je vais placer trois cartes sur chaque as. » Commencez en distribuant trois cartes sur la carte à l'extrême droite. Cela forme une pile de quatre as, dans l'ordre inverse de celui établi par la volontaire. À présent, distribuez trois cartes par-dessus chacune des autres cartes dans la rangée. Dites : « Maintenant, nous avons quatre piles avec un as sous chacune des piles. » Posez le jeu sur la table à quelque distance des quatre piles. Couvrez les deux piles aux extrémités avec vos mains à plat. Déclarez que vous allez tenter de déplacer les as en vous servant de la « passe des paumes ». Dites : « Je suis novice à ce tour, alors vous pourriez me prendre la main dans le sac. » Ne bougez pas du tout les cartes, mais agitez vos mains vers le centre et mettez-les vers les extrémités, puis demandez : « M'avez-vous perçez à jour ? » Souriez largement et dites : « Je m'améliore. »

Pointez une volontaire et dites : « S'il vous plaît, veuillez pointer l'une des deux piles de votre choix. » Si elle pointe la pile d'as à l'extrême droite, retirez les deux piles qu'elle n'a pas choisies et empilez-les. Tournez-vous immédiatement vers une autre volontaire et demandez : « Pourriez-vous, je vous prie, choisir une pile pour vous, et une autre, pour moi ? » Peu importe la manière dont elle assigne les piles, retirez celle qui ne contient pas les as et ajoutez-la au paquet formé avec les deux autres.

Retournez le paquet de trois piles et étalez les cartes, pour montrer qu'il ne contient pas d'as. Attendez une seconde ou deux; ensuite, ramassez la pile d'as. Distribuez-les à l'endroit, une par une, de droite à gauche. Du point de vue de votre volontaire de l'autre côté de la table, les as seront dans l'ordre qu'elle a choisi. Dites : « Tous les as sont venus dans la pile que vous avez choisie pour vous-même. » (Ou « pour moi », si c'est le cas.)

Chapitre 10

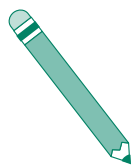
LE JEU ARRANGÉ



Nous avons tous entendu à la table de cartes la blague voulant que l'oncle Joe ait arrangé le jeu. Mais, qu'est-ce qu'un jeu arrangé? Pour dire les choses simplement, avec un jeu arrangé, vous connaissez l'ordre des cartes avant qu'elles ne tombent. Pour le magicien, un jeu arrangé en est un sur lequel il peut compter pour produire de petits miracles. L'artiste peut annoncer une carte sans la regarder. Il peut distribuer une main impossible ou faire en sorte que les cartes obéissent à ses ordres.

Le chapelet supérieur

Dans la plupart des cas, il est inutile d'arranger le jeu en entier. Fréquemment, il vous suffit de connaître l'ordre d'une douzaine de cartes ou moins. Quand vous commencez par empiler ce groupe de cartes sur le dessus du jeu, on appelle cela le « chapelet supérieur ». Vous voudrez les maintenir en place sur le dessus jusqu'à ce que vous soyez prêt à les utiliser. Entre-temps, vous devez convaincre votre public que le jeu est parfaitement loyal. On y réussit facilement avec un faux battage et une coupe. Le battage en queue d'aronde peut être utilisé pour de petits groupes, mais le battage du joueur est le meilleur lorsque vous avez plus de quelques cartes.



À retenir

Un jeu arrangé ne fonctionne que si le public croit que l'ordre des cartes est aléatoire. Si vous prévoyez réaliser des tours avec un jeu arrangé, ce serait une bonne idée de revoir le chapitre 4 et les descriptions des faux battages.

Le chapelet inférieur

Le chapelet inférieur est utilisé lorsque le nombre des cartes connues est petit et que les cartes ne seront pas distribuées. Lorsque vous désirez faire entrer le chapelet en scène à un moment précis ou le remettez sur le dessus lorsque vous êtes prêt, le chapelet inférieur est un brillant tour de passe-passe. Placez simplement les cartes que vous voulez utiliser sous le jeu. Vous pouvez retenir une brisure à cet endroit, si vous le désirez, ou le marquer avec une corne (décrite au chapitre 11), ou une carte courte (décrite au chapitre 12).

L'arrangement de Si Stebbins

Un monsieur du nom de Si Stebbins a inventé le jeu truqué classique. Sa méthode a résolu de nombreux problèmes associés à un jeu arrangé, dont

celui assez important de se souvenir de l'ordre des cartes. Simplement appelé l'« arrangement de Si Stebbins », il a été adopté par des magiciens du monde entier. L'arrangement de Si Stebbins semble parfaitement aléatoire, mais son ordre est totalement évident pour quelqu'un qui est au courant. Cet arrangement vaut vraiment la peine d'être appris.

Dans l'arrangement de Si Stebbins, les cartes sont groupées selon la valeur et la couleur. La valeur des cartes augmente progressivement par trois : la première carte tournée dans un jeu à l'envers sera toujours un as, suivi d'un quatre, puis d'un sept, puis d'un dix, et ainsi de suite. L'ordre des valeurs va comme suit :

As
Quatre
Sept
Dix
Roi
Trois
Six
Neuf
Reine
Deux
Cinq
Huit
Valet
As

Concurremment, les cartes sont également arrangées par couleur pour suivre ce modèle : trèfles, piques, cœurs et carreaux. En d’autres mots, l’as qui se trouve toujours sur le dessus de l’arrangement de Si Stebbins est l’as de trèfle. Le quatre est le quatre de pique, suivi du sept de cœur, puis du dix de carreau.

Une façon de se rappeler l’ordre des couleurs est d’utiliser la mnémotechnique, par exemple, la phrase suivante : « Trouble de Pieds, le Cœur est sur le Carreau » (dans cette phrase, le « T » indique les trèfles, le « P » indique les piques, et le « C » indique les cœurs et les carreaux). Ainsi, si vous tombez sur un carreau n’importe où dans le jeu, vous pouvez soustraire trois à la valeur de la carte pour obtenir la carte juste au-dessus d’elle — qui doit être un cœur — et ajouter trois pour obtenir celle qui la suit, qui sera un trèfle.

Le Tableau 10-1 illustre l’arrangement complet de Si Stebbins. C’est l’ordre dans lequel les cartes doivent être retournées à partir d’un jeu face en bas. C’est également l’ordre dans lequel les cartes sont disposées, face vers le haut, pour arranger un jeu.

Tableau 10-1 Arrangement Si Stebbins			
Trèfles	Piques	Cœurs	Carreaux
A	4	7	10
R	3	6	9
D	2	5	8
V	A	4	7
10	R	3	6
9	D	2	5
8	V	A	4
7	10	R	3
6	9	D	2
5	8	V	A

4	7	10	R
3	6	9	D
2	5	8	V

Afin de placer le jeu facilement en ordre, séparez les cartes par couleur. Placez les cartes de chaque couleur face en haut et arrangez-les en ordre décroissant, avec les rois sur le dessus et les as en dessous. Mettez les piles en ordre par couleur (trèfles, piques, cœurs, carreaux).

Maintenant, coupez chaque pile comme il est indiqué dans le Tableau 10-1 et mettez le paquet inférieur sur le dessus, c'est-à-dire, coupez la pile des trèfles à la carte du dessous, puis mettez l'as sur le dessus; coupez la pile des piques au quatre et mettez le quatre, le trois, le deux et l'as sur le dessus, et ainsi de suite. Lorsque vous avez terminé de couper les piles, elles seront dans le même ordre qu'illustré dans le tableau.

À présent, vous êtes prêt à assembler le jeu. Prenez la première carte de chaque pile. Gardez les cartes face vers le haut et placez chaque nouvelle carte par-dessus la précédente. Lorsque vous terminez chaque groupe de quatre, regardez les cartes suivantes affichées sur chaque pile. Vous devriez pouvoir compter par trois depuis la pile des trèfles à votre gauche en passant par la pile des piques, des cœurs et des carreaux à votre droite. Si ce n'est pas le cas, arrêtez-vous et trouvez l'erreur.



Si vous battez le jeu Si Stebbins, ce doit être avec un faux battage qui ne modifie pas l'ordre du jeu. Cependant, vous pouvez couper les cartes autant de fois que vous le désirez sans changer la structure de Si Stebbins — essayez-le pour voir.

Le jeu terminé, face en bas, aura toujours l'as de trèfle sur le dessus et le valet de carreau en dessous. Jeter un coup d'œil discret à la carte du dessous après une coupe vous apprendra quelle carte se trouve sur le

dessus —, ajoutez simplement trois de plus, puis nommez la couleur suivante.

Tours avec un jeu arrangé

Les tours que vous réalisez avec un jeu arrangé requièrent un peu de planification. Évidemment, vous devrez arranger le jeu à l'avance, mais vous devrez aussi planifier la façon dont vous ferez entrer ce jeu en scène. Cela aurait l'air louche de mettre un jeu de côté pour en prendre un autre. Pour cette raison, il est logique d'utiliser le jeu arrangé en premier. Ainsi, il est prêt lorsque vous le sortez et vous n'avez plus à vous inquiéter de l'arrangement une fois que les tours sont exécutés.

L'oncle Joe

Le tour : Cet effet raconte une petite histoire à propos d'un joueur de cartes. Les cartes sont battues et coupées. Elles sont ensuite distribuées au spectateur et au magicien. Le spectateur obtient une main remarquable, mais le magicien en reçoit une meilleure.

L'exécution : Préparez un jeu avec l'arrangement suivant pour le cha-pelet supérieur :

Roi
As
Roi
As
Roi
As
Roi
As

Coupez les cartes et conservez une brisure au-dessus du chapelet. Exécutez le battage du joueur (décrit au chapitre 4), pour remettre le chapelet sur le dessus. Exécutez une fausse coupe et posez le jeu sur la table. Pendant que vous faites cela, parlez de votre oncle Joe, qui était le pire joueur de cartes de la famille jusqu'au moment où il y avait de l'argent sur la table. Alors, oncle Joe devenait très sérieux et, on ne sait comment, les cartes tournaient en sa faveur.

Pendant que vous terminez de battre, dites : « Il mélangeait les cartes à fond. Et même, il les coupait. » Regardez le volontaire et demandez : « Vous êtes partant ? » Avant qu'il réponde, commencez à distribuer les cartes, une pour vous, une pour lui, et ainsi de suite. Dites : « D'une manière ou d'une autre, lorsqu'il y avait de l'argent sur la table, la chance lui souriait. »

Lorsque vous avez terminé la distribution, tendez la main et retournez ses cartes pour dévoiler les quatre rois. Dites : « La chance semble vous sourire largement, en ce moment. » Attendez une seconde, puis retournez vos cartes pour afficher les quatre as. Dites : « Mais, la chance était vraiment du côté de l'oncle Joe. »

La parfaite main de poker

Le tour : Dans une distribution de poker classique, le magicien enrôle trois ou quatre personnes pour jouer au poker. Les cartes sont battues et coupées, puis distribuées selon le nombre approprié de mains. Chaque joueur peut échanger sa main avec un autre joueur ou le donneur. Lorsque tous les échanges sont terminés, ils ramassent leur main. Le magicien a une quinte flush, l'emportant sur toutes les mains.

L'exécution : Arrangez le dix jusqu'à l'as de cœur dans le chapelet inférieur. Lorsque vous êtes prêt à vous produire, exécutez un faux battage en queue d'aronde (décrit au chapitre 4), conservant le chapelet en dessous. Ensuite, faites une fausse coupe. Demandez aux spectateurs qui parmi eux aimerait jouer au poker. Si vous n'obtenez pas trois ou quatre volontaires, recrutez-les. Pendant qu'ils décident s'ils vont jouer, formez une brisure au-dessus du chapelet inférieur.

Dites aux joueurs de ne pas prendre leurs cartes avant votre signal. Distribuez une main à chaque joueur. Lorsque vous leur en avez distribué

cinq chacun, continuez à retenir la brisure et dites : « Aimeriez-vous l'échanger? Vous pouvez échanger votre main les uns avec les autres ou avec moi. » Laissez chaque personne décider. Lorsque les échanges sont terminés, demandez : « Est-ce que c'était juste? »

Ensuite, dites : « D'accord, maintenant vous pouvez prendre votre main. » Pendant qu'ils s'exécutent, prenez votre main et posez-la nonchalamment sur le dessus du jeu et déposez ce dernier sur la table. Conservez le cha-pelet inférieur dans votre main gauche et ouvrez-le comme si c'était votre main de poker. Cela doit être fait pendant que les autres regardent leurs propres cartes. Lorsque vous vous exécutez au moment opportun, ils n'y verront que du feu.

Demandez-leur de montrer leur main à tour de rôle. Puis, tournez lentement la vôtre et montrez la quinte flush royale. Dites : « Ce doit être mon jour de chance. »

Lire dans les pensées à la Si Stebbins

Le tour : Le spectateur prend une carte, sans la montrer, et la garde avec lui. Le magicien prend un instant pour se pencher sur le langage du corps du spectateur et détermine ainsi la carte sélectionnée. Le tour peut être refait immédiatement.

L'exécution : Préparez le jeu selon l'arrangement de Si Stebbins. Ayez-le sur vous pendant le spectacle. Coupez les cartes à quelques reprises pendant que vous recrutez un volontaire. Demandez à la personne de prendre une carte et de la tenir de manière à ce que personne ne la voie. Quand il prend la carte, coupez le jeu exactement où la carte se trouvait. Pendant que vous dites au spectateur que vous allez deviner sa carte simplement en interprétant son langage du corps, jetez un coup d'œil discret à la carte sous la pile supérieure (en utilisant les techniques du chapitre 5). Ayez l'air d'observer la posture de la personne pendant que, mentalement, vous ajoutez trois à la carte du dessous et une couleur pour la séquence. Si la carte du dessous est le cinq de carreau, comptez en silence : six, sept, huit de trèfle. Cela vous donne la carte du spectateur.

Maintenant, dites quelque chose comme : « Vous ne rougissez pas, alors je présume qu'il s'agit d'une carte noire. Oh, c'est cela, n'est-ce pas? Et, je

vais me risquer à dire qu'il s'agit d'un trèfle. Ce n'est pas une figure, car vous ne souriez pas. Ce n'est pas une carte basse, car vous ne fronchez pas non plus les sourcils. Elle doit se situer environ au milieu, probablement un huit. Le huit de trèfle. Est-ce que c'est cela ? » Demandez-lui de montrer la carte à l'assistance et remerciez votre volontaire.

Ne glissez pas la carte rendue au milieu du jeu. Posez-la sur le dessus du jeu et coupez-le. Cela préserve l'ordre des cartes et vous êtes prêt à refaire ce tour.

Annoncer la carte coupée

Le tour : L'artiste prétend avoir développé le sens des cartes. Dans certaines circonstances, elle peut deviner une carte selon l'effet qu'elle lui fait dans la main. Elle coupe ensuite les cartes d'une main et en touchant la carte supérieure, elle devine sa valeur.

L'exécution : Préparez le jeu selon l'arrangement de Si Stebbins. Au moment de vous produire, dites au public que vous manipulez ce jeu depuis tellement longtemps que vous pouvez presque deviner une carte au toucher. Prenez les cartes dans votre main gauche et exécutez une coupe d'une main loyale. Quand la pile inférieure tombe dans votre paume, jetez un coup d'œil discret à la carte au-dessus de la coupe et notez sa valeur. Supposons qu'il s'agit du six de cœur. Terminez la coupe. Regardez immédiatement une personne dans l'assistance pendant que vous couvrez la nouvelle carte du dessus avec votre main droite. Assurez-vous qu'il est évident que vous ne pouvez absolument pas voir la carte. Dites que ce touché semble être davantage la sensation de la carte et du jeu dans vos mains que de la carte en soi.

Comptez silencieusement sept, huit, neuf de carreau. Avec la main droite, caressez la première carte et les côtés du jeu. Dites : « Elle est rouge. Et c'est un gros nombre. Ah, c'est le neuf de carreau. » Ne répétez pas ce tour. Au lieu, passez à un autre.

Donne de poker à 10 cartes

Le tour : Le magicien offre de distribuer une main de poker à deux membres du public. Il n'utilise que 10 cartes et prédit qui gagnera. D'un

autre côté, il permet au perdant de choisir les cartes qu'il prendra, mais il perd quand même comme il a été prédit. Le tour dépend d'un jeu arrangé, mais vous arrangerez le jeu devant votre public.

L'exécution : Dites : « Que diriez-vous d'une partie de poker? Je vais distribuer, vous jouerez. » Étalez les cartes en éventail, endroit devant vos yeux, et choisissez trois rois, trois as, trois reines et un valet. Suivez le valet. Dites : « Simplement pour rendre la chose intéressante, nous n'utiliserons que 10 cartes hautes. »

Exécutez un faux battage, conservant le valet sur le dessus. Commencez à distribuer les cartes aux deux volontaires. Avant de terminer votre distribution, dites à celui qui n'obtiendra pas le valet qu'il gagnera. Lorsque vous avez complété la distribution, demandez au perdant de retourner ses cartes. Demandez ensuite au gagnant de retourner les siennes pour prouver qu'il a gagné.



L'ordre d'une main de poker est l'arrangement le plus commun. Vous devez décider combien de joueurs seront de la partie avant d'arranger le jeu. Pour deux joueurs, les cartes au nombre pair doivent former la main gagnante. Pour trois joueurs, chaque troisième carte doit s'ajouter pour former une main gagnante. Fréquemment, les autres mains sont progressivement mieux d'un joueur à l'autre.

Ramassez les deux mains. Gardez un œil sur le valet et déplacez-le sur le dessus. Exécutez un faux battage, pour le maintenir sur le dessus. Cette fois, commencez la distribution par la personne qui a gagné la première fois. Il obtiendra le valet. Distribuez une carte à son adversaire, puis arrêtez-vous. Dites-lui qu'elle gagnera. Tournez-vous vers le perdant et donnez-lui une autre carte. Ramassez la carte que vous venez de lui distribuer et dites : « Voulez-vous cette carte ? » S'il dit oui, donnez-lui. S'il répond non, donnez-la à son adversaire.

Distribuez-lui une autre carte et laissez-le choisir. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il ait cinq cartes. Toutes les autres vont à son adversaire. Demandez-lui de retourner ses cartes. Demandez à son adversaire de faire de même. Elle aura gagné.

Chapitre 11

CORNES ET PONTS



Les cornes sont l'un des tours de passe-passe les plus discrets du monde des tours de cartes. Peu de personnes savent comment fonctionnent les cornes et les ponts. Encore plus rares sont ceux qui les utilisent. Ils sont vraiment simples à apprendre et très efficaces, même avec un jeu de cartes emprunté. Corner une carte la fait ressortir. Un jeu de cartes est très uniforme. Lorsque vous le regardez par les côtés, vous êtes incapable de distinguer une carte d'une autre —, à moins que l'une d'elles ne soit une corne ou un pli.

Corne latérale

La corne latérale est simplement une légère courbure sur le côté de la carte. Cela vous permet de couper à la position d'une carte précise ou de plusieurs cartes. Vous devez préparer les cartes, mais cela peut se faire devant le public.

Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Avec le pouce gauche, déplacez la première carte d'environ trois millimètres vers la droite. Cela est fait sous la protection de la main droite afin que la première carte ne soit pas visible. Avec la main droite, couvrez le côté droit du jeu pendant que vous tirez vers le bas le côté droit de la carte supérieure avec les doigts gauches, tel qu'il est illustré à la **Figure 11-1**. Cela laisse une légère courbure le long de ce côté. Replacez les cartes en position. Cette carte a maintenant une corne. Même si vous battez ou coupez le jeu, cette carte laissera un petit espace au-dessus d'elle dans le jeu. Maintenez le côté corné vers vous et loin du public. Presser le jeu cache également la corne.

Figure 11-1 :
Corne supérieure

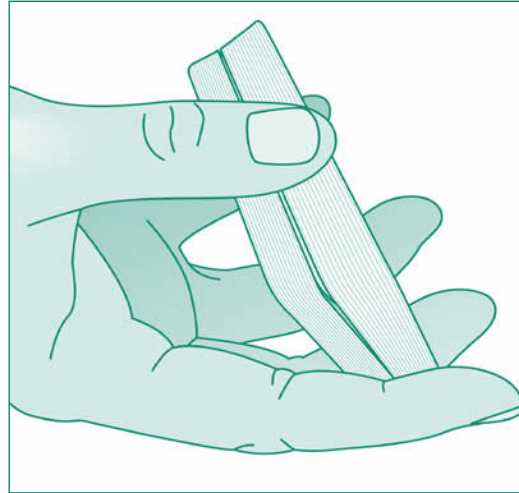


Les doigts courbent la
carte vers le bas.

Battez la carte cornée dans le jeu. Lorsque vous êtes prêt à récupérer la carte, tenez le jeu dans la position de préparation pour une coupe d'une main (décrite au chapitre 8) avec la corne vers vous. Vous verrez la brisure

entre la carte cornée et celle au-dessus d'elle. Placez votre pouce sur cette brisure, tel qu'il est illustré à la Figure 11-2. Tirez très légèrement vers le bas la moitié inférieure en premier, puis poussez le pouce dans la brisure. Exécutez une coupe d'une main. À présent, la carte cornée est sur le dessus.

Figure 11-2 :
Trouvez la corne



La corne laisse un vide
dans le jeu.

Corne de coin

C'est une excellente façon de fabriquer une carte marque-place. Elle est difficile à déceler pour le public, mais elle est comme un phare pour le magicien.

Déplacez la carte supérieure légèrement vers la gauche de sorte que le coin droit inférieur sorte du bas du jeu d'environ trois millimètres. Posez votre auriculaire gauche par-dessus le coin et pliez-le en secret. Vous pouvez maintenant utiliser cette carte comme carte maîtresse. Pour couper à elle, posez simplement votre pouce contre la brisure et poussez doucement la pile du bas, puis remettez-la sur le dessus du jeu.

Corne volante

Tenez la carte dos à vous. Votre pouce et votre majeur l'empoigneront près du coin supérieur droit.

Pendant que vous la placez sous le jeu, appuyez votre majeur droit contre la carte et près du pouce, posez l'annulaire de l'autre côté de la carte. Poussez vers l'avant avec votre majeur et vers l'arrière avec l'index et l'auriculaire, tel qu'il est illustré à la **Figure 11-3**. Cela laissera une corne de la forme d'une aile de petit oiseau dans la carte — d'où son nom, la « corne volante ». Vous pouvez remettre le jeu à quelqu'un pour qu'il le batte, le côté corné vers le bas, et il ne le verra jamais. Lorsque vous reprenez le jeu, vous pouvez couper à cette carte du côté corné.

Figure 11-3 :
Corne volante



La carte est pliée entre les doigts.

Tours avec les cornes

Il y a un certain risque à travailler avec les cornes. Le vide dans le jeu peut devenir visible et révéler votre méthode. Protégez-vous contre cela en pratiquant les tours devant la glace. Regardez le jeu sous différents angles, pour vous assurer que vous tenez les cartes de manière à dissimuler le vide.

Trouver les as

Le tour : Dans ce petit effet de magie, le magicien bat le jeu loyalement et il coupe ensuite aux quatre as d'un jeu battu.

L'exécution : Effectuez une corne latérale vers le haut sur le côté de deux des as et vers le bas le long des deux autres. Placez-les sur le dessus du jeu. Expliquez au public que les as possèdent une énergie spéciale qui les fait sortir du jeu. Pendant que vous dites cela, montrez les as un à un et insérez-les à différents endroits dans le jeu. Assurez-vous que toutes les cornes sont du même côté. Battez les cartes en queue d'aronde.

Exécutez une coupe à une main aux as, un à la fois. Les cartes qui sont cornées vers le bas seront sur le dessus lorsque vous aurez terminé la coupe. Les autres seront en dessous. Présentez chaque carte différemment. La première fois, coupez à une carte au-dessus, mais ne complétez pas la coupe. Laissez la moitié du jeu debout et tendez la main dans le vide pour en sortir le premier as. Ensuite, coupez à un as sous la pile et refermez le jeu. Puis, tournez le jeu, montrant l'as en dessous.

À présent, coupez à un as sur le dessus et refermez la coupe. Poussez la première carte vers le bout de votre index. Attrapez l'as entre l'index et le majeur et tournez-le. Enfin, coupez à un as du dessous, sous la pile inférieure, mais ne le montrez pas. Puis, exécutez une autre coupe à une main, sans la compléter. Laissez simplement l'as apparent pendant un instant avant de le placer sur la table.

L'emplacement de la carte cauchemar pour le magicien

Le tour : Ce tour peut être réalisé seul, mais il est le plus efficace lorsqu'un spectateur tente de vous piéger en insérant la carte sélectionnée au milieu du jeu. Le spectateur exulte souvent de votre apparente incompetence jusqu'au moment où vous trouvez la carte. Le spectateur replace la carte au centre du jeu. Le magicien semble l'avoir perdue. En enfonçant le joker dans le jeu, il trouve la carte manquante exactement sous le joker.

L'exécution : Gardez le joker à l'envers dans le papier cellophane emballant la boîte du jeu de cartes.

Quand une spectatrice replace la carte au centre du jeu, ayez l'air inquiet, comme si elle avait gâché votre tour. Tirez un peu sur le jeu et demandez : « Vous voulez la placer au milieu ? » Puis, dites : « D'accord, allez-y. »

Pendant que la spectatrice commence à remettre la carte dans le jeu, serrez le jeu afin qu'elle ne puisse pas l'y insérer complètement. Prenez le jeu avec la carte saillante et déplacez la carte de manière à ce qu'elle pénètre en diagonale dans le jeu. Un coin ressortira du côté le plus près de votre main droite. Sous la protection de votre main droite et du jeu, tendez l'auriculaire gauche et tirez le coin vers le bas, cornant ainsi la carte.

À présent, battez le jeu avec le côté corné vers le bas et dites : « Je pense que cette fois, elle est réellement perdue. » Montrez la première et la dernière carte, comme si vous pensiez que l'une d'elles pouvait être la carte sélectionnée. Enfin, dites : « Bien, j'imagine que je vais avoir besoin d'un peu d'aide. »

À ces mots, retirez le joker de la boîte de cartes. Tenez le jeu dans la prise du mécanicien, mais ne le serrez pas. Le coin corné devrait être à votre droite. Insérez le joker, face vers le haut, dans le vide au-dessus de la corne et tournez-le de travers de façon à ce qu'il ressorte du jeu des deux côtés. Expliquez que le joker est expert à ce jeu pendant que vous soulevez la pile du dessus et placez le joker par-dessus. Avec le pouce à l'extrémité le plus rapproché de vous et les doigts à l'autre extrémité, tournez la carte sélectionnée et posez-la à l'endroit sur le dessus du jeu. La chair à la base du pouce devrait couvrir la corne. Remerciez le joker.

La coupe loyale

Le tour : Ici, le spectateur bat une carte sélectionnée dans le jeu. Le magicien prend le jeu et coupe à la carte avec une main.

L'exécution : Remettez le jeu à un spectateur et demandez-lui de sortir une carte et de vous la remettre. Tenez la carte dos à vous dans la position pour exécuter la corne latérale. Pointez le jeu et donnez l'ordre au spectateur de soulever une moitié du jeu. Ne dites pas seulement « coupez le jeu ». Vous désirez qu'il s'arrête et prenne le temps de réfléchir à ce qu'il fait.

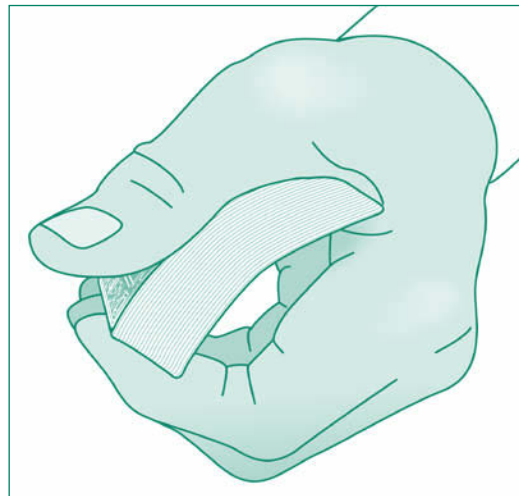
Pendant qu'il s'exécute, réalisez une corne latérale et placez la carte dans la coupe. Faites-la immédiatement refermer. Pointez ses mains en lui faisant signe de battre avec la main qui s'agite de bas en haut. Lorsqu'il a terminé, demandez-lui si le battage était loyal. Maintenant, prenez les cartes et tournez la corne latérale vers vous en position, pour exécuter une coupe à une main. Placez votre pouce dans la brisure entre les cartes et poussez légèrement vers le bas sur la pile inférieure. Ensuite, poussez la pile supérieure vers le haut et terminez la coupe. Retirez la première carte et déclarez que sa carte veut absolument être trouvée.

Pont latéral

Les ponts diffèrent des cornes en ce sens qu'ils marquent des paquets de cartes ou tout un jeu d'un seul coup, et non uniquement une carte. Un jeu arqué vous permet facilement de couper un jeu posé sur une table à une carte en particulier. On peut se fier qu'un spectateur coupera au même endroit dans environ 65 % des cas. C'est aussi une excellente façon de demander à un collègue de trouver une carte choisie.

Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Hors de vue du public, pressez le pouce vers le bas et serrez les côtés du jeu. Cela donne une forme arquée aux cartes, tel qu'il est illustré à la Figure 11-4.

Figure 11-4 :
Pont latéral





Une carte retirée du jeu gardera sa forme à moins qu'on la redresse. Si le jeu est ensuite arqué de l'autre côté, la carte laissera une brisure lorsqu'elle sera replacée. Il est également utile d'arquer seulement une portion du jeu, par exemple, lorsque vous coupez le jeu.

Retirez une pile du jeu et réalisez un pont latéral avec la pile restante. Remplacez la pile supérieure et déposez le tout sur la table. Si vous coupez de nouveau le jeu en attrapant les côtés, vous couperez automatiquement au même endroit. Pratiquez ce mouvement jusqu'à ce que vous le sentiez bien.

Pont d'extrémité

Comme son nom le sous-entend, le pont d'extrémité est réalisé d'une extrémité à l'autre afin que le jeu soit arqué sur la longueur au lieu de la largeur. Prenez les cartes dans la main droite entre le pouce à une extrémité et les autres doigts à l'opposé. Serrez le jeu. Elles seront maintenant arquées sur la longueur au lieu de la largeur. Les mêmes principes s'appliquent.

Coupe du pont

Il s'agit d'une fausse coupe brillante. Elle est incluse dans ce chapitre parce qu'elle dépend d'un pont. Elle est aussi très audacieuse. Vous devez être rapide à l'exécution et capable de distraire votre public. Si elle est exécutée correctement, le spectateur coupera les cartes, et vous, vous refermerez la coupe. Tout semblera parfaitement loyal.

Pendant que vous terminez de battre les cartes, tenez-les dans votre paume gauche avec les doigts enroulés par-dessus les côtés du jeu. Pressez le jeu vers le bas contre la chair à la base du pouce avec le bout des doigts. Cela arquera le jeu en forme de « U », comme dans un pont latéral. Les côtés seront à présent légèrement relevés sur la table. Prenez le jeu dans la main droite et déposez-le à votre droite pour qu'il soit coupé.

Lorsque la coupe est faite, ramassez la pile inférieure et amenez-la vers l'autre pile. Pendant que vous la déplacez, calez la pile entre vos doigts. Elle devrait être tenue par la dernière articulation des doigts et la chair de la main à la base des doigts. Quand vous relâchez la prise du pouce, les cartes devraient rester en place. Faites pivoter vos jointures vers le haut de manière à ce que le jeu soit à un angle d'environ 45 degrés avec le côté pointant vers le bas.

Quand le côté inférieur de la pile sort complètement du côté opposé de la pile sur la table, posez votre pouce droit sur le bord de la pile le plus près de vous. Pressez vers le bas. Cela soulèvera le côté opposé de sur la table. En gardant le pouce sur le bord supérieur, mettez le bord inférieur de la pile de la main droite sur la table. La première carte devrait toucher la table. Glissez la pile de la main droite sous la pile déjà sur la table et ramassez le jeu d'un seul mouvement fluide. Vous avez maintenant rassemblé le jeu dans le même ordre qu'avant la coupe. Cependant, vous voulez donner l'impression d'avoir déposé la pile de droite sur la pile déjà sur la table.



Si vous vous retrouvez avec un jeu qui s'écroule de toute part lorsque vous pratiquez ce mouvement, c'est que vous n'avez probablement pas le haut de la pile de la main droite sur la table lorsque vous tentez de tout ramasser. Le point de rupture se produit lorsque la première carte et quelques autres sous elle frappent le côté du jeu au lieu de se glisser sous lui. Installez une glace de l'autre côté du jeu, pour observer l'action. Vous verrez vite le problème.

Tours avec un pont

Le même avertissement s'applique aux tours avec les ponts que pour les tours avec les cornes : soyez attentif au vide ! Si vos spectateurs voient une ligne droite le long du jeu, ils ne seront pas étonnés que vous ayez coupé à cet endroit. Apprenez à garder le vide fermé jusqu'au moment où vous en aurez besoin.

Vous avez coupé à ma carte

Le tour : C'est un tour audacieux qui requiert une certaine dose de manipulation du public. Il ne fonctionne pas toujours. Quand c'est le cas, il est très solide. Dans le cas inverse, vous avez besoin d'une solution de rechange. Dans les faits, la magicienne feuillette le jeu jusqu'à ce qu'un spectateur lui ordonne de s'arrêter. La magicienne regarde à quelle carte elle s'est arrêtée et elle referme le jeu. Le spectateur doit ensuite couper le jeu. La magicienne nomme la carte qu'elle a regardée un peu avant, et il s'avère que c'est la carte coupée par le spectateur.

L'exécution : Demandez à un spectateur de battre le jeu. Lorsqu'il a terminé, posez le jeu sur la table et dites-lui de le couper. Observez sa façon de faire. S'empare-t-il des bouts ou des côtés du jeu ?

Dites à présent au public que vous allez regarder une carte. Invitez le spectateur à vous dire quand cesser de feuilleter le jeu. Tenez le jeu à l'endroit dans la prise du mécanicien. Feuilletez le coin avec votre pouce gauche. Arrêtez-vous quand le spectateur vous l'ordonne. Retirez la pile du dessous avec votre main droite.

Regardez la carte qui vous fait face dans la main gauche et notez sa valeur. Montrez-la au reste de l'assistance, mais pas au spectateur. Ensuite, abaissez légèrement votre main gauche et pointez le spectateur. Informez le public que votre volontaire doit conserver un esprit clair pour ce tour et, par conséquent, qu'il ne verra pas la carte.

Pendant que vous dites cela, exécutez un pont latéral sur les cartes. Refermez la coupe et posez le jeu sur la table. Dites au spectateur que vous comptez sur lui pour suivre les instructions très attentivement. S'il le fait, il sera capable de lire dans vos pensées. Dites-lui de fermer les yeux et de se vider l'esprit totalement. Guidez sa main vers le jeu et dites-lui de le couper doucement sans y penser. Il devrait couper à la carte. Si c'est le cas, félicitez-le pour son exploit mental et inclinez-vous devant le public.



Lorsque vous réalisez le tour « Vous avez coupé à ma carte », si le spectateur coupe près de la carte, mais pas à elle (« quasi-victoire »), exécutez un tour différent. Ce tour ne fonctionnera pas avec lui. Vos chances de tomber sur un « coupeur presque vainqueur » sont d'environ 10%.

S'il ne coupe pas à la carte, c'est probablement parce qu'il est trop intelligent ou que les étoiles ne sont pas bien alignées. Ramassez le jeu avec votre main gauche et tenez-le sur sa tranche. La carte du dessous devrait faire face à la droite. Serrez le bord du dessous, et vous devriez voir la brisure. Battez la carte et mettez-la sous le jeu. Posez les cartes sur la table.

Demandez-lui d'essayer de nouveau, mais cette fois sans toucher les cartes. Ramassez le jeu et exécutez le battage hindou (décrit au chapitre 6) en lui demandant de vous arrêter quand il le veut. Lorsqu'il le fait, montrez-lui la carte du dessous.

J'ai coupé à votre carte

Le tour : Il s'agit d'un genre de tour mental. Le spectateur choisit une carte et la replace au milieu du jeu. Le magicien s'imprègne de la présence du spectateur, puis il caresse le jeu et coupe à la carte sélectionnée.

L'exécution : Battez les cartes et permettez à la spectatrice d'en prendre une. Pendant qu'elle la regarde et la montre à tout le monde, réalisez une corne latérale avec le reste du jeu. Demandez-lui d'insérer sa carte au milieu du jeu. Posez le jeu sur la table. Expliquez que chaque personne a une présence qui s'attarde un moment dans tout ce qu'elle touche. Prenez la main de la volontaire et frottez sa paume avec le bout de vos doigts. Dites qu'une personne qui reconnaît cette présence peut la sentir sur des objets inanimés.

Regardez la paume de la main qui a touché la sienne et dites : « Je pense que je l'ai. » Tendez la main vers le jeu et attrapez-le par les bouts (et non par les côtés). Gardez votre main là, pendant un instant, comme si vous

cherchez la carte alors que vous cherchez à déceler la brisure. Ensuite, soulevez lentement la pile du dessus. La carte sélectionnée devrait être sous elle. Demandez le nom de la carte. Retournez la pile lentement.

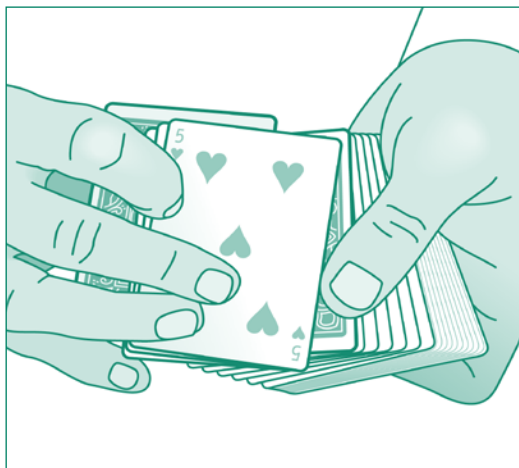
Battage d'enfer

Le tour : Voici un tour visuel populaire. Le magicien mélange le jeu de sorte que les cartes sont à l'endroit et à l'envers dans le jeu. Il semble vraiment en désordre. En un clin d'œil, toutes les cartes font face dans la même direction.

L'exécution : Exécutez un pont latéral sur le jeu. Expliquez que le battage le plus idiot que vous n'ayez jamais vu s'appelle le « battage d'enfer ». Pendant que vous en parlez, retirez quelques cartes sur le dessus du jeu. Retournez-les et faites-les claquer sur le dessus du jeu. Laissez les cartes un peu inégales.

Prenez le paquet de cartes que vous avez inversé et une autre petite pile sous elles et retournez le tout, tel qu'il est illustré à la **Figure 11-5**. L'illusion est que vous mélangez le jeu. Parlez de la façon dont le jeu devient tout en désordre.

Figure 11-5 :
Battage d'enfer



Les bords restent inégaux pour donner l'illusion que les cartes partent dans toutes les directions.

Prenez le groupe que vous venez d'inverser ainsi qu'une nouvelle pile de cartes et retournez-les toutes. Vous avez maintenant deux paquets de

cartes. L'un est à l'endroit, et l'autre, à l'envers. Le public pense qu'il y a plusieurs piles partant dans toutes les directions. Continuez avec les mêmes mouvements jusqu'à ce que les deux piles aient approximativement la même taille. Gardez les bords inégaux pour couvrir le fait que vous n'avez que deux piles.

Maintenant, dites qu'avec le battage d'enfer, vous avez aussi appris une manière géniale d'ordonner les cartes. Tendez la main droite. Égalisez le jeu, retournez immédiatement la pile du dessus et étalez l'ensemble du jeu en éventail. Tournez l'éventail de l'autre côté et montrez que toutes les cartes sont alignées.

Donne de poker à deux mains

Le tour : Rien ne crie « escroc » mieux qu'une donne de poker truquée et indétectable. La plupart des gens croient que s'ils observent le donneur, ils peuvent voir ce qui se passe. Ils vivent une grande révélation, lorsqu'ils réalisent qu'on peut les escroquer aux cartes.

L'exécution : Arrangez les 10 premières cartes du jeu dans l'ordre suivant :

Neuf de pique
Dix de cœur
Dix de pique
Valet de cœur
Valet de pique
Reine de cœur
Reine de pique
Roi de cœur
Roi de pique
As de cœur

Utilisez le battage du joueur avec une saillie (décrit au chapitre 4), pour garder le chapelet sur le dessus du jeu. Vous pouvez aussi effectuer un battage en queue d'aronde pour conserver le chapelet supérieur. Arquez le jeu comme dans une coupe du pont. Déposez le jeu à votre droite et dites : « Coupez le jeu ».



N'informez pas le public que vous êtes sur le point de faire une main de poker. Les choses peuvent encore mal tourner à ce stade, mais si vous n'avez pas annoncé vos intentions, il est beaucoup plus facile de s'en sortir. Si la personne à votre droite complète la coupe avant que vous n'ayez pu ramasser les cartes, réalisez un tour différent. Si la coupe ne se passe pas bien, vous pouvez faire un tour « choisissez votre carte », et personne ne s'en apercevra.

Lorsque le jeu a été coupé en deux, tendez la main et ramassez la pile du dessous. Tournez-vous vers l'un des spectateurs et demandez : « Vous jouez au poker, n'est-ce pas ? » Alors que l'attention se tourne vers lui, exécutez la coupe du pont et ramassez le jeu. Demandez à un autre volontaire de jouer aussi. Dites au volontaire à votre droite qu'il gagnera. Distribuez les cartes lentement, une à la fois, afin que tout le monde voie que les cartes sont distribuées loyalement. Lorsque vous avez terminé la distribution, répétez à la personne à votre droite qu'elle gagnera.

Prenez la première carte de la main de la personne de gauche et utilisez-la pour la glisser sous ses cartes et les retourner. Montrez que sa main est une quinte flush en pique. Dites : « Wow, je dirais que ce gars va gagner. Ce sera difficile à battre. » Pivotez vers le deuxième joueur et utilisez sa carte supérieure comme une pelle pour retourner sa main et montrer qu'il a une quinte flush royale en cœur. Dites : « Je vous avais dit que vous gagneriez. »

Chapitre 12

CARTE COURTE

12

Ne serait-ce pas merveilleux s'il y avait une carte dans le jeu que vous pouviez trouver instantanément? Vous pourriez la forcer et toujours la retrouver. Vous pourriez l'utiliser comme un signet à côté des autres cartes que vous voudriez retrouver. Vous pourriez couper le jeu exactement au bon endroit pour le replacer dans son état initial.



Carte courte

Les méthodes décrites dans ce chapitre utilisent des cartes truquées. En d'autres mots, la magie est réalisée à l'aide de cartes préparées à cet effet. Ce ne sont pas des cartes normales. Elles sont fabriquées dans un but particulier. Elles sont coupées différemment des autres cartes du jeu afin que les doigts puissent les trouver facilement, mais qu'elles ne soient pas visibles aisément. Elles sont assez faciles à préparer et sont également disponibles dans le commerce par l'entremise de distributeur de matériel de magie.

Un jeu standard contient 52 cartes, toutes de la même taille et de la même forme. À l'envers et sur le côté, elles sont impossibles à distinguer les unes des autres. Rien ne ressort lorsque vous passez votre pouce ou vos doigts sur le bord du jeu. Si une carte était plus longue que les autres, elle dépasserait et serait facile à trouver. Cependant, on finirait par la corner, et elle commencerait à avoir l'air usée. Sous peu, le truc serait évident. Si, par contre, une carte était plus courte, elle ne serait pas facilement endommagée et elle serait difficile à déceler. Vos doigts la trouveraient rapidement.

Il faut très peu d'effort pour fabriquer une carte courte. Si vous avez un rognoir, placez une carte sur la planche avec un petit bout qui dépasse légèrement au-dessus de la lame inférieure — environ un millimètre. Tenez fermement la carte et coupez cette minuscule partie du bas. Vous pouvez aussi le faire avec des ciseaux, mais vous devez vous assurer de couper droit. Utilisez une lime fine ou un papier de verre fin pour arrondir légèrement les coins.

Jouez un peu avec la carte courte, pour vous y habituer. Placez-la au milieu du jeu. Essayez de couper à elle. Feuillotez le bout du jeu de bas en haut. Votre doigt devrait s'arrêter juste au-dessus de la carte courte. S'il ne s'arrête pas à cet endroit, essayez de faire rouler votre pouce de haut en bas, au lieu de tirer sur les cartes. Après seulement quelques essais, vous devriez être capable de trouver la carte courte facilement.



La carte courte ne devrait pas être l'as de pique ni la reine de cœur. Lorsque des cartes préférées comme celles-là se présentent trop souvent, on s'en souvient. Utilisez quelque chose de neutre et peu mémorable, par exemple, le sept de trèfle ou le cinq de carreau.

Parce que vous utilisez des cartes truquées, il est important de comprendre que ces cartes ne soutiennent pas un examen approfondi. Il faudra une certaine dose de discipline, pour conserver le contrôle du jeu. Vous ne voulez pas que les autres touchent ou scrutent les cartes truquées ou « révélatrices ». Ne permettez pas à un spectateur de tenir la carte modifiée. Retirez la carte truquée en l'empalmant dans un jeu emprunté avant de la remettre à sa place.

Coin court

Le coin court est une variante de la carte courte. Dans ce cas, seul un coin est court, le rendant encore plus difficile à distinguer. La fabrication de cette carte est la simplicité même.

Tenez une carte face vers le bas dans la prise du mécanicien. Pour couper environ un millimètre du coin inférieur droit, utilisez un coupe-ongles. Encore une fois, adoucissez un peu le coin avec une lime à ongles ou du papier de verre.

Maintenant, replacez la carte dans le jeu en le tenant dans la prise du mécanicien. Feuillotez ce coin avec le pouce droit. Il s'arrête facilement sur le coin court. Avec un peu d'entraînement, vous pouvez faire la même chose en le feuilletant vers le bas avec l'auriculaire de la main gauche. Ensuite, vous pouvez séparer les cartes à cet endroit en préparation d'un battage.

À cette étape, il est important de garder le coin court sur le côté du jeu qui est toujours éloigné du public.

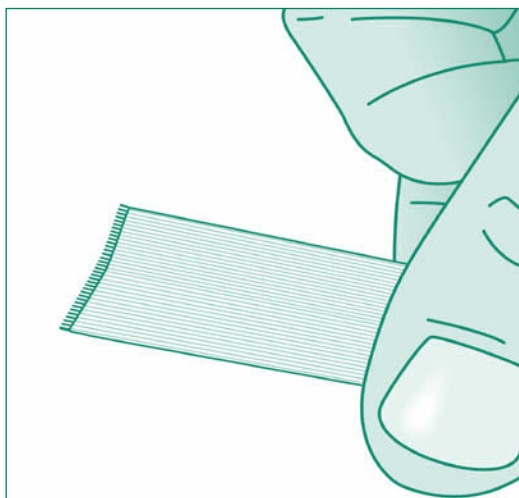
Jeu radio

Il s'agit d'un vieux truc de fête foraine qui peut être utilisé pour forcer une carte ou pour montrer que toutes les cartes se sont changées en la carte choisie. Le jeu a été surutilisé —, par exemple, vous vous souvenez peut-être de ces publicités concernant les « cartes magiques de la télévision » —, et des tas d'enfants ont possédé un jeu radio et joué avec lui. Le jeu radio peut encore produire un effet fascinant sur le public, mais ne réalisez pas plus d'un tour avec lui.

Le jeu est assemblé en coupant la moitié des cartes pour en faire des cartes courtes. La moitié que vous choisissez dépend de l'effet que vous voulez créer. Vous pourriez écouter les cartes noires. Cela vous permettrait de feuilleter le jeu et de montrer uniquement les cartes noires ou les cartes rouges. Vous pourriez transformer la moitié des cartes dans le jeu en trois de pique pour en faire un bon jeu de forçage. C'est la forme de la majorité des jeux radio dans le commerce.

Faites alterner chaque carte du jeu avec une carte courte, tel qu'il est illustré à la Figure 12-1. Ainsi, lorsque vous feuilletez les cartes, les cartes courtes glissent sur le pouce et passent d'un claquement sans être visibles. Si vous feuilletez de haut en bas, vous ne verrez que les cartes longues. Si vous feuilletez de bas en haut, vous ne verrez que les cartes courtes.

Figure 12-1 :
Jeu radio



La distance entre
chaque carte subsé-
quente est exagérée.

Jeu biseauté

Le jeu biseauté vous permet de retirer instantanément du jeu les cartes désirées. Il suit un principe semblable à celui du jeu radio, sauf que toutes les cartes sont coupées de manière identique (voir Figure 12-2). Il y a plusieurs façons de fabriquer un jeu biseauté. Créer votre propre jeu biseauté est comme façonner votre propre savon —, vous pouvez le faire, mais c'est beaucoup de travail, et les résultats ne sont pas élégants.

Un imprimeur peut couper un jeu à la grandeur que vous souhaitez avec son rognoir, mais c'est plus facile d'acheter un jeu biseauté dans le commerce. Cherchez un jeu qui a un dos commun. Évitez les marques dont les motifs au dos ne sont offerts que pour les cartes truquées. Quiconque a déjà acheté un jeu de cartes truquées le reconnaîtra immédiatement comme un faux.



Les jeux biseautés sont d'abord apparus en Europe, au XVII^e siècle. Cependant, leur popularité a été à son paroxysme parmi les requins des cartes dans l'Ouest américain. Les associations contre les jeux d'argent ont lancé un avertissement en 1892 prévenant que les donneurs au jeu de Faro utilisaient un type de cartes biseautées, appelées « danseuses du ventre », pour arranger le jeu en leur faveur. Également appelés « bosses », « creux » et « arrondis », ces jeux n'étaient que quelques-uns parmi les douzaines de variétés de jeux biseautés utilisés par les joueurs malhonnêtes.

La variété la plus populaire a les cartes coupées en forme de trapézoïde, avec un bout plus large que l'autre d'environ un millimètre. Lorsqu'une carte est tournée autour du jeu, ses coins sortent d'un des bouts comme des ailes. On peut la trouver en un instant et la sortir du jeu sans déranger les autres cartes.

Figure 12-2 :
Jeu biseauté



La distance est
grandement exagérée.

Tours avec des cartes courtes

Les tours avec les cartes courtes sont faciles à exécuter. Ils comportent tout de même un risque parce que certaines personnes s'attendent à un jeu radio. Soyez attentif à qui pourrait employer les mots « cartes magiques de la télévision » ou « jeu truqué ». Si vous entendez quelqu'un tenir de tel propos, vous feriez peut-être mieux de laisser tomber votre tour avec le jeu biseauté ou le jeu radio.

La carte de la fausse pièce de monnaie

Le tour : Une carte choisie par un spectateur est perdue pendant ce tour, mais elle n'arrête pas de revenir. Le tour requiert une carte courte.

L'exécution : Placez la carte courte sur le dessus du jeu. Étalez les cartes en éventails et demandez à un spectateur d'en choisir une. Une fois sa valeur dûment notée, demandez qu'on la pose sur le dessus du jeu. La carte courte repose maintenant sous la carte choisie. Coupez le jeu et placez la pile inférieure sur le dessus. Posez le jeu sur la table ou tenez-le nonchalamment dans votre main. Expliquez que cette carte particulière est comme une fausse pièce de monnaie : elle revient sans cesse. Vous ignorez pourquoi, mais cela se produit avec cette carte en particulier.

Ramassez le jeu et exécutez une coupe à la carte sélectionnée en faisant courir vos doigts le long du bord avant du jeu jusqu'à ce que vous trouviez la carte courte. Retournez la pile du dessus, montrant la carte choisie. Refermez la coupe. Battez les cartes avec le battage du joueur. Encore une fois, coupez à la carte choisie. Cette fois, coupez simplement la première carte et placez-la sous le jeu. Montrer la première carte. Dites : « Ah, elle joue à cache-cache. » Retournez le jeu et montrez la carte du dessous. Dites : « Elle est de retour. »



En raison de sa différence de grandeur par rapport au reste du jeu, le battage du joueur ne sépare presque jamais la carte courte de la carte juste au-dessus d'elle.

Coupez le jeu et maintenez une brisure avec l'auriculaire au-dessus de la pile inférieure. À présent, prenez la pile inférieure entre le pouce et le majeur comme dans le battage hindou. Attirez les cartes de la pile supérieure dans votre paume gauche d'un seul coup. Poursuivez le battage hindou avec le reste du jeu jusqu'à ce que toutes les cartes soient dans la paume gauche. Puis, ramassez le jeu et recommencez le battage hindou. Invitez le spectateur à vous dire quand arrêter. Lorsqu'il le fait, retournez la pile montrant la carte choisie et dites : « Exactement comme une fausse pièce de monnaie. »

Le retour de la carte perdue

Le tour : Une carte sélectionnée est replacée dans le jeu. La magicienne prétend qu'elle peut la trouver à la position de n'importe quel nombre choisi. Le spectateur crie un nombre et la magicienne compte jusqu'à ce nombre. La carte n'est pas là. Les cartes sont coupées et recomptées. Cette fois, la carte est trouvée au bon endroit.

L'exécution : Placez la carte courte sous le jeu. Demandez qu'on choisisse une carte et qu'on la replace sur le dessus du jeu. Coupez le jeu, plaçant la carte courte sur la carte sélectionnée. Étalez le jeu en éventail ou

sur la table en faisant remarquer que la carte est là-dedans quelque part, mais que vous ignorez où.

Ramassez le jeu dans la main droite avec le pouce s'étirant sur un des longs côtés du jeu, et l'auriculaire et le majeur positionnés de l'autre côté. Avec la main gauche tournée vers le haut, posez le pouce sur le dessus du jeu d'un côté étroit et les autres doigts à l'opposé. Coupez à la carte courte en tirant vers le bas le bout supérieur du jeu avec le pouce. La carte courte devrait se trouver sous la pile supérieure, ce qui signifie que la carte sélectionnée est la première sur la pile du dessous. Vous pouvez y jeter un coup d'œil discret, pour vous en assurer (en utilisant les méthodes décrites au chapitre 5). Complétez la coupe, plaçant la carte courte sous le jeu et la carte sélectionnée sur le dessus.

Expliquez que vous pouvez compter jusqu'à n'importe quel nombre et trouver la carte choisie. Demandez à un volontaire de crier un nombre. Supposons qu'il crie « six ». Comptez six cartes à partir du dessus du jeu, une par une, en formant une pile, face non visible. (La carte sélectionnée sera au bas de cette pile.) Retournez la carte suivante. Ce n'est pas la bonne carte.

Ayez l'air embarrassé, puis dites : « Oh, j'ai tourné la septième carte. Laissez-moi essayer de nouveau. » Placez la pile de six cartes sur le dessus du jeu et coupez. Cela place la carte courte sur le dessus de la pile de six cartes, avec la carte sélectionnée devenant la sixième carte. Puis, coupez encore une fois à la carte courte en la retirant avec le reste de la pile du dessus et complétez la coupe. La pile originale de six cartes est à présent de retour sur le dessus du jeu. Maintenant, remettez le jeu à un spectateur et dites-lui de retirer six cartes en comptant et de retourner la sixième carte. Dites : « Elle avait seulement besoin de votre touche magique. »

Le gardien des couleurs du jeu radio

Ce très vieux tour utilise le principe du jeu radio, mais il ne nécessite pas que vous achetiez un jeu radio. Vous le préparez pour un usage unique et vous l'exécutez comme premier tour dans votre routine. Ensuite, vous passez à un autre tour. Le jeu sera totalement normal.

Le tour : La magicienne feuillette le jeu et montre qu'il ne contient que des cartes rouges. Elle le feuillette immédiatement une deuxième fois et montre qu'il n'y a que des cartes noires. Puis, elle étale le jeu et montre qu'elle joue avec un jeu complet. Il y a des cartes rouges et des cartes noires.

L'exécution : Séparez le jeu en deux piles, une rouge et l'autre noire. Lentement et minutieusement, intercalez les cartes de manière à ce qu'une carte noire suive toujours une carte rouge. Poussez les piles ensemble lentement et arrêtez-vous quand il ne reste qu'environ 12 mm avant que le jeu soit égal des deux côtés.



Et si le public veut voir mes cartes ?

De nombreuses personnes ont vu un jeu radio et savent comment il fonctionne. S'ils demandent à voir le jeu après avoir vu le numéro du gardien des couleurs du jeu radio, ils sont certains qu'ils vous démasqueront. C'est un moment parfait pour leur montrer. Exécutez un étalement plein d'imagination sur la table et laissez-les examiner les cartes (à moins, évidemment, que vous n'ayez une carte truquée dans le jeu). Ils les regarderont avec la plus totale assurance, puis ils auront l'air perplexe.

Puis, tenez le jeu par les côtés et posez-le debout sur une surface plane. Avec un autre objet plat, par exemple une boîte de cartes à jouer, pressez lentement sur le dessus jusqu'à ce que les cartes dépassent très légèrement, pas plus de six millimètres, sur le dessus du jeu. Placez le joker sur la face du jeu. Le jeu peut maintenant être rangé dans la boîte avec précaution, et il conservera sa configuration, s'il n'est pas trop bousculé. Si vous transportez ce jeu dans un porte-documents, vous pourriez vouloir mettre une pince à dessin sur la boîte.

Sortez soigneusement le jeu de la boîte en l'attrapant par le haut entre le pouce et l'index. Enserrez le jeu près du bas comme dans un étau. Le dessus du jeu devrait s'incliner vers le public dans un angle d'environ

30 degrés afin qu'il puisse voir les cartes. Expliquez que le jeu est mal à l'aise à l'extérieur de sa boîte et qu'il rougit. Feuillotez les cartes de l'avant vers l'arrière, montrant les cartes rouges.

Dites que le jeu préfère rester dans l'ombre et feuillotez-le pour ne montrer que les cartes noires. Prenez le jeu dans l'autre main et égalisez-le par la même occasion. Puis, étalez les cartes sur la table ou en éventail pour montrer les cartes rouges et les cartes noires.

Le tour de cartes «impossible de te cacher»

Le tour : Ici, une carte est sélectionnée et replacée dans le jeu. Le spectateur bat le jeu. Le magicien coupe à la carte. La carte est replacée dans le jeu et elle est ultérieurement retrouvée au milieu du jeu.

L'exécution : Ce tour est exécuté avec un jeu biseauté. Ce jeu est légèrement trapézoïdal, de sorte que la carte inversée dépasse par un bout. Étalez les cartes face contre table. Demandez qu'on choisisse une carte et qu'on la montre au public. Ramassez le jeu étalé et faites-le discrètement pivoter d'un bout à l'autre. Maintenant, invitez la spectatrice à glisser la carte au milieu du jeu. Assurez-vous que la carte est tournée dans la direction opposée au jeu afin que ses coins dépassent un peu.



Si vous sentez que le spectateur replace la carte dans la même direction que le jeu, formez une petite brisure au-dessus de la carte avec un doigt ou cornez le coin afin que vous puissiez la retrouver. Puis, changez de tour.

Remettez les cartes à la spectatrice et faites-lui signe de les battre en mimant le battage du joueur. Reprenez le jeu et expliquez que sa carte peut courir, mais qu'elle ne peut pas se cacher ; feuillotez le coin étroit avec votre pouce et coupez le jeu au coin qui dépasse. Retournez la carte du dessus et dites : « Un bon détective peut toujours trouver la carte. »

Placez la carte sur le dessus et coupez le jeu. Étalez les cartes en éventail, endroit vers le public et le côté large du jeu vers le haut. Expliquez que la carte se cache à la vue de tous, mais qu'on peut encore la trouver. Refermez l'éventail de sorte que le côté large soit en bas. Tenez le bout supérieur du jeu avec la main gauche et retirez le jeu. Tenez la carte sélectionnée avec le pouce et l'index de la main droite.

Levez-la, afin que l'assistance puisse la voir, puis acceptez les applaudissements.

Sept chanceux

Le tour : Une carte est sélectionnée et replacée dans le jeu. Le magicien coupe le jeu et annonce qu'il peut sentir la présence de la carte. Lorsqu'il pose sa main sur le dessus du jeu et prononce un nombre, la carte sélectionnée est trouvée à la position de ce nombre dans le jeu.

L'exécution : Placez une carte à coin court sous le jeu avec six cartes sous elle. Conservez ce chapelet sous le jeu. Demandez qu'on choisisse une carte quelque part au-dessus de la carte au coin court.

Coupez le jeu. Demandez au spectateur de placer la carte sur le paquet supérieur et refermez la coupe. La carte sélectionnée est maintenant la septième carte sous la carte au coin court.

Prenez les cartes dans vos mains et montrez de manière ostentatoire que vous les caressez pour bien les « sentir ». Faites courir votre pouce vers le bas sur le coin où se trouve la carte au coin court et coupez le jeu, en mettant le chapelet de sept cartes sur le dessus. La carte au coin court devrait être en dessous de lui.

Placez la paume de votre main droite sur le dessus du jeu et tenez-le pendant quelques secondes. Baratinez sur l'impression de sentir la présence de la carte dans le jeu. Dites que vous avez l'impression qu'elle est près du dessus du jeu, mais que vous sentez une résistance. Enfin, déclarez qu'elle est la septième carte du jeu. Demandez au spectateur de prendre le jeu et de compter jusqu'à la septième carte et de la retourner. Ce sera la carte sélectionnée.



Question ?

Et si le spectateur choisit une carte dans le chapelet de six ?

Dans ce cas, exécutez le tour de la même manière et annoncez simplement que la carte est le numéro six dans le jeu.

Les valets dans le dos

Le tour : Voici un tour disparu et retrouvé qui utilise quatre cartes. Les quatre valets sont placés dans le jeu et largement séparés. La magicienne met le jeu derrière son dos pendant une seconde, puis elle le donne à un spectateur afin qu'il trouve les valets. Ils ne sont pas là. Ils sont dans la poche de la magicienne.

L'exécution : Le tour est réalisé avec un jeu biseauté. Assurez-vous que toutes les cartes dans le jeu biseauté sont alignées et vont dans la même direction. Étalez les cartes à l'endroit et déplacez chacun des quatre valets vers le haut et hors du jeu. Expliquez que les valets sont uniques. Deux n'ont qu'un œil, et chacun arbore un symbole différent.

Tournez les valets à l'envers sur la table en les faisant pivoter sur eux-mêmes. Cela inverse les valets afin qu'ils ressortent du jeu. Placez les valets dans des directions opposées dans le jeu. Dites que leur apparence devant vous est peut-être différente, mais ce qu'ils font dans votre dos est une tout autre chose.

Pendant que vous dites cela, placez le jeu dans votre dos. Retirez immédiatement les quatre valets du jeu en vous emparant des coins qui dépassent et en tirant dessus. Empalmez les valets. Demandez : « Avez-vous entendu ce qu'ils ont dit ? » Remettez le jeu en avant et donnez-le à une spectatrice. Pendant que vous faites cela, rangez furtivement les valets empalmés dans votre poche. Demandez à la spectatrice de trouver les valets et de regarder de quoi ils ont l'air à présent. Lorsqu'elle ne trouve pas les valets, dites : « Non, ils sont sournois. Ils se sont échappés, afin que vous pensiez que je ne joue pas avec un jeu complet. » À ces mots, sortez les quatre valets de votre poche et étalez-les en éventail.

Répétition de la carte de «l'arbre»

Le tour : Voici un tour formidable créé par Pete Petrashek. Pete trompe les gens avec ce petit tour de magie depuis plus de 30 ans. Le concept possède une riche histoire. Haines House of Cards a commercialisé un tour similaire il y a plusieurs années. Ed Marlo a utilisé ce concept dans son «trois voies rapides». Il utilise deux cartes truquées venant d'un jeu normal, l'as et le deux de cœur, et une carte «arbre de cœur». L'arbre de cœur est offert par les distributeurs de matériel de magie avec une vaste gamme d'autres sortes de cartes pour jouer des tours.

Les cartes sont coupées comme celles d'un jeu biseauté afin qu'un bout soit plus large que l'autre. L'as et l'arbre ont le bout large au bas, et le deux a le bout large en haut. Le public voit le dos des trois cartes, puis il voit que les trois cartes sont un as de cœur. Avec un tour de poignet, elles se transforment en deux, puis en arbre de cœur.

L'exécution : Empilez les trois cartes avec l'as en dessous, le deux au milieu et l'arbre de cœur sur le dessus. Étalez les cartes en éventail pour montrer leur dos, puis refermez les cartes et tenez-les par le coin inférieur au bas, avec le pouce et le majeur les serrant légèrement de chaque côté. L'index reposera sur le dessus de la pile à l'envers. Dites : «Mon ami de Brooklyn m'a enseigné ce tour. Vous savez, il adorait l'horticulture.

Tournez les cartes de l'autre côté, montrant la face de l'as. Dites : «Il y a un as sous la pile.» Tournez-la à l'envers et attrapez les bouts supérieurs des cartes avec le pouce gauche et le majeur. Tirez les cartes en ligne droite depuis les côtés avec la main droite, conservant l'as et la carte «arbre de cœur» comme une seule carte dans les doigts de la main gauche. Tournez-les de l'autre côté et dites : «As sur le dessus.»

Placez la carte «arbre de cœur» et l'as sur le deux de cœur, puis étalez les trois cartes. Tirez sur la carte du centre — l'as — et faites-la pivoter sur elle-même. Cela positionne son bout large en haut de la pile. Maintenant, tenez les cartes entre le pouce et le majeur au milieu de la pile et faites tourner les cartes afin que les bouts larges soient au bas.

Répétez les étapes deux et trois avec le deux de cœur sous la pile, dessus et au centre. Encore une fois, faites pivoter les cartes afin d'être prêt à montrer la carte «arbre de cœur». Comptez les cartes de la main gauche

à la main droite et dites : « As, deux, arbre de cœur. Souvenez-vous, mon ami était fou de l'horticulture. » À ce moment-là, tournez la pile et montrez la carte « arbre de cœur ». Attendez une seconde, pour marquer l'effet ; ensuite, continuez en montrant l'arbre de cœur sous la pile, dessus et au milieu comme vous l'avez fait pour les autres cartes. Faites pivoter de nouveau les cartes et remettez la pile en place. Dites : « La raison qui explique que je peux toujours réaliser ce tour est que je garde toujours un as en réserve. » Tournez la pile et montrez l'as en dessous. Le spectateur est stupéfait.

Chapitre 13

COMPLICES

13



Dans le monde des tours de cartes, un complice est un assistant. Il peut jouer le rôle de celui qui lit dans les pensées ou aider à trouver un volontaire. Normalement, son rôle est inconnu du public. Il peut vous fournir de l'information par signes sur une carte sélectionnée ou vous aider à faire disparaître un objet. Cependant, le public ignore toujours qu'il participe. Il est important que vous choisissiez cette personne avec grand soin. Il vaut beaucoup mieux travailler seul qu'avec un complice insouciant.

Signes et codes

Il y a un dicton en magie qui dit que « trois personnes peuvent garder un secret si deux d'entre elles sont mortes ». Utiliser un complice bavard est une chose dangereuse pour un magicien. À la suite d'un petit miracle, quelqu'un pourrait demander à votre partenaire : « Comment a-t-elle fait cela ? » S'il commence à bavasser à propos de votre code secret, il y aura un moment d'intense embarras.

Aussi, vous devriez travailler uniquement avec un complice qui est prêt à s'entraîner. Si le complice dit : « J'ai compris. Je n'ai pas besoin de m'entraîner. », vous avez des ennuis. Si vous savez que votre amour aime partager tout ce qu'il apprend ou qu'il n'a pas le temps de s'exercer, ne travaillez pas ce type de magie avec cette personne. Le véritable amour est plus précieux qu'un bon tour.

Il existe de nombreux petits tours de magie qui donnent l'impression de pratiquer la télépathie ou de lire dans les pensées. Ce type de duperie est beaucoup plus ancien que la cartomagie. Les magiciens et les chamans ont dupé les gens pendant des dizaines de milliers d'années avec leurs prétendues aptitudes paranormales. C'est plus simple qu'on pourrait le penser parce que les gens veulent vraiment croire au don psychique.



Lorsque vous présentez des tours psychiques, il se peut que vous rencontriez des gens qui croient que vous êtes voyant. Ne vous laissez pas tenter de dire que vous l'êtes. Ce serait cruel de nourrir l'illusion de cette personne, et vous ne voulez vraiment pas subir les conséquences pour avoir prétendu au surnaturel. Dites aux personnes que vous le faites uniquement pour des motifs de divertissement, et non comme un phénomène spirituel.

Tours avec des signes et des codes

La plupart des tours psychiques nécessitent un code sous une forme ou une autre. Vous serez en bien meilleure posture si vous pratiquez le code au lieu de seulement vous mettre d'accord sur lui. Il est trop facile d'oublier le code du jour et d'échafauder les mauvaises hypothèses. Lorsque la personne qui lit dans les pensées révèle le nom de la carte ou une autre information, elle doit donner l'impression de faire un effort pour y arriver. Si cela semble très facile, les gens l'oublient rapidement. La valeur du divertissement est beaucoup plus grande lorsque l'échec reste possible.

La plupart des devins rateront volontairement un tour et diront quelque chose comme : « Cette personne a un esprit fort et elle se protège contre moi. Laissez-moi réessayer. Cette fois, concentrez-vous sur votre carte. » Lorsque vous révélez véritablement le nom de la carte, dites d'abord s'il s'agit d'une carte rouge ou noire, puis donnez la couleur (trèfle, pique, carreau, cœur), puis la valeur. C'est beaucoup plus efficace que de lâcher d'un coup « le roi de carreau. »

Prédiction de la carte dix

Le tour : Pendant que le devin est hors de la pièce, vous (en tant que son assistant) disposez 10 cartes à l'endroit sur la table. Un volontaire pointe simplement une des cartes, puis se rassoit. Le devin revient et choisit la carte sélectionnée dans l'arrangement sur la table.

L'exécution : Pratiquez le code suivant avec votre complice.

Regardez l'un des dix dans le jeu. Il affiche 2 rangées de 4 symboles de chaque côté et 1 rangée de 2 symboles au centre ; par conséquent, il est reconnu comme valant 10 points. Les symboles sur la carte du dix représentent les cartes dans l'arrangement : c'est-à-dire que les cartes sont disposées comme les symboles sur la carte de 10 points. Un dix est disposé en tant qu'une des cartes du centre dans une rangée extérieure, tel qu'il est illustré à la **Figure 13-1**. Elle est utilisée comme carte indicatrice. Lorsque le devin revient dans la salle, l'assistant touche le dix sur le symbole correspondant à la carte sélectionnée dans l'arrangement. Cela donnera l'impression que l'assistant touche une carte au hasard.

Placez une carte à 10 symboles en tant que septième ou huitième carte à partir du dessus du jeu. Présentez le tour en disant : « Robert et moi aimerions vous faire la démonstration d'un exploit de magie mentale. Robert a entraîné son esprit avec vigueur pour perfectionner ce talent, et nous aimerions le partager avec vous aujourd'hui. Je vais demander à Robert de quitter la salle, pendant que nous nous préparons pour tester son aptitude. » Distribuez 10 cartes selon l'arrangement de la carte de 10 symboles en commençant par le coin supérieur gauche et en concluant par le coin inférieur droit. Le dix devrait se situer dans la colonne de droite, selon votre perspective.

Invitez une spectatrice à se lever et à simplement toucher l'une des cartes. Assurez-vous que tout le monde a vu celle qu'elle a choisie. Demandez-lui de s'asseoir et envoyez quelqu'un chercher Robert. Robert devrait entrer dans la pièce et la parcourir du regard. Il s'approchera ensuite de la table et regardera les cartes, mais pas vous. Pointez une carte neutre et demandez : « S'agit-il de cette carte ? » Robert répondra lentement : « Non, je ne crois pas. »

Maintenant, pointez le dix en touchant le symbole représentant la carte choisie et dites : « Est-ce cette carte ? » Robert dira : « Non. » Pointez une autre carte neutre. Encore une fois, la réponse est non. Demandez à Robert de pointer la carte. Après un moment de réflexion, Robert pointe la carte sélectionnée.

Si la carte sélectionnée est le dix, ne pointez aucune carte. Demandez-lui simplement quelle carte a été choisie. Il devrait alors agiter sa main au-dessus des cartes quelques fois et commencer à la descendre lorsqu'il arrive au-dessus du dix. Après un moment, il annoncera : « C'est celle-ci. » Levez cette carte, afin que tous puissent la voir. Ce tour peut être répété une fois. Ne le présentez pas trop souvent, sinon la méthode deviendra évidente.



Question ?

Et si le spectateur pointe le jeu au lieu d'une des cartes sur la table ?

Convenez à l'avance avec votre complice que vous ne toucherez pas au dix, si c'est le cas. Pointez plutôt deux cartes neutres dans une rangée. Le devin regardera ensuite les cartes d'un air perplexe et dira qu'il a de la difficulté et qu'il croit déceler une ruse. Le jeu lui-même l'attire.

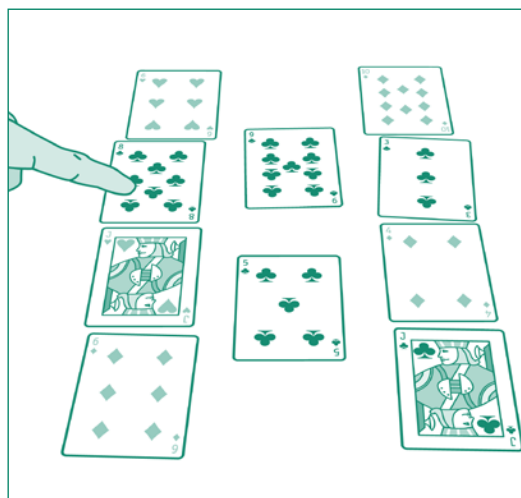
L'agent pandit

Le tour : Ce tour est très semblable au précédent, mais ici le devin ne révèle pas uniquement la carte, il dit aussi qui l'a choisie. C'est un bon tour pour donner suite à l'autre. Le devin revient et choisit la carte sélectionnée dans l'arrangement sur la table. Puis, il ramasse la carte et la caresse entre ses doigts. D'après la présence dans la carte, il devine qui l'a touchée en dernier.

L'exécution : Le même code des symboles du dix utilisé pour le tour précédent sert à celui-ci. Cependant, pour réaliser ce tour, incluez aussi un six, un sept ou un huit dans l'arrangement. Cela représente les gens dans la première rangée du public, de gauche à droite. Vous compterez les symboles de haut en bas, puis de gauche à droite. Supposons qu'il y a huit personnes dans la première rangée.

Robert quitte encore la pièce. Une personne dans la première rangée choisit une carte dans l'arrangement. Lorsqu'il revient, toutefois, vous devez lui faire deux signaux. Vous toucherez d'abord la carte qui représente le nombre de personnes dans la première rangée. Touchez-la sur le symbole correspondant à la personne qui a touché la carte. Si la spectatrice était la troisième personne depuis la gauche, vous toucheriez le troisième symbole en bas de la rangée gauche du huit, tel qu'il est illustré à la Figure 13-1.

Figure 13-1 :
Prédiction
de la carte dix



L'arrangement prend la forme de la carte à dix points. Touchez ici pour indiquer la troisième spectatrice à gauche. Touchez ici pour signaler le quatre de carreau.

Ensuite, vous poursuivez en touchant le dix sur le symbole qui représente la carte sélectionnée. Touchez une dernière carte après cela en demandant : « Était-ce celle-ci ? »

Robert passe ses mains au-dessus des cartes et s'arrête à la bonne carte. Il dit : « Voici la carte qui a été sélectionnée. » Il lève la carte pour la montrer à tout le monde, mais ensuite il regarde les spectateurs. Il demande à toucher les mains de l'un d'eux. Immédiatement, il déclare : « Non, ce n'était pas vous. » Il touche les mains d'une autre personne. En la regardant dans les yeux, il dit : « Vous étiez celle qui a touché la carte. » Invitez le public à applaudir Robert. Ce tour ne devrait pas être répété pour le même public.

Si Stebbins

Le tour : Vous souvenez-vous de l'arrangement Si Stebbins ? Ces tours sont encore plus forts avec deux personnes qu'avec une seule. Ils semblent être rien de moins que de la télépathie. Le magicien demande à un membre du public de choisir une carte. La carte est replacée dans le jeu. Le devin devine la couleur et la valeur de la carte sans la voir.

L'exécution : Réviser l'arrangement de Si Stebbins, qui est décrit au chapitre 10. En voyant n'importe quelle carte dans le jeu, vous et votre

complice devriez être capables de nommer instantanément la carte sous elle. Assurez-vous d'être positionné de manière à ce que votre partenaire puisse voir les cartes assez bien d'où elle se tient.

Présentez votre partenaire et demandez-lui de se lever. Dites : « Ann a travaillé le pouvoir de la vision à distance et elle va faire la démonstration de sa nouvelle habileté. » Choisissez au hasard un membre du public. Invitez-la à prendre une carte dans le jeu étalé en éventail. Lorsqu'elle prend la carte, coupez le jeu de manière à ce que la carte juste au-dessus de sa carte soit maintenant sous le jeu. Dites-lui de regarder sa carte de manière à ce qu'Ann ne la voie pas et de la mémoriser. Pendant que vous dites cela, gesticulez avec vos mains de sorte qu'Ann puisse voir la carte du dessous. Supposons qu'il s'agit de la reine de carreau. Ann compte immédiatement dans sa tête : rois, as, deux. Puis, elle note la couleur suivant le carreau, soit le trèfle. Le deux de trèfle est la carte sélectionnée.

Demandez qu'on replace la carte sur le dessus du jeu. Cette étape est importante. Vous voulez préserver l'ordre de Si Stebbins. Tournez-vous vers Ann et demandez : « Vois-tu quelque chose ? »

Ann répondra : « Oui, je sens une carte noire. Je sens qu'il s'agit d'un trèfle. Mais, ce n'est pas une carte très haute. Elle semble très basse. Je dirais qu'il s'agit du deux de trèfle. » Ce tour supporte une ou deux répétitions. Lorsque vous avez terminé, demandez au public d'applaudir Ann.



Si votre partenaire a manqué la carte du dessous ou est incapable de la voir, elle l'indique en répondant « non » lorsqu'on lui demande si elle voit quelque chose. Elle dit ensuite une phrase ressemblant à ceci : « Pouvez-vous vous concentrer un peu plus fort, je vous prie ? » Comprenez cela comme un signal pour que vous montriez de nouveau brièvement la carte du dessous. Lorsque vous le faites, regardez intensément la volontaire et dites : « Concentrez-vous, s'il vous plaît. » Vous voulez que les gens la regardent lorsque vous montrez discrètement la carte du dessous.

Le mouchard dans l'assistance

Un complice peut aussi être un adjoint très secret. Il peut s'agir d'un « volontaire » que vous faites monter près de vous pour vous aider avec un tour ou ce peut être quelqu'un dans l'assistance qui fait un signe au devin. Si vous avez l'intention d'utiliser un comparse de ce genre, apprenez un code pour communiquer la carte. Le Tableau 13-1 en illustre un qui fonctionnera bien dans un environnement informel. Que vous soyez debout ou assis n'aura pas d'importance. Dans ce système, la main droite indique la valeur de la carte alors que la main gauche donne la couleur. La Figure 13-2 illustre un exemple d'un complice donnant un signal en utilisant ce code.

Tableau 13-1 Code de carte du complice	
Valeur de la carte	Position de la main droite
As	Pouce contre menton
Deux	Pouce et index contre menton
Trois	Pouce et deux doigts contre menton
Quatre	Pouce et trois doigts contre menton
Cinq	Pouce et quatre doigts contre menton
Six	Main sur flanc ou cuisse avec pouce étendu
Sept	Main sur flanc ou cuisse avec pouce et index étendus
Huit	Main sur flanc ou cuisse avec pouce et deux doigts étendus
Neuf	Main sur flanc ou cuisse avec pouce et trois doigts étendus
Dix	Main sur flanc ou cuisse avec pouce et quatre doigts étendus

Valet	Main à la ceinture
Reine	Main grattant l'épaule
Roi	Main grattant la tête

Couleur de la carte	Position de la main gauche
Trèfle	Poing fermé
Cœur	Sur le cœur
Pique	À plat et droite
Carreau	Les jointures vers le haut, comme si on montre une bague

Figure 13-2 :
Code de carte
du complice



Signal pour le trois ;
signal pour le cœur.

Tour avec un mouchard dans la salle

Ces tours dépendent d'un code. Ici, on se sert du code de carte du complice. Si vous trouvez qu'inventer votre propre système fonctionne mieux pour vous, allez-y. Le plus important est que les deux partenaires soient à

l'aise avec le code. Souvent, les partenaires découvriront des raccourcis et d'autres signaux qui ont un sens lorsqu'ils travaillent ensemble. Ceux-là fonctionnent habituellement mieux.

Double vue

Le tour : Le magicien demande qu'on choisisse une assistante au hasard. Elle lui couvre les yeux avec un passe-montagne. Il se détourne de l'assistance pendant qu'elle choisit une carte et la montre au public. Le magicien devine ensuite la carte choisie.

L'exécution : Mémorisez et pratiquez le code du Tableau 13-1. Ayez un passe-montagne ou un bandeau disponible ainsi qu'une balle légère à lancer dans l'assistance. Le complice devrait être positionné de manière à ce qu'il soit facile à voir pour le magicien.

Annoncez que vous allez à présent faire la démonstration d'un talent connu sous le nom de « double vue ». C'est le don de voir sans utiliser les yeux. Choisissez une assistante (autre que votre complice), parmi le public, à l'aide d'une méthode aléatoire. Dites aux gens que vous allez lancer une balle dans l'assistance et qu'ils devraient essayer de l'attraper. Tournez-vous de dos et lancez-la par-dessus votre épaule. Retournez-vous face au public. Dites à la personne qui a attrapé la balle de la lancer de l'autre côté de la salle. Invitez celui ou celle qui l'attrape cette fois à monter pour vous aider.

Présentez l'assistante. Expliquez au public que vous aurez les yeux bandés et que vous vous détournerez de l'action pendant que la carte sera sélectionnée et replacée dans le jeu. Demandez à l'assistante de vous aider à mettre le passe-montagne ou le bandeau sur vos yeux. Remettez un jeu de cartes à votre assistante et montrez-lui comment couper le jeu et montrer la carte où elle a coupé. Donnez-lui l'ordre de ne pas elle-même regarder la carte. (Cela sert à dissiper les soupçons de complicité.)

Faites dos au public. Demandez à l'assistante de couper le jeu et de montrer la carte. Demandez-lui de vous prévenir lorsqu'elle aura terminé. Puis, demandez au public de l'applaudir pendant qu'elle va se rasseoir.

Tournez-vous face au public et retirez le bandeau. Pointez l'assistante et souriez pendant que vous la remerciez de son aide. À ce moment-là, pendant que le public la regarde, jetez un coup d'œil discret à votre complice

et observez le signal. Continuez à promener votre regard dans la salle. Ne regardez pas une nouvelle fois votre complice. Dites que la carte a été choisie et replacée sans que vous ni votre assistante l'ayez vue. Cependant, vous avez une image de cette carte, et elle devient de plus en plus claire dans votre esprit. Avec un peu de jeu de scène à propos de la couleur et de la valeur, annoncez le nom de la carte. Acceptez les applaudissements.

Le tour du téléphone

Le tour : Dans cet effet, le complice peut se trouver de l'autre côté de la ville ou à l'autre bout du pays. Une carte est sélectionnée dans le jeu et placée dans la poche d'un spectateur. Le magicien appelle un « service de recherche de carte ». Quand le spectateur prend le téléphone, la personne au bout du fil nomme la carte sélectionnée.

L'exécution : Votre complice et vous devez vous exercer pour la présentation qui suit. Assurez-vous que votre complice pourra répondre au téléphone au moment de la représentation. Appelez-la un peu avant votre spectacle pour la prévenir. Préparer un arrangement Si Stebbins avant de vous produire.

Pendant la présentation, sortez l'arrangement Si Stebbins et demandez à un spectateur de prendre une carte. Pendant qu'il s'exécute, coupez le jeu à cet endroit et notez la carte au-dessus de celle qu'il a choisie. Supposons qu'il s'agit du six de trèfle. Comptez en silence sept, huit, neuf. Notez que la couleur suivant le trèfle est le pique. Il tient le neuf de pique.

Baratinez sur le fait que même dans la magie on a adopté la soustraction et que vous avez un contrat pour un service de divination de la valeur des cartes. Sortez votre téléphone cellulaire ou un appareil emprunté et appelez votre complice. Lorsqu'elle répondra, elle dira : « Trèfle... Pique... Cœur... Carreau. » Lorsque vous entendrez la couleur de la carte sélectionnée, vous direz : « Bonjour. » Puis, elle commencera à compter : « As, deux, trois... », et ainsi de suite. Lorsque vous entendrez la valeur de votre carte (six), vous demanderez : « Pourriez-vous, s'il vous plaît, lui annoncer sa carte ? » Si le signal que vous avez donné sur la carte est embrouillé, elle peut demander : « Six... Sept ? » Alors, vous direz : « Il est juste ici. » Elle connaît maintenant la carte sélectionnée.

Remettez le téléphone au spectateur. Votre amie devrait dire : « Ici le service de recherche de carte pour magicien. Votre carte est le six de trèfle. » La réaction de votre spectateur sera pour le moins gratifiante.

Chapitre 14

ACCESSOIRES

À présent, nous abordons la magie avec des accessoires. Ces tours requièrent une chose supplémentaire — une boîte, une ficelle, ou autres trucs. Ils nécessitent habituellement moins d'entraînement, mais sont plus difficiles à préparer. Ils sont plus risqués en ce sens que les parties mécaniques peuvent ne pas fonctionner ou être détectées. Ils peuvent également être limités par la proximité de votre public par rapport à vous et par les angles. Toutefois, certains des effets réalisés avec des accessoires sont absolument étonnants. Des cartes qui disparaissent ou s'élèvent hors d'un jeu obtiennent de formidables applaudissements.

Cartes en lévitation

L'un des effets les plus merveilleux qui peuvent s'accomplir avec un jeu de cartes à jouer est celui de la carte en lévitation. Elle semble montrer une résistance à la gravité par la simple force de la volonté. Il y a de nombreuses façons de réaliser ce formidable effet, mais la plupart nécessitent un accessoire en plus du jeu de cartes à jouer. Voici deux méthodes pour construire un mécanisme pouvant entraîner la lévitation d'une carte. Vous pouvez également acheter une vaste gamme de trucs chez des distributeurs de matériel de magie.

Boîte de la carte en lévitation

Le jeu n'est pas truqué dans ce mécanisme de la carte en lévitation, mais la boîte l'est. Vos mains sont libres de manipuler le jeu normalement, quand la boîte est dans votre poche. Lorsqu'elle est sortie, vous devez être très attentif aux angles, sinon le truc sera apparent. Ce mécanisme ne peut pas être utilisé si vous êtes entouré de spectateurs ou si votre public vous observe de proche.

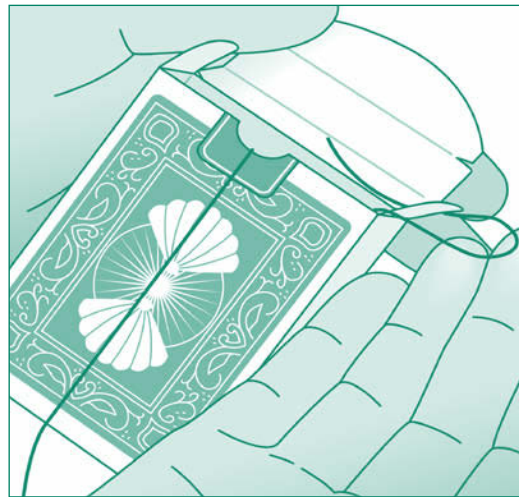
Ouvrez un jeu de cartes à jouer neuf et coupez le sceau avec soin de sorte qu'il soit égal au bord de la boîte. Toute partie collante nuirait. Tirez lentement sur l'emballage de papier cellophane, afin de ne pas l'endommager. Posez un morceau de ruban collant double face (collant des deux côtés) au milieu du panneau étroit au fond de la boîte. Placez un petit morceau de ruban collant double face sur l'extrémité extérieure d'un rabat latéral de la boîte. Mettez la boîte de côté.

Enfilez une aiguille avec un fil de soie noire très fin d'environ 60 cm. Vous voulez qu'il soit invisible sur vos vêtements en arrière-plan, mais suffisamment solide pour soutenir la carte. Posez l'extrémité libre du fil sur le ruban collant à double face au fond de la boîte. Laissez un bout de fil d'environ 2,5 cm vers l'arrière de la boîte. L'aiguille sera dirigée vers l'avant. Au bas du devant de la boîte, posez un morceau de ruban collant ordinaire sur le fil pour le maintenir en place. Poussez l'aiguille à travers le devant de la boîte sur le sceau, juste sous l'onglet, tel qu'il est illustré à la **Figure 14-1**. Ensuite, poussez l'aiguille à travers le dos de la boîte où le rabat supérieur

rencontre le dos de la boîte. Vous avez à présent un fil s'étirant à travers le milieu de la boîte ouverte.

Maintenant, remplacez avec précaution la boîte dans l'emballage de papier cellophane. Avec votre doigt, soulevez la partie du fil qui s'étire au-dessus de l'ouverture de la boîte et enroulez-le autour du rabat latéral où se trouve le ruban collant. Le fil devrait s'insérer parfaitement dans le pli. Pressez le rabat latéral contre l'extérieur de la boîte, afin que le ruban collant le maintienne en place. Tirez sur le fil pour qu'il se redresse bien, mais pas trop pour qu'il brise ou corne la boîte.

Figure 14-1 :
Boîte de la carte
en lévitation



Le fil traverse d'avant en arrière. Il est enroulé autour d'un rabat latéral jusqu'à ce qu'on en ait besoin.

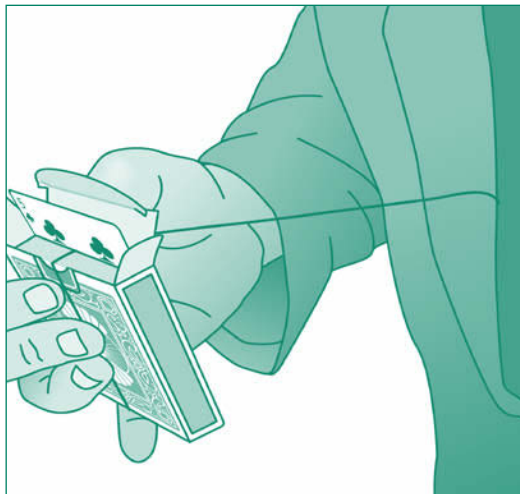
Le bout du fil sur l'aiguille devrait être attaché à une épingle de sûreté, qui peut être fixée à l'intérieur de votre veston. Placez-la près de votre poche intérieure. Si vous avez une boutonnière dans le veston, vous pouvez attacher le fil à un bouton, puis fermez le bouton sur lui lorsque vous réalisez le tour. Que vous utilisiez le bouton ou l'épingle, vous devrez mesurer le fil pour vous assurer d'avoir la bonne longueur.

Pour prendre la mesure, rangez toutes les cartes, sauf une, dans la boîte. Puis, faites pivoter le rabat latéral vers l'intérieur, libérant le fil. Tirez sur le fil de manière à ce qu'il se place à travers le centre du haut de la boîte. Poussez la dernière carte dans le jeu, emportant le fil avec elle vers le bas. Refermez la boîte. Tenez le jeu à environ 25 cm de votre torse. Le fil

devrait maintenant être attaché à la hauteur de votre poche intérieure avec le veston fermé et votre main dans cette position, tel qu'il est illustré à la Figure 14-2. Mesurez la longueur et fixez votre attache.

Votre boîte est maintenant prête. Pour voir l'effet, ouvrez la boîte tout en la serrant fermement. Lorsqu'elle est ouverte, déplacez la boîte vers l'avant. Le fil lèvera la carte en ligne droite et hors de la boîte.

Figure 14-2 :
Boîte de la carte
en lévitation



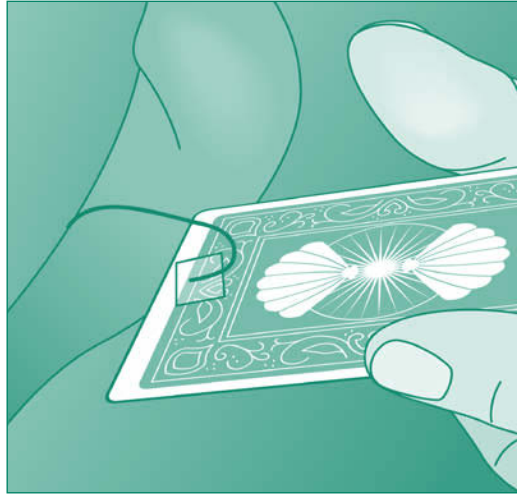
Carte s'élevant hors d'une poche

Ce mécanisme de carte en lévitation permet d'être plus près de son public et il est encore plus étonnant que le précédent. Encore une fois, vous devrez enfiler un mince fil de soie noire dans une aiguille — une longueur d'environ 45 cm devrait amplement suffire. Coupez un morceau d'une carte à jouer d'environ 12 mm² et percez un trou au centre. Attachez ce morceau au bout du fil. Couvrez un côté du morceau avec un ruban collant à double face. Pressez le côté avec le ruban contre le dos d'une carte, tel qu'il est illustré à la Figure 14-3.

Sur votre veston, poussez l'aiguille à travers le tissu au dos de la poche à environ 2,5 cm sous l'ouverture. Placez la carte attachée dans la poche avec le côté portant le ruban vers le bas et l'arrière. À présent, le fil s'étend jusqu'à l'intérieur de la poche. Si vous tirez sur le fil, la carte s'élèvera hors

de la poche. Ne faites pas cela pendant un numéro, par contre. Au lieu, trouvez un geste qui ne donne pas l'impression que vous tirez sur le fil, tel que celui illustré à la Figure 14-5, à la page 171.

Figure 14-3 :
Carte en lévitation
par un mécanisme
dans une poche



Le fil traverse le veston vers l'intérieur. Un ruban collant à double face fixe le morceau sur la carte.

Attachez le bout du fil sur l'aiguille à une épingle de sûreté au niveau de la ceinture. Laissez un peu de jeu pour le mouvement. Vous pouvez fixer l'épingle de sûreté à l'intérieur du veston environ à la hauteur de la taille. Le fil devrait être hors de vue lorsque le veston est déboutonné, mais assez proche pour que vous puissiez l'accrocher à un doigt. Ensuite, simplement en bougeant la main, vous pouvez opérer la carte.

Carte glissante

La carte glissante utilise un principe très sournois. La carte peut être glissante en soi ou rendue comme telle par un matériau ajouté. Cependant, le résultat est que le jeu se sépare toujours à la carte glissante. La façon la plus commune de s'y prendre de nos jours est d'utiliser de la cire pour voiture pour enduire la carte. Frottez-la et laissez-la reposer une nuit. Le lendemain, enduisez-la de nouveau et polissez. Laissez sécher. Avant que vous ne la placiez dans le jeu, polissez-la avec un linge doux. Cette carte a

maintenant considérablement moins de résistance que toutes les autres cartes. Si vous tenez le jeu entre le pouce et le majeur, un mouvement du pouce devrait séparer le jeu à la carte glissante.

Carte salée

Une autre façon d'obtenir l'effet d'une carte glissante et d'être tout de même en mesure de finir avec un jeu propre est d'utiliser un lubrifiant granulaire. Il y a des lubrifiants de pointe dans les boutiques de matériel de magie, mais vous pouvez obtenir le même effet avec des matériaux simples, comme du sel.



Le sel pour maïs soufflés fonctionne beaucoup mieux que le sel de table. Les cristaux sont beaucoup plus petits et plus difficiles à détecter. Il suffit d'une toute petite quantité de sel. Le nombre de cristaux qui adhèrent à votre doigt est suffisant pour rendre la carte glissante. Évitez le sucre. Parfois, il fonctionnera, mais l'humidité rend la carte collante plutôt que glissante.

Coupez cinq centimètres au bas d'une enveloppe, puis versez du sel à maïs soufflés dans un coin. Lorsque vous êtes prêt à l'utiliser, trempez simplement un doigt dans le sel. Puis, touchez la première carte du jeu avec le sel. Ou encore, vous pouvez faire claquer vos doigts au-dessus de la carte. Si vous coupez le jeu au-dessus d'une carte salée, vous avez simplement à secouer le jeu d'un côté, et la pile du dessus se séparera immédiatement de la carte salée.

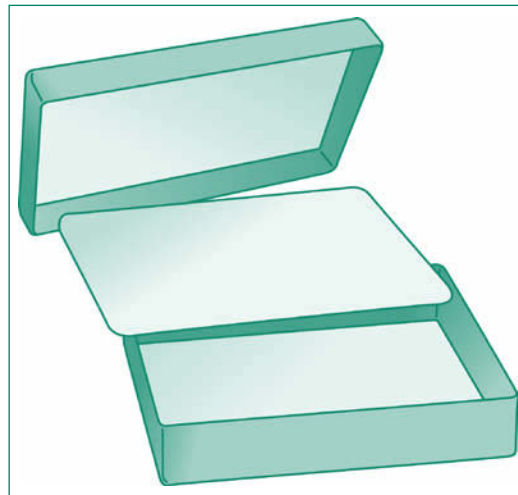
Boîte à cartes

Cet accessoire est offert dans les magasins de matériel de magie. Il s'agit d'une boîte opaque plus grande qu'une boîte de cartes à jouer avec un

intérieur noir. Habituellement faite de plastique ou de métal, la boîte a une charnière d'un côté et un fermoir à clapet de l'autre. Elle peut également avoir l'air d'une boîte à cadeau avec un couvercle amovible. Vous pouvez fabriquer votre propre boîte à cartes, mais celles offertes dans les magasins sont habituellement de meilleure qualité.

La carte est placée au fond de la boîte et le couvercle est rabaisé. Une carte noire de la forme et de la taille de l'intérieur de la boîte tombe ensuite pour couvrir la carte, tel qu'il est illustré à la Figure 14-4. On dirait que la boîte est vide. En effet, la carte a disparu.

Figure 14-4 :
Boîte à cartes



La fausse pièce est de la couleur et de la forme du fond. Elle s'insère dans le couvercle et tombe au fond lorsqu'il est refermé.

Tours avec accessoires

De nombreux magiciens exécutent l'ensemble de leur spectacle avec des accessoires. Cela peut être très divertissant. Les tours que vous réalisez avec des accessoires seront étonnants pour le public. Par contre, on recommande au novice de se concentrer sur des tours qui ne nécessitent qu'un jeu de cartes à jouer et une certaine habileté. Ne vous servez que d'un ou deux tours avec accessoires jusqu'à ce que vous ayez développé du talent avec le jeu. Vous serez content de l'avoir fait.

La carte salut

Le tour : Une carte est choisie honnêtement dans un jeu de cartes à jouer. Les cartes sont rangées dans la boîte. La carte sélectionnée est ensuite placée au milieu du jeu, puis la boîte est refermée. Lentement, la carte s'élève hors de la boîte.

L'exécution : Ayez la boîte de la carte qui lévite dans la poche intérieure de votre veston. Le fil est fixé par une épingle à l'intérieur du veston. Il est également enroulé autour d'un rabat latéral, afin que vous puissiez retirer les cartes librement.

Prenez le jeu dans votre veston, cachant le fil avec votre bras. Laissez tomber les cartes dans votre main gauche et offrez-les à un spectateur. Dites-lui de prendre n'importe quelle carte de son choix. Il peut d'abord les regarder ou non ; c'est à sa discrétion. Lorsqu'il a sélectionné une carte, reprenez les cartes qui restent et rangez-les dans la boîte.

Demandez-lui de montrer la carte autour de lui et de la mémoriser. Pendant qu'il s'exécute, pliez le rabat latéral, libérant le fil pour l'étirer au centre du haut du jeu. Tenez le jeu vers l'avant avec le fil courant le long de votre bras afin de le tendre. La main qui tient la carte devrait être celle sur le côté truqué du veston.

Prenez la carte sélectionnée et faites-la pénétrer dans le jeu, forçant le fil à la suivre au fond de la boîte. Refermez la boîte et secouez-la un peu. Expliquez : « Certaines cartes ont un complexe et se croient supérieures aux autres cartes du jeu. Voyons si c'est le cas pour celle-ci. » Maintenant, ouvrez la boîte et étirez votre main doucement en travers de votre corps. Maintenez le fil à l'intérieur de votre bras. La carte s'élèvera lentement hors du jeu. Prenez-la avec l'autre main et demandez : « Est-ce votre carte ? » Remettez-la au spectateur afin qu'il l'examine, puis mettez le jeu et la boîte de côté.

Le valet sauteur

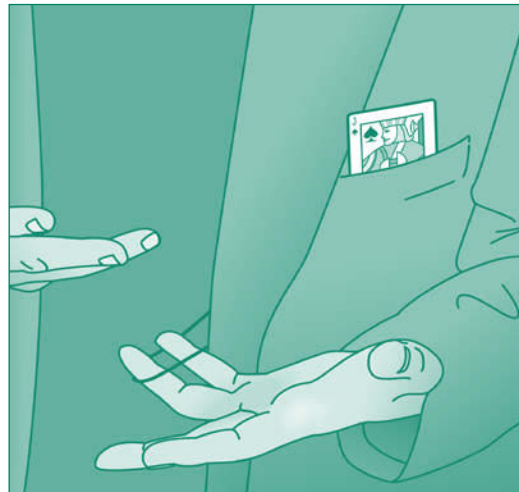
Le tour : Une carte est sélectionnée dans le jeu. Elle est remplacée avec les autres et disparaît. Puis, on voit la carte qui s'élève hors de la poche du magicien.

L'exécution : Rangez l'accessoire de la carte qui s'élève hors d'une poche dans votre veston et assurez-vous qu'il fonctionne correctement. Fixez un double du valet de pique à la pièce collante dans la poche. Pour vous assurer que la carte ne se décroche pas, essayez-le quelques fois. Si la carte se libère du ruban collant, remplacez le ruban collant par un autre.

Forcez le valet de pique sur une volontaire. Demandez qu'on le remplace dans le jeu, mais conservez une brisure sous lui. Battez la carte sélectionnée et remettez-la sous le jeu en utilisant le battage du joueur. Demandez à la spectatrice quel type de battage elle utilise. Pendant que vous faites cela, exécutez un empalmage par le bas, prenant le valet de pique dans votre main droite. Remettez les cartes à la spectatrice pour qu'elle les batte et rangez le valet dans la poche de votre pantalon. Lorsqu'elle a terminé son battage, dites-lui de regarder dans le jeu pour voir où sa carte a atterri après le mélange.

Posez discrètement un doigt sur le fil. Lorsqu'elle déclare qu'elle ne trouve pas la carte, dites-lui que c'est étrange, car elle les a bien mélangées. Demandez-lui de vous regarder dans les yeux et de vous dire qu'elle les a bien battues. Lorsqu'elle vous regarde, faites pivoter vos mains pour effectuer un geste d'ouverture et le valet s'élèvera lentement à la vue, tel qu'il est illustré à la Figure 14-5. Tirez le fil vers le bas, pendant que vous libérez le valet et le lui remettez. Dites : « Ne faites jamais confiance à un valet qui n'a qu'un œil. Ils sont fous. »

Figure 14-5 :
Le valet sauteur



La carte déchirée et remise à neuf

Le tour : La carte sélectionnée est déchirée en quatre. Les morceaux sont déposés dans une boîte creuse et le couvercle est rabattu. Lorsque la boîte est rouverte, la carte a été remise à neuf.

L'exécution : Placez un double de la carte dans le couvercle de la boîte de cartes à jouer et mettez le faux fond dans le couvercle afin qu'il cache la carte. Supposons que la carte en double est le cinq de cœur.

Forcez le cinq de cœur sur un spectateur. Dites-lui que la carte qu'il a choisie est en fait indestructible. On ne peut pas la déchirer. Demandez-lui d'essayer de la déchirer en deux. Quand il réussit, ayez l'air étonné. Bafouillez un peu, puis dites : « Je parie que vous ne pouvez pas mettre ces deux morceaux ensemble et les déchirer en deux. » Lorsqu'il y arrive, ayez l'air agité.

Retirez la boîte de cartes de votre poche. Tenez-la avec le couvercle en bas et ouvrez-la. Dites : « Je n'arrive pas à croire que c'est arrivé. Je devrai la renvoyer au fabricant. Ils m'ont dit qu'elle était indestructible. » Placez les morceaux au fond de la boîte. Arrangez-les comme si vous reformiez la carte. Disposez-les en ordre et à plat. Cela permet au faux fond de bien s'insérer. Mettez le couvercle, pour fermer la boîte.

À ce point-ci, dites : « Ils devraient me rembourser, ou bien réparer la carte. Mais, vous avez vu comme elle était mal en point. » Ouvrez la boîte, révélant un cinq de cœur entier. Sortez-la et levez-la. Dites : « On dirait qu'ils offrent 30 jours sur les pièces et la main-d'œuvre. »

Coupe instantanée

Le tour : Ici, la carte est sélectionnée et replacée dans le jeu. Le jeu est coupé à plusieurs reprises. Le magicien fait ensuite brusquement passer la moitié des cartes d'une main à l'autre. La carte sélectionnée est découverte sous la pile lancée.

L'exécution : Rangez dans votre veston ou la poche de votre pantalon une partie d'enveloppe avec du sel à maïs soufflés dans un coin. Lorsque vous êtes prêt à réaliser le tour, insérez votre doigt dans le sel, puis touchez la première carte du jeu.

En tenant le jeu parfaitement à l'horizontale, étalez les cartes et demandez qu'on en choisisse une. Refermez le jeu. Retirez la pile du dessous et offrez la pile du dessus pour y déposer la carte. Refermez la coupe en plaçant la pile du dessous par-dessus la carte sélectionnée. À présent, déposez le jeu sur la table. Coupez le jeu en trois en faisant attention à ne pas déranger la carte sélectionnée. Refermez les coupes.

Prenez le jeu dans votre main gauche. Tenez-le lâchement dans la prise du mécanicien. Faites un petit mouvement brusque vers la main droite. Le jeu devrait se séparer au sel et propulser la moitié supérieure du jeu dans la main droite. Posez la pile de gauche sur la pile de droite. Exécutez un battage hindou et demandez au spectateur de vous dire quand vous arrêter. Lorsqu'il le fait, montrez que la carte du dessous est la carte qu'il a choisie.

Chapitre 15

LA LEVÉE DOUBLE



Transformer une carte en une autre est un tour de magie très surprenant. Comme d'autres tours visuels, il est réalisé avec une méthode connue sous le nom de «levée double». En fait, le magicien montre deux cartes comme s'il s'agissait d'une seule. Comme les cartes à jouer sont toutes de la même taille et relativement minces, on peut en tenir deux comme si l'on n'en avait qu'une. Ce principe vous permet de montrer qu'une carte a disparu, puis de la faire réapparaître, de la transformer en autre chose ou de la déplacer. C'est de la véritable magie.

Levée double classique

Ce tour de passe-passe impliqué dans la levée double se divise en trois parties. Vous vous préparez d'abord à effectuer la levée. Puis, vous exécutez la levée, et finalement vous retournez les cartes pour les montrer. Les mouvements sont séparés dans le temps, afin d'empêcher le spectateur de découvrir la méthode. Pratiquez d'abord chaque partie séparément, puis ensemble. Chaque étape est importante.

Préparez-vous

L'étape de préparation consiste à former une brisure entre les deux premières cartes et le reste du jeu. Il est essentiel que la brisure reste cachée. Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Avec la main droite, placez votre majeur sur le côté court du jeu le plus éloigné de vous. L'index est sur le jeu. Le bout du pouce est sur le bout du jeu le plus près de vous.



La levée double est un truc de magie très subtil. Il existe de nombreuses variantes qui nécessiteront beaucoup d'entraînement. Il est peu probable que vous appreniez à le faire efficacement en quelques jours. Accordez-vous quelques semaines d'entraînement. Vous serez très content de l'avoir fait.

Tenez le bout inférieur du jeu avec le pouce gauche et faites dévier les quelques premières cartes du jeu vers vous en poussant avec votre majeur et votre annulaire de la main droite. Les trois ou quatre premières cartes devraient dépasser vers vous par moins de six millimètres.

Exercez une pression vers le bas avec votre index droit. Cela empêche les cartes de gauchir et les maintient en place. Tirez légèrement vers le haut avec le pouce, séparant et tirant une carte vers le haut, puis une autre. La Figure 15-1 illustre ce mouvement, la « préparation ». Cela demande de la dextérité et ce ne sera pas facile au début. Lorsque la deuxième carte se

sépare de la pile, roulez le pouce vers l'arrière afin que la carte au-dessus d'elle tombe sur elle.

Figure 15-1 :
Préparation



Deux cartes sont soulevées en position par le pouce.

Formez une brisure sous les deux cartes avec la chair à la base du pouce gauche. Tenez le reste des cartes supérieures contre le jeu avec les doigts, dissimulant ainsi la brisure. Éloignez nonchalamment votre main droite. Vous devez maintenant engager la conversation avec le public, ou encore faire des gestes pour éloigner l'attention du jeu. Laissez la main gauche retomber sur votre flanc en cachant la brisure. La préparation est complétée.

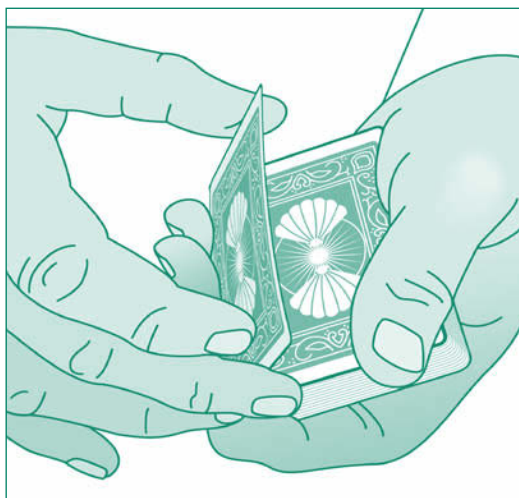
La levée

Ici, vous devrez prendre les cartes et les montrer comme s'il n'y en avait qu'une. Si c'est exécuté avec précision, le reste du tour de passe-passe se déroulera bien. Le danger ici est que les cartes se séparent, alors apprenez à contrôler la position des deux cartes.

Attrapez les deux premières cartes avec le pouce et le majeur à des bouts opposés d'un côté du jeu. Le pouce est au coin intérieur gauche des cartes et le majeur se situe au coin extérieur gauche. Poussez avec le pouce et l'annulaire avec juste assez de force pour maintenir les cartes alignées,

puis tirez la paire légèrement vers l'arrière contre les doigts de la main gauche pour les égaliser. La Figure 15-2 illustre ce mouvement, la levée double.

Figure 15-2 :
Levée double



Le pouce et le majeur tiennent les cartes ensemble. Deux cartes sont soulevées comme s'il n'y en avait qu'une.

Rotation

Il s'agit d'une série de mouvements utilisant des parties des mains comme des butoirs pour garder les cartes alignées.

Resserrez la prise de la main gauche, afin que la paire soulevée ne s'accroche pas au côté droit du jeu. Déplacez le pouce et le majeur de la main droite en arc de gauche à droite, tournant la paire vers et contre les bouts de l'annulaire et du majeur de la main gauche. Cela maintient la paire regroupée et près de la pile. Le public voit maintenant la deuxième carte du jeu comme s'il s'agissait de la première.

Pour la replacer sur le jeu, déplacez la paire, à présent la face en haut, vers la gauche jusqu'à ce qu'elle touche la chair à la base du pouce gauche. Glissez le pouce et le majeur le long des bords jusqu'à ce qu'ils soient à l'extrémité gauche des côtés courts. Poussez les cartes jumelées contre le bout des doigts gauches encore une fois, puis répétez le mouvement en arc pour tourner les cartes face en bas comme si elles ne faisaient qu'un.

Préparation de la levée à une main

Pour certaines personnes, l'étape de préparation à deux mains de la levée double est difficile. Ils se font parfois prendre sur le fait. Il y a une méthode pour exécuter la préparation qui laisse l'autre main libre de faire des gestes distrayants. Elle demande un peu plus d'entraînement, mais vous aurez moins de chance d'être démasqué.

Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Posez le pouce contre le coin supérieur gauche du jeu, y compris sur la première carte. Maintenez la chair à la base du pouce contre le côté du jeu. Tirez doucement vers le bas avec le pouce jusqu'à ce que les deux premières cartes quittent l'emprise du pouce. Vous pouvez facilement les compter. Insérez le pouce dans le vide entre les deux premières cartes et le reste du jeu. Maintenant, relâchez la pression venant de la chair à la base du pouce et laissez le vide s'ouvrir le long du jeu. Poussez de nouveau la chair à la base du pouce contre le côté du jeu et déposez le pouce sur le jeu. Cela retient une brisure avec la chair sous les deux premières cartes qui est invisible de l'avant.

Pendant que vous formez la brisure, vous pouvez gesticuler avec l'autre main ou retenir autrement l'attention de votre public. Si le jeu est tenu dans le bon angle, les gens ne verront pas les deux cartes soulevées comme s'il s'agissait d'une seule carte. Tournez-les et montrez la deuxième carte comme s'il s'agissait de la première carte.

Levée double à une main

Ceci est vraiment un tour de passe-passe spectaculaire. Vous effectuez une levée double d'une main seulement. Vous pouvez montrer deux cartes comme s'il n'y en avait qu'une et les replacer dans le jeu, tout cela avec une main. La partie difficile consiste à maintenir les deux cartes bien alignées. Pour ce faire, vous utiliserez différentes parties de votre main comme butoir.

Exécutez la préparation à une main. Puis, lorsque vous êtes prêt à compléter la levée, lâchez avec le pouce et laissez les deux cartes créer un vide

le long du côté du jeu. Saisissez les deux cartes entre le pouce du côté supérieur gauche et le majeur du côté supérieur droit.

Posez le bout de l'index contre l'extrémité du haut de la carte double et poussez juste un peu pour égaliser les cartes. Puis, arquez les cartes vers le bas d'environ six millimètres. Cela les maintient alignées. Tirez vers le bas avec l'index sur l'extrémité du haut et soulevez un peu les cartes avec l'auriculaire sur le côté. Alors que la carte double pivote sur elle-même, déplacez l'index plus près de vous afin qu'il fasse pression sur le dos de la carte pour contribuer à la retourner. Pendant que la carte tourne, la pression du côté droit cesse d'être effectuée par l'index et est reprise par l'auriculaire.

Une fois que la carte double a été retournée sur le côté face, remplacez le majeur sur le côté et l'index au bout. Poussez la carte vers vous avec l'index. Lorsqu'elle est égale avec le jeu, retournez-la de nouveau sur elle-même à l'aide des mêmes mouvements. Puis, laissez la carte double retomber sur le jeu.

Tours avec la levée double

Voici quelques tours que vous pouvez réaliser avec la levée double.

Transposition de cartes

Le tour : Une carte est sélectionnée et remplacée dans le jeu. On montre que la première carte est une carte neutre et on la place à l'envers sur une table. Le jeu est coupé et la carte coupée reste dans les mains de l'artiste. En un éclair, la carte sur la table devient la carte sélectionnée et la carte coupée devient celle qui était sur le dessus du jeu.

L'exécution : Demandez qu'on choisisse une carte et qu'on la remplace dans le jeu. Mettez-la sur le dessus du jeu. Pendant que vous exécutez la préparation, dites au spectateur que vous avez trouvé sa carte. Exécutez une levée double montrant une autre carte. Ayez l'air déçu et retournez la paire à l'envers. Posez la première carte face contre table.

Dites que vous allez trouver la carte maintenant et exécutez une fausse coupe à une main (décrite au chapitre 8). Prenez la carte sélectionnée dans le jeu et tenez-la face vers le bas. Dites que vous la ferez maintenant changer

de place avec l'autre carte. Agitez la carte et dites au spectateur de retourner sa carte. Quand il le fait, tournez votre carte pour dévoiler la transposition.

Carte sur le dessus

Le tour : Le joker se change manifestement en une autre carte. Il est ensuite mélangé dans le jeu et réapparaît sur le dessus.

L'exécution : Sortez le joker du jeu et remettez-le à un spectateur. Parlez des pouvoirs de ce bouffon. Mentionnez que la carte peut remplacer n'importe quelle autre. Pendant que vous dites ces choses, effectuez la préparation avec seulement une carte.

Remplacez le joker par-dessus la première carte sans modifier la brisure. Déclarez que vous avez vu le joker changer d'identité sous vos yeux. En disant cela, exécutez une levée double, montrant que le joker s'est transformé en une autre carte. Remplacez la carte double sur le jeu et coupez en conservant la brisure au-dessus du joker.

Faites un faux battage et mettez le joker sur le dessus. Exécutez une coupe frappée (décrite au chapitre 8) et refermez le jeu. Pendant que vous faites tout cela, dites que le joker se charge du travail de l'autre carte, peu importe où elle se trouve dans le jeu. Retournez le joker et dites : « Mais, il finit toujours premier. »

Le tour du nigaud

Le tour : Le spectateur pense que vous vous êtes gouré sur ce tour, mais ensuite vous transformez la « mauvaise » carte en la bonne carte.

L'exécution : Demandez qu'on choisisse une carte et qu'on la replace dans le jeu. Utilisez le battage du joueur (décrit au chapitre 4) pour la mettre sur le dessus. Pendant que vous mélangez, invitez la spectatrice à vous dire quand arrêter. Lorsqu'elle vous demande d'arrêter, replacez le reste des cartes et laissez la carte sélectionnée sur le dessus. Exécutez la préparation pendant que vous lui dites qu'elle vous a demandé d'arrêter alors que sa carte était sur le dessus.

Exécutez une levée double et montrez une carte neutre. Souriez et dites : « Votre carte ! » Ayez l'air déçu lorsqu'elle nie, puis replacez les cartes sur le jeu. Dites : « Bien, je devrai simplement la transformer. » À ce stade,

prenez la première carte face vers le bas et insérez-la dans le jeu par le côté. Faites-la glisser et sortez-la de l'autre côté. Retournez-la et dites : « Maintenant, c'est votre carte. »

La brunette rougissante

Le tour : Il s'agit d'une manipulation rapide des cartes qui semble changer une reine noire en reine rouge, tout cela dans les limites d'une seule main. Il utilise la levée double à une main et un simple retournement de la première carte. Le tour complet prend environ trois secondes.

L'exécution : Placez la reine de cœur sur le dessus du jeu et la reine de pique juste sous elle. Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Exécutez la levée double à une main pour montrer la dame de pique. Dites : « Sara est studieuse, mais timide. » Remplacez la carte double sur le jeu et dites : « Elle rougit chaque fois qu'un jeune homme lui dit bonjour. » Quand vous dites cela, poussez la première carte vers la droite avec le pouce gauche. Glissez l'index de la main gauche sous elle et poussez légèrement dessus avec le bout du majeur. En même temps, déplacez le pouce sous la carte et poussez vers le haut, retournant la carte. La reine de cœur atterrit entre le pouce et le majeur. Retournez-la de l'autre côté de la même façon et laissez-la tomber sur le jeu. Exécutez une coupe à une main et dites : « Habituellement, elle s'enfuit. »

La carte ambitieuse

Le tour : C'est un vieux classique. Il n'est pas facile à apprendre, mais il sera le signe de votre professionnalisme lorsque vous le réussirez. Dans ce tour, la carte sélectionnée est placée sur le dessus du jeu et elle se transforme immédiatement en une autre carte. Puis, elle revient. Lorsque vous la placez en deuxième position, elle saute à la première. Vous la placez ensuite au milieu du jeu. Encore une fois, elle revient sur le dessus.

L'exécution : Tenez le jeu dans la prise du mécanicien avec la main gauche. Formez une brisure avec un doigt sous la première carte. Placez la carte sélectionnée sur la première carte et éloignez la main droite. Baratinez sur le fait que la carte sélectionnée est une carte ambitieuse. Elle est

incapable de rester en place. Exécutez la levée double et montrez que la carte a disparu.

Remplacez la carte double sur le dessus du jeu. Déplacez votre main droite vide au-dessus du jeu et faites claquer vos doigts. Prenez la carte sélectionnée entre le pouce et l'index aux extrémités du jeu. Retournez-la, montrant qu'elle est revenue. Dites : « Elle n'est jamais absente longtemps. »

Avec le pouce de la main gauche, déplacez la carte sur le dessus du jeu et vers la droite d'environ 12 mm. Toujours en tenant la carte sélectionnée entre le pouce et l'index, attrapez la deuxième carte entre le majeur et l'annulaire et tirez-la hors du jeu. Placez la carte sélectionnée sur le dessus du jeu en conservant une brisure avec l'auriculaire. Dites : « Elle n'aime pas être en deuxième place. » Posez la carte neutre par-dessus. Exécutez immédiatement une levée double et montrez la carte sélectionnée comme étant la première carte. Dites : « Elle finit toujours première. »

Étalez le jeu en éventail dans la main gauche. Retirez la carte du dessus du jeu sans montrer sa face et insérez-la au milieu du jeu étalé. « Même lorsqu'elle tire de l'arrière, elle se battra pour retrouver la première place. » Refermez l'éventail et égalisez le jeu. Faites claquer vos doigts au-dessus du jeu. Retournez la première carte, montrant que la carte est de retour. Dites : « On ne peut pas rabaisser une bonne carte. »

Chapitre 16

CARTE INVERSÉE

Une façon magistrale de faire apparaître une carte sélectionnée est de la montrer en position inversée dans le jeu. Il est tellement illogique qu'une carte puisse se retourner dans un jeu fermé que nous ne pouvons pas nous empêcher d'être étonnés. C'est quelque chose de tout simplement impossible à réaliser —, ce qui est le propre des magiciens.



Inversion audacieuse

Parfois, l'approche audacieuse est la meilleure. Dans ce tour de passe-passe, vous tenez audacieusement le jeu inversé à portée de main de votre volontaire et vous lui demandez d'y insérer la carte choisie.

Inversez secrètement la carte du dessous du jeu avant le tour. Pendant que le spectateur montre sa carte, retournez le jeu. Maintenez-le complètement égal et demandez au volontaire qu'il glisse sa carte au milieu du jeu. La carte est à présent inversée, et vous pouvez la faire apparaître lorsque bon vous semble.

Un certain nombre d'écueils guettent cette inversion, alors vous devriez y être attentif. Tout d'abord, si le jeu bouge trop pendant que la carte est insérée dedans ou si le spectateur soulève le coin du jeu pour y glisser sa carte, les cartes face en haut pourraient être apparentes. Si vous serrez les cartes trop fortement pour les empêcher de glisser, le public pourrait se poser des questions. Aussi, certains enfants ont appris ce tour et se sont produits pour leurs parents. Vous devez présenter le tour de sorte qu'ils ne soupçonnent pas votre méthode.



Les méthodes d'inversion d'une carte pour un public dépendent de la discrétion d'exécution. Vous devez retourner la carte juste sous le regard des gens sans qu'ils s'en doutent. Ensuite, le jeu doit paraître normal. Pour cette raison, ce type de tour ne fonctionne qu'avec des cartes à jouer qui sont ornées d'une bordure blanche autour du motif du dos et d'un fond blanc sur le côté face. Évitez les cartes qui ont un motif au dos qui s'étale sur toute la surface.

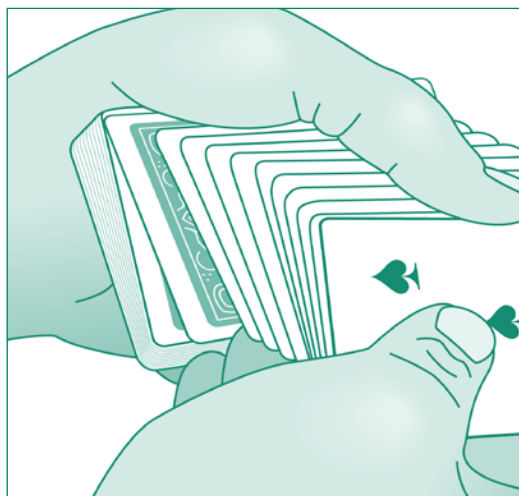
Couper pour inverser

Cette approche d'inversion d'une carte est plus complexe. La carte est cachée au milieu, alors qu'une première moitié du jeu est montrée, puis la seconde. La carte choisie n'est pas montrée jusqu'à ce qu'elle soit inversée

et le jeu refermé. Avec la carte coupée au centre et la carte sélectionnée sur le dessus de la pile inférieure, retournez la pile supérieure dans votre main droite et écartez les cartes ou étalez-les en éventail. En secret, déplacez la première carte de la pile inférieure vers la droite d'environ six millimètres. Poussez-la vers le haut avec le bout des doigts gauches, formant une brisure entre elle et la pile inférieure. Conservez la brisure avec l'auriculaire gauche, tel qu'il est illustré à la Figure 16-1.

Refermez la pile supérieure en position face en haut par-dessus la première carte de la pile inférieure. Maintenant, prenez la pile inférieure, moins la première carte, et étalez-la. Puis, refermez-la sous la pile supérieure. La carte sélectionnée est à présent en position face en haut au milieu du jeu.

Figure 16-1 :
Couper pour
inverser



Cette pile sera étalée face en haut et placée sous la carte sélectionnée. Celle-ci sera insérée sous la pile supérieure, parfaitement égale avec les autres cartes.

Inversion de la levée double

Si vous avez acquis une certaine habileté avec la levée double, c'est une inversion tout en douceur. Voici l'instant où tout cet entraînement vient à votre rescousse. La connaissance de la levée double signifie que vous connaissez déjà ce tour de passe-passe.

Exécutez une levée double et déposez les deux cartes à l'endroit sur le dessus du jeu. Soulevez le jeu face à vous et retirez la carte à l'endroit, puis

tournez le jeu. Permettez au public de voir cette carte, mais pas celle qui est à présent à l'endroit sur le dessus du jeu. Placez la carte dans votre main droite sur la carte à l'endroit et refermez le jeu. Coupez les cartes. La carte sélectionnée est à présent inversée au milieu du jeu.

Tours avec une carte inversée

Voici quelques tours que vous pouvez incorporer dans votre routine en utilisant une carte inversée pour impressionner votre public.

Le tour de la carte invisible

Le tour : Un spectateur prend une carte, la note, puis la replace dans le jeu. Le magicien la cherche et montre la carte trouvée au public. Au grand chagrin du magicien, il s'agit de la mauvaise carte. Dans une tentative de se racheter, le magicien offre de présenter l'étonnant tour de la carte invisible pour retrouver la carte manquante. Il sort ensuite une carte invisible du jeu, la remet au spectateur afin qu'il la retourne et la replace dans le jeu. Une fois que c'est fait, il coupe le jeu. Lorsqu'il l'étale en éventail, il y a une carte à l'envers dans le jeu. Il s'avère que c'est la carte sélectionnée.

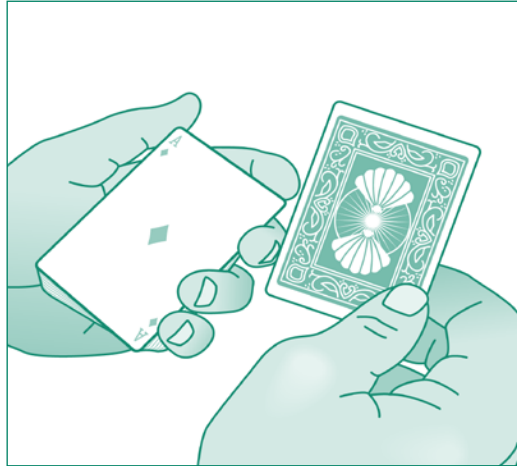
L'exécution : Étalez le jeu en éventail et demandez à un spectateur de prendre une carte. Coupez le jeu et demandez-lui de replacer la carte. Complétez la coupe, mais conservez une brisure avec un doigt au-dessus de la carte sélectionnée. Mettez la carte sur le dessus avec le battage du joueur.

Séparez deux cartes du jeu en préparation pour la levée double. Retenez la carte double avec une brisure de chair pendant que vous éloignez la main droite du jeu. Cela dévie toute attention de la carte double et vous permet de la prendre d'une manière naturelle.

Retournez sur elle-même la carte double par le côté et placez-la à égalité des autres cartes sur le jeu. Dites : « Votre carte est de retour. » Ayez l'air triomphant. Lorsque le public réagit par la négative, ayez l'air déçu. Inclinez le jeu vers le haut. Prenez la carte à l'endroit et montrez-la au public. Maintenez le jeu incliné, afin que la carte sélectionnée (à présent à

l'endroit sur le dessus) ne soit pas visible, tel qu'il est illustré à la Figure 16-2.
Dites : « Quoi ? Mauvaise carte ? En êtes-vous certains ? Regardez encore. »

Figure 16-2 :
Tour de la
carte invisible



Cachez la carte
au public.

Ensuite, remplacez la carte neutre face vers le bas sur la carte sélectionnée. Permettez au public de voir la carte du dessous pendant que vous coupez la carte sélectionnée au milieu du jeu. Ayez l'air perplexe, puis donnez l'impression d'être parvenu à une solution. Dites : « D'accord, je vais devoir essayer autre chose. Oh ! Avez-vous déjà vu le tour de la carte invisible ? Non, bien sûr que non. Elle est invisible. Je vais sortir votre carte du jeu d'une manière invisible. Vous ne serez même pas capable de la voir. »

Faites semblant de sortir une carte invisible du jeu. Remettez-la au spectateur. Pendant que vous lui expliquez ce qu'il faut faire, mimez les gestes de retourner la carte et de la replacer dans le jeu.

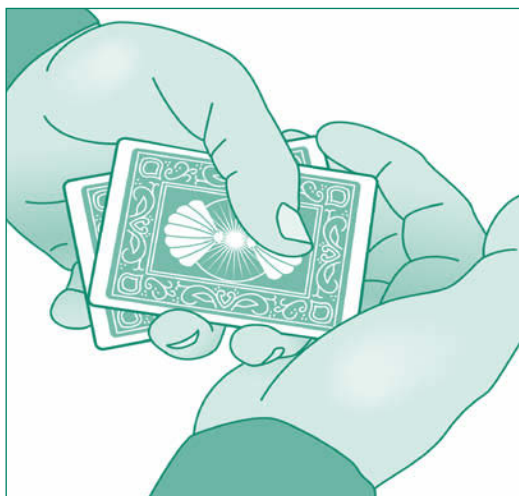
Étalez le jeu en éventail, afin que les spectateurs puissent voir la face des cartes et le coin d'une carte qui est dos à eux. Votre vue est celle de la carte sélectionnée vous faisant face dans le jeu de dos. Sortez la carte sélectionnée en la tirant vers le haut et tenez-la entre le pouce et l'index pour vous préparer à la faire surgir à la vue de tous. Puis, faites claquer la carte en la retournant pour la montrer.

Le roi volage

Le tour : Les quatre rois sont placés dans le jeu à des endroits différents. Deux sont plus près du haut et deux sont plus près du bas. Lorsque les cartes sont retournées, on trouve trois rois. Lorsque le jeu est retourné, on découvre une carte de dos. Il s'agit du roi de carreau à un œil.

L'exécution : Sortez les quatre rois hors du jeu et disposez-les à l'endroit sur la table. Baratinez sur le fait que les rois sont des gens plutôt honorables et prévisibles, à l'exception du roi de carreau à un œil. Il regarde toujours ailleurs. Il est difficile à cerner. Glissez les trois rois à deux yeux dans le jeu séparément. Mentionnez où ils se trouvent, soit vers le dessus ou vers le dessous. Quand vient le tour du roi de carreau, insérez-le environ au milieu du jeu. Pendant que vous glissez cette carte à l'intérieur, poussez-la de l'autre côté et formez une brisure avec un doigt, tel qu'il est illustré à la Figure 16-3.

Figure 16-3 :
Roi volage



Tirez ici vers le bas,
pour former une bri-
sure avec le doigt.

En maintenant la brisure, retournez la pile supérieure et posez-la à l'endroit sur le roi de carreau. Étalez la pile supérieure pour montrer les cartes. Pointez les rois à leur passage. Gardez le roi de carreau égal avec la pile supérieure pendant que vous la refermez. Maintenant, retournez la pile inférieure sans le roi de carreau. Étalez la pile et, pendant que vous faites

passer les cartes à l'endroit d'une main à l'autre, pointez le dernier roi. Mentionnez que le roi manquant est celui qui a le regard errant. C'est la raison pour laquelle il nous tourne le dos.

Étalez les cartes en éventail en montrant la carte à l'envers. Tirez sur la carte et retournez-la lentement pour dévoiler le roi.

La carte de dos

Le tour : La carte d'un spectateur est placée au milieu du jeu. Le magicien étale les cartes en éventail, et la carte choisie est découverte, face vers le haut.

L'exécution : Inversez secrètement la carte du dessous, avant de commencer. Lorsque vous êtes prêt à vous produire, étalez le jeu de dos en éventail sans montrer la carte inversée sous la pile. Invitez une volontaire à choisir une carte. Pendant qu'elle regarde la carte, tenez le jeu dans la prise du mécanicien et laissez-le tomber sur votre flanc. Alors que vous laissez retomber votre main, faites pivoter le jeu d'un demi-tour afin que la carte inversée soit maintenant sur le dessus du jeu. Les bouts des doigts sont sous le jeu, le tenant contre le pouce. Étendez simplement les doigts et attrapez le jeu inversé dans la prise du mécanicien.

Pendant que vous faites cela, levez votre main vers la sienne et poussez la carte vers le haut. Dites : « Ne me la montrez pas. » Égalisez le jeu dans la prise du mécanicien et avancez le jeu pour recevoir la carte. Conservez la brisure de l'auriculaire à l'arrière du jeu, pour empêcher la carte à l'endroit d'être repoussée hors du jeu. Puis, demandez à la spectatrice de replacer la carte. Faites-lui signe de la glisser dans le jeu.

Lorsque la carte est remplacée, laissez encore une fois le jeu retomber sur votre flanc et faites-le pivoter en position face vers le haut. Demandez à la spectatrice de penser à sa carte. Demandez à tout le monde de visualiser la carte. Pendant que vous demandez cela, exécutez un empalme vers le bas et retirez la carte neutre inversée de sous le jeu. Empochez-la.

Maintenant, étalez les cartes de côté face vers le public. Tirez lentement la carte inversée hors du jeu pour dévoiler qu'il s'agit de la carte sélectionnée.

Jeu à sens unique

Il existe un autre type de tour de la carte inversée où, par contre, le public ne doit jamais voir que la carte est inversée. Dans ce scénario, c'est vous qui voyez la carte inversée. Elle est inversée sur la longueur, au lieu d'être retournée. Et elle vous dit très clairement qu'elle est la carte sélectionnée ou un marque-place pour une autre carte.

Les cartes utilisées pour les jeux d'argent ont des motifs de dos qui sont pareils sous tous les angles. Si elles portent un emblème, il est répété à l'envers à l'autre extrémité de la carte. Les cartes doivent paraître identiques lorsqu'on les voit de dos. Autrement, une personne pourrait être en mesure de signaler à une autre les cartes qu'elle tient pendant la partie —, ce qui serait de la tricherie.

Les cartes à sens unique sont différentes. Les cartes conçues pour le bridge ont tendance à arborer de jolis dessins de fleurs ou de chiens ou de paysages campagnards. Elles ne sont pas identiques, lorsqu'elles ont la tête en bas. On appelle cela un « jeu à sens unique ». Si toutes les cartes, sauf une, sont disposées dans la même direction, cette dernière se détache. Si le dos est illustré de canaris, par exemple, le motif à sens unique est beaucoup trop évident. Il existe, par contre, des motifs de carte avec un modèle à sens unique très subtil. Certaines cartes avec un motif de fleurs sont suffisamment marbrées pour dissimuler un dos la tête en bas. Si vous examinez suffisamment de près un jeu de cartes avec un motif de carreaux, vous pourriez découvrir que les carreaux à une extrémité ou sur un côté sont tronqués en un schéma distinctif. Bicycle fabrique une gamme de cartes nommées « League Back », qui affichent deux vélos dessus et une roue au centre qui arbore trois ailes. Lorsque vous tournez la carte la tête en bas, les ailes font face dans des directions opposées identifiables, tel qu'il est illustré à la **Figure 16-4**. Il s'agit d'un jeu à sens unique.

Figure 16-4 :
Jeu à sens unique



Remarquez les ailes qui pointent vers le haut sur cette carte.

Vous pouvez trouver des cartes à sens unique dans une boutique de votre localité, si vous savez comment chercher. Recherchez des motifs de dos qui ne sont pas trop manifestement à sens unique, mais qui ont une caractéristique que vous pouvez facilement repérer à quelques mètres de distance. Lorsque vous en découvrez un sur un jeu de cartes à jouer de bonne qualité, achetez-en quelques jeux. Vous en aurez l'usage.

Tours avec un jeu à sens unique

Voici quelques tours utilisant un jeu à sens unique.

Je vous surveille

Le tour : Une carte est prise dans le jeu, notée et immédiatement remplacée. Le spectateur bat le jeu et coupe. Le magicien distribue les cartes à l'endroit et après quelques petites hésitations, il pointe la carte sélectionnée.

L'exécution : À l'avance, arrangez le jeu à sens unique, afin que toutes les cartes pointent dans la même direction. Lorsqu'il est temps de vous produire, étalez les cartes à l'aide de l'étalement en éventail (décrit au chapitre

17). Invitez un spectateur à choisir une carte. Une fois qu'il a retiré la carte du jeu, refermez l'éventail de gauche à droite, inversant ainsi le motif au dos du jeu. Après que le spectateur a vu et montré sa carte, exécutez de nouveau un étalement en éventail de la gauche vers la droite. Cela présente les cartes en position inversée par rapport au moment où la carte a été choisie. Demandez au spectateur de replacer la carte en l'insérant où il le souhaite dans l'éventail. Sa carte est maintenant dirigée dans une direction opposée à celle du reste du jeu.

Remettez-lui immédiatement les cartes pour qu'il les batte. Lorsqu'il a terminé, reprenez-les. Baratinez sur le fait que vous travaillez à lire le langage du corps des joueurs de cartes et que vous aimeriez tester vos talents sur le spectateur. Commencez à distribuer les cartes à l'endroit sur la table et dites que vous chercherez de très légers changements dans son expression, sa respiration, la courbe de ses épaules, et ainsi de suite.



Observez le spectateur pendant qu'il bat les cartes. Si, pour une raison ou une autre, il fait pivoter une pile pour exécuter un battage en queue d'aronde, la moitié du jeu sera inversé. Vous serez incapable de terminer le tour. C'est très rare, mais si cela se produit, soyez prêt à réaliser le tour de la carte dans la poche (décrit au chapitre 8.) Vous pouvez généralement empêcher le spectateur d'inverser les cartes en lui faisant signe d'exécuter le battage du joueur lorsque vous lui tendez le jeu.

Pendant que vous distribuez les cartes, vous devez observer le dos de chaque carte. Lorsque vous voyez le dos la tête en bas, notez de quelle carte il s'agit et distribuez deux cartes supplémentaires. Puis, dites : « Je pense que j'ai vu quelque chose ici. Vos pupilles se sont légèrement agrandies. » Baissez maintenant les yeux vers la carte qui est à présent sur le dessus du jeu à l'endroit et dites : « Mais, il s'est fallu d'une seconde ou deux pour que cela se produise. Je pense que vous réagissiez à cette carte. » Déplacez les cartes du dessus et ramassez la carte sélectionnée. Après le

tour, replacez la carte sélectionnée dans le jeu dans la bonne direction, et vous êtes prêt à l'utiliser de nouveau.

La douce caresse

Le tour : Cinq cartes sont sélectionnées par les spectateurs et placées à l'envers sur la table. Une de ces cinq cartes est choisie, puis mélangée avec les quatre autres par un spectateur. En tenant une main au-dessus de chaque carte, le magicien devine la carte sélectionnée.

L'exécution : Encore une fois, vous devez disposer les cartes d'un jeu à sens unique dans la même direction. Demandez l'aide de membres du public pour sélectionner cinq cartes dans le jeu. Étalez les cartes en éventail, afin que toutes les cartes soient prises dans le même sens. Dites aux membres du public qu'ils ne verront pas les cartes pour qu'ils puissent pas dévoiler leur valeur. Reprenez les cinq cartes et disposez-les face contre table. Assurez-vous que toutes les cinq sont toujours dirigées dans le même sens. Invitez une spectatrice à pointer seulement une carte. Levez cette carte et montrez-la au public.

Pendant ce temps, rassemblez le reste des cartes dans une main. Retournez la carte sélectionnée la tête en bas en la plaçant par-dessus les quatre cartes dans l'autre main. Remettez immédiatement la pile à la spectatrice et faites-lui signe de mélanger les cartes à l'aide du battage du joueur. Puis, demandez-lui de les distribuer face contre table encore une fois. Maintenant, baratinez sur le fait que vous trouverez la carte sélectionnée en détectant la faible aura qui rayonne autour d'elle.



Les tours avec les jeux à sens unique et les cartes inversées peuvent être très divertissants et plutôt déroutants. Cependant, il y a toujours une personne qui regarde avec suffisamment d'attention pour découvrir votre méthode, s'il la voit assez souvent. Les tours utilisant la même méthode ne devraient pas être réalisés plus d'une fois dans une même routine. Ainsi, ils restent étonnants.

Tenez vos mains au-dessus des deux cartes extérieures. Déplacez lentement vos mains, pour couvrir chacune des cartes. Vous voulez couvrir deux d'entre elles en tout temps, afin que le jeu à sens unique ne soit pas discernable. Centrez lentement vos mouvements vers la carte sélectionnée. Retournez-la enfin, d'un bout à l'autre. Cela place la carte sélectionnée dans la même direction que les autres. Demandez : « Est-ce la carte que vous avez choisie ? »

Le toucher sensible

Le tour : Dans ce petit tour de magie, le magicien est capable de dire si une carte est une figure ou un nombre en la soupesant. Soyez prêt à la jouer de manière exagérée pour ce tour. Vous voulez que les gens soient attentifs à vos expressions.

L'exécution : À l'avance, disposez un jeu à sens unique, afin que toutes les cartes des figures aient la tête en bas. Invitez un volontaire à battre le jeu. Assurez-vous que l'arrangement ne soit pas modifié. En reprenant le jeu, baratinez sur le fait que vous travaillez à améliorer votre sens du toucher. En fait, mentionnez que vous pouvez maintenant distinguer les cartes des figures des cartes de nombre en pesant l'encre nécessaire pour imprimer leurs motifs élaborés.

Devinez simplement la première carte. (Vous avez 75 % de probabilités d'avoir une carte de nombre sur le dessus.) Retournez la carte et déposez-la sur la table. Si vous avez tort, dites : « Ce n'était qu'un essai. » Vous savez maintenant dans quelle direction pointent les cartes de figure. Faites semblant de sentir le poids de chaque carte et dites s'il s'agit d'une carte de nombre ou de figure, puis retournez-la. Si la deuxième carte va dans la même direction que la précédente, placez-la sur la même pile. Autrement, rangez-la dans une deuxième pile. Déposez toutes les cartes de figure dans une pile et celles des nombres dans une autre.

Vous n'avez pas besoin de passer à travers tout le jeu, pour obtenir une bonne réaction. Tout le monde n'y verra que du feu.



Retourner chacune des cartes en ne permettant qu'à la première de la pile d'être visible empêche le public de voir la différence des motifs au dos des cartes. Ils chercheront la valeur et ne regarderont qu'un dos de carte à la fois. Ils n'auront rien à quoi le comparer.

Chapitre 17

Éventails et étalements

17



Les cartes sont offertes en d'agréables couleurs, elles sont ornées de motifs resplendissants au dos et ont des personnages vivement colorés sur leurs faces. Les tours qui présentent les cartes en beaux motifs ou mettent en valeur la dextérité du magicien s'appellent des « fioritures ». Les plus exquises de ces fioritures sont les éventails et les étalements. Un jeu de cartes à jouer en éventail retient l'attention et titille le cerveau. C'est rapide et visuel, et il vous établit comme un artiste talentueux. C'est l'ouverture parfaite de toute routine.

La fioriture comme clé de la crédibilité

Une fioriture est un moyen de prendre la scène d'assaut. La personne moyenne ne sait pas comment étaler les cartes en éventail. Lorsque vous étalez les cartes en éventail ou autrement, votre public voit un professionnel. Les gens s'attendent à être divertis. Ils abandonnent également leurs plans d'essayer de comprendre ce que vous êtes sur le point de faire. Ils viennent déjà de voir quelque chose qu'ils sont incapables de réaliser.

Les éventails et les étalements fonctionnent au mieux avec un jeu de cartes à jouer totalement neuf. Vous pouvez vous produire plusieurs fois avec un même jeu, et il se déploiera encore bien. Cependant, si le jeu a été utilisé pour une partie de cartes, ces dernières ont peut-être perdu leur côté glissant. Les huiles accumulées, les coupures, les pliures et la saleté les rendront inaptes au déploiement.

Il existe un produit offert pour lubrifier et polir les cartes qui s'appelle Fanning Powder que vous pouvez vous procurer dans n'importe quelle bonne boutique de magie. Il s'agit en fait de stéarate de zinc. Vous pouvez également parfois le trouver dans les boutiques de céramiques où on l'utilise pour éliminer la moisissure. Pour polir les cartes, mettez environ un huitième de cuillère à café de cette poudre dans un sac en papier. Déposez le jeu dans le sac, puis serrez le haut du sac afin que celui-ci soit rempli d'air. Secouez-le vigoureusement dans toutes les directions pendant quelques minutes. Sortez les cartes et rassemblez le jeu. Tenez le jeu à bout de bras et feuillotez les cartes à chaque extrémité. Cela les débarrasse de l'excès de poudre que vous ne voulez pas voir sur les cartes. Maintenant, les cartes se déploieront bien à intervalle régulier.



Soyez prudent avec cette poudre. Il est reconnu que le fait de respirer régulièrement du stéarate de zinc peut causer des problèmes aux poumons parmi les travailleurs qui la produisent. Il n'est pas dangereux en petites quantités, mais c'est une bonne idée de polir les cartes uniquement à l'extérieur pour éviter tout problème.

Éventails à deux mains

Ces éventails nécessitent deux mains pour les exécuter. La coordination et le minutage requièrent un peu d'entraînement, mais vous aurez rapidement une impression de la dynamique du jeu. Utilisez les mouvements de vos mains pour guider l'œil vers le centre de l'éventail.

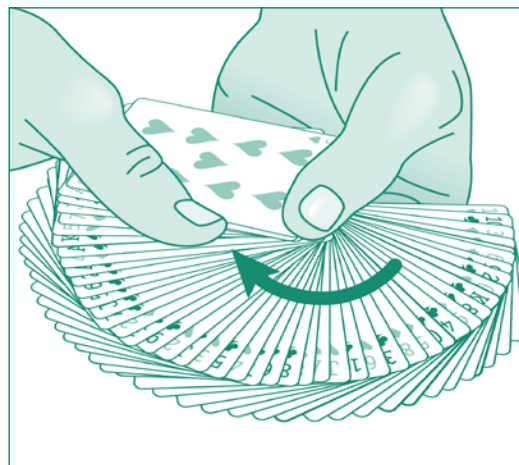
L'étalement en éventail

L'étalement en éventail est une excellente manière de présenter les cartes pour un choix. C'est le plus simple des éventails. Tout de même, il n'aura pas fière allure la première fois que vous l'exécuterez. Soyez patient et vous acquerez de l'habileté. Les autres éventails seront faciles à apprendre avec cet entraînement.

Tenez le jeu face en bas dans la main gauche. Le pouce est posé contre le coin inférieur gauche de la première carte. L'index et le majeur sont légèrement pressés contre les 2,5 cm du bas de la carte du dessous. Le côté du bas du jeu est égal avec l'espace séparant le majeur et l'auriculaire. Votre prise sur le jeu doit être assez lâche.

Placez le bord de votre pouce droit sur le bord gauche de la première carte, juste sous l'index du coin. Déplacez le pouce droit en un petit arc vers la droite, ouvrant le jeu en un éventail en demi-cercle. La Figure 17-1 illustre cet éventail.

Figure 17-1 :
Étalement
en éventail



Il faudra du temps pour sentir quelle est la bonne pression à appliquer. Faites vos expériences jusqu'à ce que l'éventail s'ouvre facilement et qu'il soit espacé élégamment. Si la même carte brise la séquence chaque fois, exécutez un battage en queue d'aronde à quelques reprises. Si cela persiste, placez-la sous le jeu.

Pour refermer l'éventail, placez l'index de la main droite contre le bord long de la carte du dessous. Poussez le jeu vers la droite pour refermer la pile. Attrapez la pile dans la main droite et égalisez-la.

L'éventail en cercle

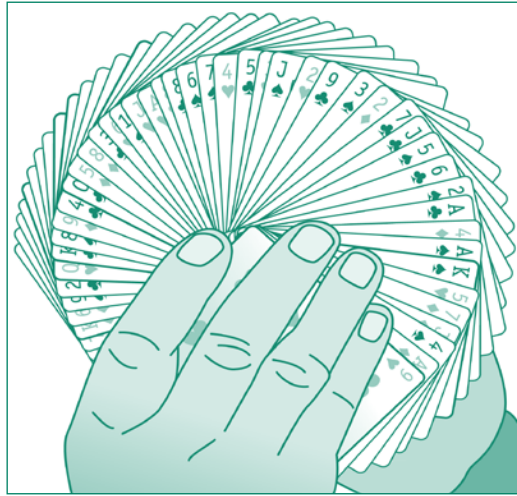
Le même étalement en éventail est tenu à deux mains et déployé un peu plus loin afin qu'il ressemble à un cercle. Aux yeux du public, il a une forme différente, et c'est complètement un autre éventail.

Commencez dans la même position que pour l'étalement en éventail. Poussez le même arc avec votre pouce droit, mais lorsque vous avez formé le demi-cercle, retirez votre pouce droit.

Posez la paume de votre main droite en diagonale sur la première carte. Le bout de votre majeur touchera légèrement le coin de la première carte qui forme à présent le centre de votre demi-cercle. Votre paume droite reposera contre le coin opposé en diagonale de la première carte.

Vous allez maintenant retourner le jeu pendant que vous donnez une chiquenaude des deux côtés du jeu pour les envoyer dans des directions opposées. Faites pivoter votre main droite vers la droite, et votre main gauche, vers la gauche. Le centre de chaque main devrait continuer à se faire face au même endroit. Le jeu basculera en même temps que vos mains. Tenez l'éventail à la verticale, pour montrer une apparence de cercle. En réalité, la paume de votre main droite couvre les deux extrémités du jeu. Consultez la **Figure 17-2** pour une illustration.

Figure 17-2 :
Éventail en cercle



Si vous débutez avec le jeu face vers le haut dans votre paume, il montrera le devant des cartes au lieu du dos.

Pour refermer l'éventail, placez votre pouce gauche contre le bord long de la carte la plus éloignée de vous. C'est une position très naturelle. Glissez votre pouce droit sous le coin de la carte le plus près de vous. Déplacez votre pouce droit en un arc circulaire, poussant le jeu dans son creux. Pendant que vous vous exécutez, faites pivoter votre poignet gauche pour tourner le jeu de l'autre côté alors que vous refermez l'éventail.

La rosette

C'est une spirale serrée de cartes. C'est un joli motif à déposer sur la table avant un numéro ou un jeu. C'est également un beau geste lors de la fermeture de votre routine que de tourner les cartes en rosette et de les déposer sur la table.

Le même mouvement sec utilisé pour l'éventail en cercle sert à former la rosette. Cette fois, par contre, il vaut mieux le faire à la hauteur des doigts, au lieu de la paume. Déposez le jeu dans votre main gauche de sorte que les coins du côté court reposent sur le bout de l'index et de l'auriculaire.

Placez votre main droite sur le jeu, afin que le bout des doigts soit sur le bord long des cartes. Prenez note du point central au dos de la première carte. Faites pivoter vos deux mains autour de ce centre pendant que vous retournez le jeu. Garder l'éventail en un cercle serré. La longueur du jeu équivaudra au diamètre du cercle.

Lorsque le jeu a été transformé en cercle, votre main gauche devrait être sur le dessus. En gardant l'index gauche en place, mettez le majeur vers le centre du jeu et pressez vers le bas avec le bout du doigt. Glissez le pouce gauche sous la pile jusqu'au milieu du jeu. Serrez le jeu avec le pouce et le majeur et libérez votre autre main. Déposez la rosette nouvellement formée sur la table.

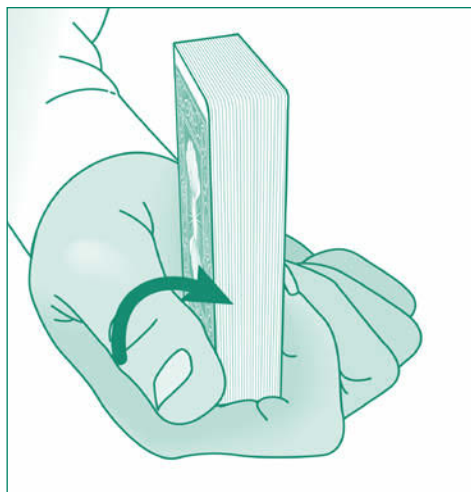
Éventails à une main

Un magicien qui déploie un éventail d'une main est un cran au-dessus de celui qui utilise des éventails à deux mains. Le degré d'habileté semble beaucoup plus élevé. Cela vous donnera plus de crédibilité auprès de votre public.

L'étalement en éventail à une main

Essentiellement, il s'agit d'un étalement en éventail réalisé avec une main. Il est plus difficile au début que le type à deux mains, mais il deviendra vite plus facile. Formez un poing avec votre main gauche. Placez le pouce contre le côté de l'index. Maintenant, écartez le pouce et l'index, puis placez le jeu debout entre eux. Serrez le jeu de manière à ce que les côtés courts des cartes soient retenus entre le pouce d'un côté et le bout de l'index et du majeur dans l'autre, tel qu'il est illustré à la **Figure 17-3**. C'est la position pour étaler les cartes en éventail avec une main.

Figure 17-3 :
Position pour
l'étalement en
éventail à une main

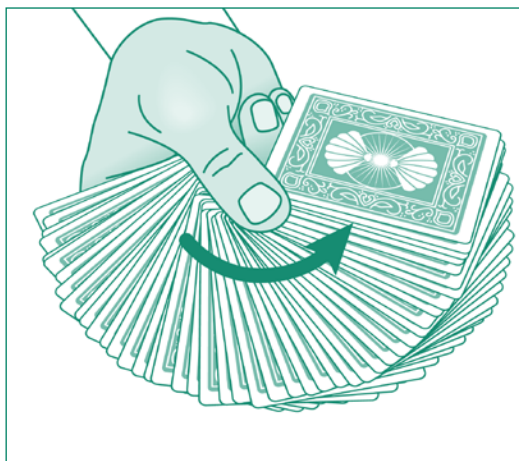


Les doigts seront redressés pour ouvrir l'éventail. Le pouce se déplacera en arc pour ouvrir l'éventail.

En conservant une légère pression entre le pouce et les doigts, redressez les doigts en arc pour ouvrir le jeu en un éventail en demi-cercle, tel qu'il est illustré à la **Figure 17-4**. Cela nécessitera quelques expériences pour adapter ce mouvement à votre main. Pour refermer l'éventail, courbez l'annulaire et l'auriculaire afin qu'ils chevauchent le coin de la première carte. Poussez vers l'avant avec l'annulaire pour refermer le jeu dans le creux du pouce.

Entraînez chaque main. Vous découvrirez qu'une main est meilleure que l'autre pour ce mouvement. Pratiquez jusqu'à ce que les deux soient bonnes.

Figure 17-4 :
Éventail à une main



L'éventail double

C'est le tour le plus accrocheur. Il établit instantanément la crédibilité. En réalité, il ne s'agit que d'un éventail à une main, ouvert simultanément dans chaque main.

Tenez le jeu comme si vous exécutiez un éventail à une main. Au lieu, faites pivoter le jeu de manière à le tenir entre le pouce et l'annulaire recourbé. Votre pouce est au bout du côté long du jeu et votre auriculaire recourbé est à l'opposé sur l'autre côté long. Les bouts de l'index et du majeur recourbés touchent le côté du jeu tout au bout.

Serrez l'autre bout du jeu d'une manière identique. Avec le pouce gauche, séparez le jeu en deux piles. Puis, serrez une pile dans chaque main prête à exécuter l'éventail à une main.

Exécutez un éventail à une main dans chaque main avec le jeu faisant face au public. Votre main gauche sera tendue devant votre main droite. Pendant que vous faites cela, déplacez votre main droite vers le bas et votre main gauche vers le haut afin que la carte la plus près de la pile de la main gauche soit alignée avec la carte la plus éloignée dans la pile de la main droite. Cela donne aux éventails la forme d'un S.

Maintenant, levez l'éventail de la main droite et abaissez celui de la main gauche dans un même mouvement de balayage, afin que les bouts des cartes frottent les uns contre les autres. Appliquez un peu de pression

pour que chaque carte claque contre la carte de l'autre éventail. Vous devriez entendre un rapide bruit de cliquet.

En terminant le balayage, déplacez votre main droite devant la gauche et balayez vers le bas pour obtenir un deuxième bruit de cliquet. Maintenant, déposez la carte du dessous de la pile de la main droite sur la première carte de la pile de la main gauche et refermez les éventails d'une seule main.

Étalements simples

Un éventail réalisé sur une surface horizontale s'appelle un « étalement ». Les motifs peuvent être plus longs, et il y a davantage d'occasions de manipuler le motif. Les étalements se réalisent mieux sur une surface en tissu, comme une nappe, ou encore le matériau qui couvre la plupart des tables de cartes. De nombreux magiciens transportent un tapis que l'on appelle « tapis de fermeture » sur lequel ils réalisent leurs tours. Ils sont offerts dans toutes les boutiques de magie. Les étalements sont une très jolie manière de montrer que le jeu est loyal ou pour faire choisir une carte. Une fois que vous maîtrisez les étalements, sentez-vous libre de faire un peu d'esbroufe.

Étalement de table

Posez le jeu sur le côté droit de la table. Avec une très légère pression, entraînez le jeu à travers la table vers la gauche sur une distance d'environ 30 à 45 cm. Efforcez-vous de maintenir un espace égal entre les cartes. Vous ne désirez pas avoir de vide de plus de 10 mm. Le motif devrait être droit et joli.

Étalement courbé en S

Les étalements peuvent prendre la forme de courbes, mais ils ne se retourneront pas facilement sur eux-mêmes à moins que les courbes ne soient douces. Comme vous perdez une surface partagée entre chaque carte, elles seront plus portées à s'échapper, vous laissant avec un

étalement qui est à moitié à l'endroit et à moitié à l'envers, avec des cartes de travers.

Essayez de créer une courbe d'environ 35 cm de longueur et d'une largeur de moins d'une carte entre le creux et le sommet de la courbe. Cet étalement se retournera sur lui-même d'un côté et de l'autre. Une douce courbe en S avec les mêmes paramètres que l'étalement en courbe devrait aussi être efficace.

Étalement double

L'étalement double est un tour très tape-à-l'œil. Séparez le jeu en deux et exécutez un battage parfait en queue d'aronde. Il est important que les cartes soient intercalées une à une. Regrouper trois ou quatre cartes ensemble laissera un vide disgracieux dans l'étalement et il ne se retournera pas facilement sur lui-même. Poussez les moitiés ensemble sur environ 12 mm. Assurez-vous que les extrémités soient égales. Déposez cette pile doublée sur la table et exécutez un étalement de table. Le résultat devrait être un étalement doublé en taille. Vous pouvez le retourner sur lui-même exactement comme un étalement de table. Vous pouvez même faire du surf, tel qu'il est illustré à la Figure 17-5.

Pour refermer l'étalement, cueillez-les depuis l'endroit où les jeux sont joints. Ne les ramassez pas tout de suite. Au lieu, laissez-les tenir debout comme un jeu doublé et poussez les cartes ensemble comme vous le feriez pour un battage en queue d'aronde.

Aller et retour

Exécutez un étalement de table, mais ne regroupez pas les cartes dans votre main gauche. Au lieu, contentez-vous de les retourner de nouveau sur elles-mêmes dans l'autre sens afin que la vague revienne dans votre main droite. Maintenant, regroupez-les dans votre main droite.

Étalements animés

Les cartes peuvent bondir en un mouvement de vague lorsque vous ajoutez un peu d'animation à vos étalements. Tout dépend de la manière de retourner les cartes sur elles-mêmes. L'effet est réellement dynamique avec très peu d'effort. Il existe beaucoup de motifs différents.

Culbute

Simplement en faisant culbuter l'étalement d'un côté et de l'autre, vous créez une impression de mouvement. Cela peut être réalisé tout aussi facilement avec un étalement double ou un étalement en S. En voici quelques formes simples.

Mettez votre main droite du côté droit du jeu. Tenez votre main gauche avec la paume vers le haut du côté gauche de l'étalement. Les bouts des doigts pointent à droite et sont juste à la gauche de la première carte. Glissez les bouts des doigts de la main droite sous la carte du dessous à l'extrémité droite du jeu. Faites vivement culbuter la carte du dessus vers la gauche. Cela entraînera la culbute de chaque carte à son tour et formera une vague venant mourir dans l'autre main. Lorsque la dernière carte à gauche culbutera, elle atterrira sur les bouts des doigts de la main gauche. Déplacez immédiatement votre main gauche vers la droite, regroupant le jeu et le faisant basculer dans la main droite.

Porté par la vague

Cet étalement vous donne un peu de temps pour jouer. Il est vraiment amusant à réaliser, et votre public adorera le mouvement.

Exécutez l'étalement de table. Avec votre main droite, tirez sur la carte sous le jeu sans déranger le motif. En utilisant cette carte comme un levier, soulevez la nouvelle carte de dessous comme si vous alliez faire culbuter le jeu. Cependant, avant que les cartes ne culbutent, positionnez la carte à la droite contre le bord de la carte du dessous. Le centre du bord de chaque carte devrait toucher le suivant. Maintenant, utilisez la carte comme outil pour contrôler la culbute.

Alors que vous poussez vers la gauche, inclinez la carte pour retenir la vague. Vous pouvez maintenant faire aller la vague d'avant en arrière en déplaçant la carte dans votre main et en variant l'inclinaison. Consultez la Figure 17-5. Pour un peu d'humour, placez le valet de cœur en dessous. Appelez-le le prince du surf et laissez-le se faire porter par les vagues. Pour refermer l'étalement, déplacez la vague vers la droite. Puis, placez la carte sous la pile et rassemblez les cartes de droite à gauche.

Figure 17-5 :
Porté par la vague



Flip-flop

Le flip-flop crée un joli changement de couleur alors que vous faites basculer les cartes. Séparez le jeu en deux piles égales. Tournez une des piles face vers le haut. Maintenant, battez les deux piles ensemble avec un côté face en haut et l'autre face en bas. Lorsque vous faites basculer les cartes, la position des cartes face en haut et face en bas s'inverse. Une culbute rapide des cartes aller et retour est assez étonnante.

Chapitre 18

CARTES SUPPLÉMENTAIRES

18

Les gens ne soupçonnent habituellement pas qu'un jeu peut contenir une carte supplémentaire. Cela est particulièrement vrai s'il s'agit de leur jeu. Donc, si quelque chose disparaît d'un endroit et réapparaît ailleurs, ils se demandent comment vous l'avez déplacée. Il ne leur vient pas à l'esprit qu'une a été ajoutée, et l'autre, retirée. Ce n'est qu'un type d'effet que l'on peut réaliser en ajoutant une carte supplémentaire. Des forces étonnantes, des découvertes et des changements de couleur sont possibles et très trompeurs.



Carte jumelle

La plus commune et la plus simple des cartes supplémentaires est simplement une carte provenant d'un autre jeu. Sa présence doit rester secrète. On peut l'utiliser pour remettre une carte détruite en état ou pour trouver une carte sélectionnée ailleurs dans le jeu. Elle peut donner l'impression que la carte se promène dans le jeu. Choisissez une carte jumelle pour son motif au dos autant que pour sa valeur. Dans la plupart des tours, vous souhaiterez que le motif de dos soit identique à celui du jeu. Parfois, par contre, le même motif au dos, mais d'une couleur différente, peut créer un dévoilement spectaculaire.

Carte vierge

Une carte supplémentaire favorite a une face vierge et un dos standard. On l'utilise pour faire disparaître la valeur d'une carte ou pour afficher un éventail vierge. Vous pourriez aussi utiliser une carte vierge des deux côtés si le jeu a une bordure blanche. Ainsi, vous pourriez étaler les dos en éventail sans que la carte vierge soit apparente. Vous ne pouvez pas imaginer la surprise sur les visages des gens lorsque leurs propres cartes deviennent vierges sous leurs yeux.



Plusieurs jeux qui ont moins de 52 cartes, comme celles servant à jouer à la belote ou au Euchre, comprennent une carte vierge ou plus dans la boîte. Cela permet au fabricant d'utiliser des boîtes de la même taille pour de plus petits jeux. Ce sont des cartes vierges déjà prêtes que vous pouvez utiliser pour un jeu standard portant le même motif au dos.

Carte double

La carte double est possiblement la plus trompeuse. Elle a soit deux faces ou deux dos. Elle peut également être vierge d'un côté ou des deux côtés.

Vous pouvez fabriquer une carte double simplement en collant deux cartes ensemble. Pressez-les fermement pour éliminer les bulles d'air. Assurez-vous qu'elles soient parfaitement égales lorsque vous les collez. Utilisez des cartes neuves, afin que les bords de la carte double ne soient pas plus foncés que le reste du jeu. Cela fait une carte deux fois plus épaisse qu'une carte normale. Pour cette raison, on peut battre directement à cette carte exactement comme s'il s'agissait d'une carte courte.

Collez les deux cartes face à face pour fabriquer une carte à deux dos, ou bien dos à dos pour une carte à deux faces. Utilisez une carte à dos rouge et une à dos bleu du même motif, si vous voulez travailler avec des jeux de couleur différente.



Certaines marques de cartes incluent des publicités dans la boîte, qui sont imprimées sur une carte au même motif de dos. C'est une carte parfaite à utiliser pour fabriquer une carte à deux dos. Les boutiques de matériel de magie vendent également des cartes doubles en tout genre. Vous pouvez les trouver en ligne dans des sites variés.

Introduire une carte jumelle

Quand vous apprenez des tours avec des cartes supplémentaires, commencez à transporter avec vous votre carte supplémentaire préférée. Si vous apprenez un tour avec une carte à deux faces ou à deux dos, emportez l'une de ces cartes dans votre porte-monnaie ou votre bourse. Protégez-la, pour qu'elle ne s'endommage pas. Quand vous soupçonnez que vous allez vous produire, sortez votre carte supplémentaire et rangez-la dans votre poche afin que vous puissiez facilement l'empalmer. Exécutez un ou deux tours normaux, puis introduisez la carte supplémentaire. Après que vous avez réalisé le tour avec la carte supplémentaire, empalmez-la pour la sortir du jeu et la ranger dans votre poche. Vous ne voulez pas qu'on la trouve plus tard.

Lorsque vous utilisez votre propre jeu, c'est facile de faire entrer en jeu une carte supplémentaire. Vous commencez avec elle dans le jeu. Si vous utilisez un jeu emprunté ou si vous ajoutez une carte plus tard dans votre numéro, il vaut mieux l'introduire subtilement. Conservez la carte supplémentaire dans une poche de pantalon ou de jupe. Déplacez innocemment votre main vers votre poche, puis éloignez-la quelques fois avant que vous n'ayez besoin d'empalmer la carte.

Toujours avant que vous n'ayez besoin de la carte, remettez le jeu à un spectateur pour qu'il vérifie quelque chose. Vous pourriez lui demander de vérifier si les cartes sont en bonne condition ou s'il y a quelque chose d'étrange dans le jeu. (De toute évidence, vous ne ferez pas cela s'il y a effectivement quelque chose d'étrange.) Pendant que la personne l'examine, mettez la main dans votre poche et empalmez la carte supplémentaire. Lorsque vous reprenez le jeu, retenez l'attention de la personne avec une question pour éloigner son regard du jeu. Pendant qu'il vous regarde, attrapez le jeu avec la main d'empalme pour placer la carte dessus.

Un autre stratagème avec un jeu emprunté consiste à prendre le jeu dans la main gauche et à l'étaler en éventail. Déplacez la main droite vers la poche et empalmez la carte. Regardez la propriétaire du jeu et demandez : « Reste-t-il des cartes dans la boîte ? » Lorsqu'elle vérifie, attrapez le jeu dans la main droite par le haut, plaçant la carte empalmée sur le dessus.



Une carte d'une couleur différente ajoute un tout nouveau degré de surprise dans un tour de cartes. C'est totalement inattendu et voué à obtenir une bonne réaction. Les cartes à jouer de la meilleure qualité viennent habituellement en deux couleurs de dos différentes, habituellement dans le rouge et le bleu. Prenez une carte dans l'un de ces jeux pour l'utiliser dans l'autre, et vice-versa. Vous avez à présent une carte d'une autre couleur pour chaque jeu.

Tours avec des cartes supplémentaires

Une fois que vous avez appris vos tours avec des cartes supplémentaires, pensez à la façon dont vous les introduirez dans votre numéro. Trouvez quelle poche contiendra la carte supplémentaire. Comment l'atteindrez-vous, pendant votre spectacle? Comment la sortirez-vous ensuite du jeu? Pratiquez également ces aspects. Après que vous aurez réalisé le tour quelques fois, les détails de cette sorte vous deviendront naturels.

Le tour est dans la boîte

Le tour : Une carte est sélectionnée et replacée dans le jeu. Le jeu est ensuite battu, puis étalé sur la table. La carte sélectionnée est introuvable. On la retrouve par la suite encore dans la boîte.

L'exécution : Collez un petit carré de ruban collant à double face à l'intérieur de la boîte de carton, au dos. Il devrait être sur un côté afin qu'il vous soit facile de récupérer la carte qui sera collée dessus. Placez la carte jumelle sous le jeu en face du ruban. Supposons qu'il s'agit du quatre de cœur. Avant de prendre le jeu dans la boîte, serrez la boîte dans la région où se trouve le ruban. Ensuite, laissez tomber les cartes hors de la boîte et dans votre main. La carte jumelle devrait être coincée dans la boîte. Laissez la boîte de carton à la vue de tous, mais ne vous en approchez pas. Vous pouvez procéder à quelques tours, avant d'avoir besoin de la carte jumelle.

Forcez le quatre de cœur sur une spectatrice. Demandez-lui de replacer la carte dans le jeu, puis mettez-la sur le dessus à l'aide du battage du joueur. Exécutez l'empalmage par le haut (décrit au chapitre 9), pendant que vous remettez le jeu à la spectatrice pour qu'elle le batte. Dites-lui de le mélanger à la manière de son choix. Pendant qu'elle bat, empochez le quatre de cœur.

Maintenant, reprenez le jeu et étalez les cartes face contre table. Faites culbuter l'étalement et demandez-lui de sortir sa carte. Lorsqu'elle ne la trouve pas, demandez-lui de quelle carte il s'agissait. Ayez l'air d'avoir les idées embrouillées, puis dites : « C'est une carte timide, le quatre de cœur. Je me demande si elle se cache dans la boîte. » Montrez que vos mains sont

vides et prenez la boîte. Serrez les côtés pour libérer la carte coincée, puis laissez-la tomber dans votre main.

Carte battue dans la poche

Le tour : Ici, une carte librement sélectionnée est replacée dans le jeu, qui est ensuite battu par un volontaire. Le magicien range le jeu dans sa poche de poitrine. Après seulement un instant de recherche, il récupère la carte sélectionnée de sa poche, sans l'avoir vue.

L'exécution : Rangez une carte jumelle dans votre poche de poitrine avant votre numéro. Supposons qu'il s'agit du cinq de cœur. Assurez-vous qu'il affiche le même motif au dos que le jeu. Forcez la carte jumelle sur un spectateur. Demandez-lui de la replacer au milieu du jeu et de le mélanger.

Prenez le jeu et rangez-le dans votre poche de poitrine. Poussez la carte jumelle sur ou sous le jeu. Retirez votre main vide de votre poche. Frottez vos mains ensemble comme si vous étiez sur le point de faire quelque chose de vraiment difficile. Tendez de nouveau la main dans votre poche et bougez les doigts autour des cartes. Enfin, sortez la carte jumelle et montrez-la au public.

Alors que le tour se termine, retournez dans votre poche avec la carte sélectionnée et laissez-la dedans alors que vous récupérez le jeu. Ainsi, si quelqu'un examine le jeu, il ne trouvera pas la carte jumelle.

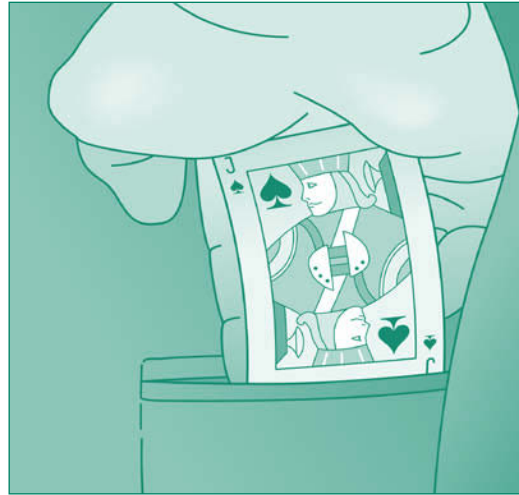
La carte dans la poche du spectateur

Le tour : Voici l'un de ces rares tours qui ne peuvent pas être réalisés souvent, mais qui sont totalement déroutants lorsque les conditions le permettent. Ici, une carte est sélectionnée et replacée dans le jeu. La carte disparaît du jeu et apparaît dans la poche du veston d'un étranger.

L'exécution : Il faut pour ce tour qu'un membre de l'assistance porte un veston muni de poches latérales sans rabat. Vous devrez vous approcher très près de la personne avant le spectacle et introduire secrètement la carte jumelle dans sa poche. Ayez la carte dans votre paume alors que vous vous approchez. Pointez de l'autre côté vers quelque chose pour la distraire, un peu derrière elle. Si vous avez une complice, elle peut interpellé cette personne depuis un endroit plus loin lorsque vous êtes en position.

Alors que la personne se tourne pour regarder, donner un petit coup sur son veston avec la main recourbée tenant la carte. Libérez la carte de vos doigts, la propulsant dans la poche. Ce mouvement est illustré à la Figure 18-1. Poursuivez votre chemin derrière cette personne comme si rien ne s'était produit. Vous devriez pratiquer ce mouvement à la maison jusqu'à ce que vous soyez à l'aise avec lui.

Figure 18-1 :
La carte dans la
poche du spectateur



Relâcher la pression sur
les bouts des doigts
propulse la carte dans
la poche.

Assurez-vous que la personne avec la carte supplémentaire soit dans l'assistance. Invitez une autre spectatrice à vous aider avec la magie et forcez la carte jumelle sur elle. Si l'homme avec la carte dans sa poche est accompagné, choisissez sa compagne comme volontaire. Dans les deux cas, dites à la personne de ne pas montrer la carte, mais de la mémoriser.

Coupez le jeu pour le retour de la carte et refermez-le en conservant une brisure avec un doigt. Contrôlez la carte sur le dessus avec le battage du joueur. Empalmez la carte pendant que vous remettez le jeu à l'homme avec la carte dans sa poche. Dites-lui qu'il doit regarder dans le jeu et récupérer la carte sélectionnée lorsque la dame annoncera sa valeur.

Demandez à la dame de révéler sa carte. Pendant qu'il regarde les cartes, empochez sa jumelle. Lorsqu'il déclare qu'il ne la trouve pas, demandez-lui s'il y a une entourloupe avec le jeu. Dites-lui de vérifier ses poches. Lorsqu'il trouve la carte, levez les sourcils et ayez l'air étonné.

Le rouge et le bleu

Le tour : C'est un long tour avec trois surprises. Il exigera un peu d'entraînement, mais il en vaut la peine. On démontre qu'il s'agit d'un jeu de cartes à jouer normal avec un dos bleu. Une carte à l'endroit est sélectionnée devant tout le monde. Ensuite, on montre que le jeu a changé de couleur et a maintenant un dos rouge. Une carte a gardé son dos bleu. On découvre qu'il s'agit de la carte sélectionnée. La carte sélectionnée change ensuite pour un dos rouge.

L'exécution : Avant votre spectacle, placez une carte double avec un dos rouge et un dos bleu sur le dessus d'un jeu à dos rouge, avec son côté bleu vers le haut. Rangez le jeu dans sa boîte de carton afin qu'il puisse être ouvert sans montrer aucune des cartes rouges. Sortez le jeu en le maintenant bien égal tout en montrant le dos bleu. Puis, tournez le jeu de l'autre côté et étalez-le en éventail en montrant toutes les cartes de face. Assurez-vous que la carte double sur le dessus n'est pas apparente. Mentionnez que de face, les cartes sont toutes différentes. Elles ont chacune un nombre et une couleur différente. Refermez l'éventail en gardant le jeu dans votre main gauche, face vers le haut.

Exécutez un battage hindou. Chaque fois que vous retirez quelques cartes sur le dessus du jeu, tournez les cartes dans la main droite pour montrer le motif bleu au dos. Assurez-vous qu'elles restent égales afin de ne pas montrer les cartes à motif rouge. Lorsqu'il vous reste seulement quelques cartes dans la main droite, glissez-les sous les cartes dans la main gauche et retournez le jeu pour montrer encore une fois le motif bleu au dos.



Ne mentionnez jamais que le motif des cartes est bleu. Cela devrait s'enregistrer dans l'inconscient du public. Le mentionner à cette étape signifierait l'effet à venir et gâcherait la surprise. Les gens se souviendront de la couleur si vous avez correctement attiré leur attention sur le motif du dos.

Faites courir les cartes d'une main à l'autre, face vers le haut. Pendant ce temps, déplacez secrètement la carte double vers la droite et continuez à faire glisser des cartes sous elle. Demandez à une personne de pointer n'importe quelle carte. Supposons qu'il s'agit du six de carreau. Lorsque la personne pointe la carte, séparez le jeu à elle, mais gardez la carte double dissimulée juste sous la carte sélectionnée. Placez les cartes de la main gauche sur celles dans la main droite, afin que le six de carreau soit l'avant-dernière carte sous le jeu, face vers le haut et que la carte double soit la carte du dessous.

Retournez le jeu une fois pour montrer le motif bleu au dos de la carte double. Puis, tournez-le face vers le haut. Coupez le jeu face vers le haut. Expliquez : « Il y a quelque chose d'étrange à propos du six de carreau. Il est réticent au changement. Tout le jeu a changé. » À ce point-ci, faites basculer le jeu et montrez qu'il s'agit maintenant d'un jeu à dos rouge.

Étalez le jeu en éventail en montrant le dos. (Ne montrez pas les faces, car on verra le dos rouge.) Pointez la carte au dos bleu dans le jeu et coupez à elle. Préparez-vous à exécuter la levée double en demandant : « Savez-vous quelle est cette carte ? » Exécutez la levée double et posez la paire sur le jeu avec la carte sélectionnée à l'endroit. Dites : « C'est le six de carreau. Comme je l'ai dit, il est lent à changer. »

Laissez la carte double sur le jeu, affichant maintenant son côté rouge. Levez le six en face du public. Tournez-le lentement et dites : « Oh, le voilà. » Remplacez-le sur le dessus et étalez tout le jeu en éventail en montrant les dos au public. « À présent, elles sont toutes pareilles. » Acceptez les applaudissements.

Cartes de l'autre côté

Le tour : Dans ce tour, le public verra des cartes rangées dans des poches opposées changer de place.

L'exécution : Placez une carte double à deux faces sous le jeu. Supposons qu'il s'agit de l'as de carreau doublé du cinq de trèfle. Placez l'as de carreau face vers le bas. Placez le véritable cinq de trèfle juste au-dessus de la carte double. Placez également l'as de carreau à l'envers au milieu du jeu.

Montrez le jeu, mais ne montrez pas les cartes inversées. Tenez le jeu face vers le haut et retirez les deux cartes sous le jeu. Assurez-vous de ne pas exposer la carte double à deux faces. Rangez ces deux cartes dans la poche de poitrine de votre veston. Placez le jeu dans la poche extérieure droite de votre veston. Il devrait être positionné à l'horizontale dans la poche. Tendez la main dans la poche de poitrine et sortez la carte double en montrant le cinq de trèfle. Placez-le dans la poche extérieure avec les autres cartes, mais tournez-le à la verticale afin qu'il soit perpendiculaire au jeu.

Montrez que vos deux mains sont vides, puis tapez une fois dans vos mains. Maintenant, tendez la main dans votre poche de poitrine et montrez que le cinq de trèfle est revenu dans cette poche. Récupérez le jeu dans la poche extérieure, mais laissez-y la carte double. Étalez le jeu en éventail pour montrer que l'as de carreau a non seulement changé de place avec le cinq de trèfle, mais qu'en plus il s'est inversé dans le jeu.

Éventail blanc

Le tour : Voici un effet des plus surprenants. On montre que le jeu est normal, comprenant ses 52 cartes. Puis, le jeu en entier devient vierge. On ne voit aucune face. Tout aussi rapidement, les faces reviennent, et le jeu est de nouveau normal.

L'exécution : Disposez une carte vierge dans votre poche droite avant votre numéro. Plus tard, alors que vous réalisez un éventail à une main de la main gauche, empalmez la carte vierge, son côté blanc vers votre paume. Sortez-la et ajoutez-la sur l'endroit du jeu, mais ne la montrez pas tout de suite. Prenez le jeu dans la main droite en dirigeant la face du jeu vers vous. Exécutez un éventail à une main. Le jeu devrait avoir l'air totalement blanc. La carte sur le dessus est blanche et les coins supérieurs droits des cartes n'ont pas de numéro. Elles sont vierges.

Tournez votre main de l'autre côté et montrez un jeu blanc. Dites : « Je pense que les cartes nous ont abandonnés. » Tenez cette pose quelques secondes, puis refermez l'éventail et exécutez une coupe à une main. Maintenant, exécutez un éventail à une main avec la main gauche, et les

cartes seront toutes apparentes. Dites : « Oh, les voici. » À la première occasion, empalmez la carte vierge et rangez-la dans votre poche.



**Que devrais-je faire si certaines
des cartes sont visibles dans l'éventail blanc ?**

Si certaines cartes sont visibles, refermez le jeu et reformez l'éventail. Vous n'avez pas encore montré les faces au public. S'il n'y a qu'une carte ou deux, levez la main gauche et rapprochez les cartes autour d'elles jusqu'à ce que vous ayez un éventail blanc, puis montrez-le. Si les cartes sont collantes et ne forment pas un éventail blanc, ne le montrez pas. Passez à un autre tour et empalmez la carte vierge pour la sortir du jeu lorsque ce sera possible.

Chapitre 19

COUPES ET BATTAGES DE FANTAISIE

Comme les éventails et les étalements, les coupes et les battages de fantaisie sont des tours qui donnent la preuve directe de votre talent et votre dextérité. Ils convainquent les gens que vous êtes bon dans ce que vous faites. Bien qu'ils nécessitent un entraînement considérable, une fois que vous maîtrisez ces mouvements, ils resteront avec vous pour toujours. Toutes les fois que vous vous pavanerez en effectuant vos coupes et battages de fantaisie, vous verrez des sourcils se lever et des mâchoires se décrocher.

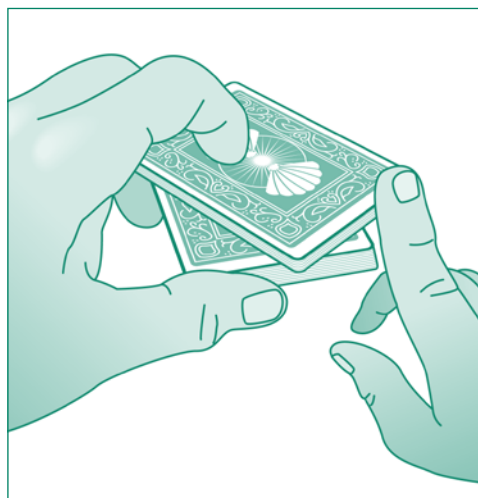
La coupe pivot

C'est une coupe très simple à apprendre, et elle est facile à exécuter. Bien qu'elle ne fasse pas autre chose que couper les cartes, elle a l'air agréable. Essayez-la. Vous pouvez sûrement la réussir immédiatement. La plupart des gens ne voient jamais cette coupe, alors elle semble représenter votre habileté.

Tenez le jeu par le dessus dans la main gauche. Le majeur est au coin gauche avant du jeu et le pouce est au coin gauche arrière. L'index est légèrement recourbé sur le dessus du jeu. Le côté droit du jeu est libre.

Positionnez l'index de la main droite comme s'il pointait vers le haut. Posez le bout du doigt sur le coin arrière droit du jeu. Pressez-le contre la moitié supérieure et séparez une pile. En poussant la pile supérieure contre le majeur gauche, faites-le pivoter vers l'avant autour du majeur et laissez-la tomber dans la paume de la main droite, tel qu'il est illustré à la **Figure 19-1**. Laissez tomber la pile de la main gauche sur la pile dans la main droite, puis égalisez le jeu.

Figure 19-1 :
Coupe pivot



Le doigt fait pivoter la pile et l'attrape dans la main droite.

Nous avons déjà tenu la coupe à une main pour une fausse coupe. C'est un bon tour de fantaisie en lui-même. Il y a, cependant, plusieurs façons

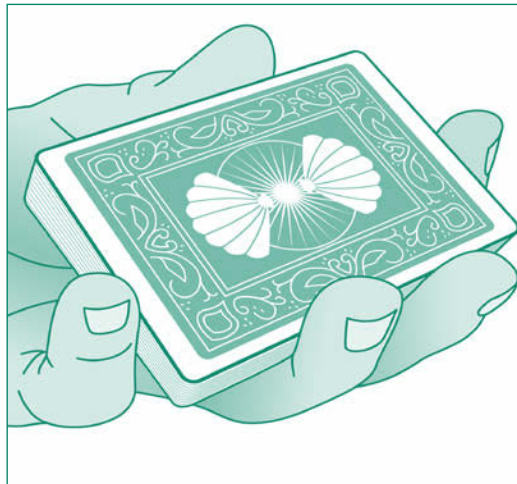
d'exécuter une coupe à une main. Apprenez-en quelques-unes et vous pourrez présenter un numéro très tape-à-l'œil composé de coupes.

La position de coupe

Presque toutes les coupes à une main commencent dans la même position de base. Il s'agit en fait d'une forme de la prise du mécanicien, appelée « position de coupe ».

Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. De cette position, saisissez les cartes entre l'index et l'auriculaire par les côtés courts du jeu. Soulevez le jeu, afin que le bout du pouce soit au centre d'un côté long du jeu et l'annulaire et le majeur à l'opposé. C'est la position de coupe, qui est illustrée à la Figure 19-2.

Figure 19-2 :
Position de coupe



La coupe portail

La coupe portail est relativement simple à apprendre, mais elle est spectaculaire en ce sens qu'elle double la taille du jeu pendant un moment.

Tenez le jeu dans la position de coupe. Tournez le jeu de sorte qu'il soit debout sur le côté de vos doigts du milieu. Le jeu est à la verticale, avec le

pouce sur le côté long supérieur des cartes. Soulevez légèrement votre pouce et déplacez-le vers le coin du jeu près de votre auriculaire. Séparez une pile de cartes en poussant avec le pouce contre le coin du jeu, tel qu'il est illustré à la **Figure 19-3**. Vous devriez tenir la pile supérieure (la plus éloignée de votre paume) entre votre pouce et votre index.

Figure 19-3 :
La coupe portail



Le pouce entraîne la pile supérieure vers le haut.

Avec le pouce, faites pivoter cette pile contre l'index jusqu'à ce qu'elle soit dégagée de l'autre pile. Pendant ce processus, l'auriculaire et l'index tiennent l'autre pile et la déplacent vers le bas, hors du chemin. Maintenant, amenez la pile dans le pouce et l'index par-dessus l'autre pile et faites-la pivoter dans votre paume derrière l'autre pile.

La coupe Charlier

Les magiciens utilisent ce mouvement dans un but loyal et déloyal, depuis des centaines d'années. Ici, il est utilisé à des fins légitimes.

Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Déplacez le jeu afin qu'il soit soutenu par l'index et l'auriculaire aux bouts courts opposés et par le pouce d'un côté long, et le majeur et l'annulaire, de l'autre. Le jeu est face contre paume, et la paume est tournée vers le haut. Tenez la moitié supérieure du

jeu contre les doigts avec le pouce et laissez tomber la moitié inférieure dans la paume.

Retirez l'index du bout du jeu et placez-le sous le coin de la pile tombée. Poussez la pile inférieure vers le haut avec l'index jusqu'à ce qu'elle dépasse la pile supérieure et repose sur le pouce et la paume de la main. L'autre pile tombe dans la paume. Les deux piles forment maintenant un «L» dans la paume. Laissez la pile supérieure tomber sur la pile inférieure.

La coupe Charlier est la plus commune des coupes à une main.

La coupe en trois

Voici un bon tour de rappel après la coupe à une main. Il semble deux fois plus compliqué et il est très attirant.

Tenez le jeu dans la position de coupe. Relâchez la pression du pouce et laissez tomber une pile de cartes tout comme vous le feriez pour la coupe à une main. Maintenant, déplacez l'index sur le côté et mettez-le sur le devant de la pile supérieure. Retirez le majeur sur le dessus du jeu et glissez-le sous la pile jusqu'à la première articulation. Tenez la pile supérieure avec le bout du majeur, de l'index et de l'annulaire, tel qu'il est illustré à la Figure 19-4.

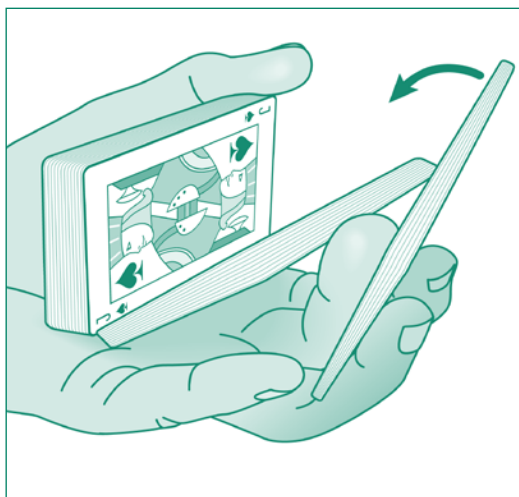
Figure 19-4 :
Coupe en trois
à une main



La pile est retenue par le majeur contre les autres doigts et attirée hors du jeu.

Ne soulevez pas la pile supérieure. Au lieu, tirez-la vers le bas avec les doigts qui l'agrippent pour retenir la pile inférieure en position debout. Tenez cette pile debout en position avec le pouce au coin. Soulevez la pile dans les doigts en position debout sur le bout des doigts. La Figure 19-5 illustre comment les trois parties du jeu devraient être tenues.

Figure 19-5 :
Coupe en trois
à une main



Cette pile ira entre les
deux autres.

Faites rouler le pouce un peu en arrière et laissez la moitié de la pile tomber dans la paume. Lâchez la pile dans les doigts par-dessus elle. Puis, laissez tomber la pile retenue par le pouce par-dessus tout cela. Égalisez le jeu dans la prise du mécanicien.

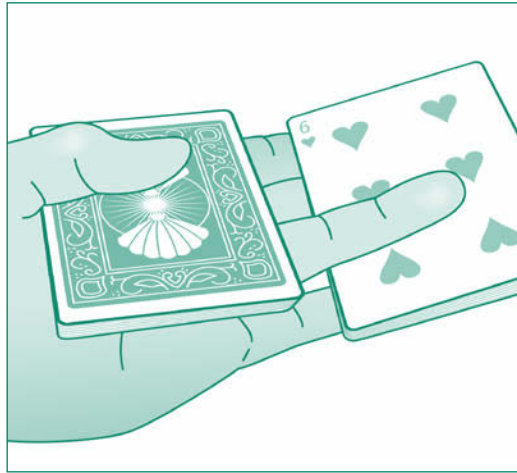
Juste, injuste et fantaisiste

Ce tour n'est qu'une coupe, mais il paraît beaucoup plus compliqué que cela. La pratique porte vite ses fruits. Un peu de travail en vaut vraiment la peine.

Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Déplacez l'index sur le devant du jeu. Avec l'annulaire, tirez vers le bas la moitié inférieure du jeu, puis glissez ce doigt dans la brisure environ jusqu'à la deuxième articulation.

Courbez l'index, le majeur et l'auriculaire par-dessus le jeu. En tenant la pile supérieure entre l'annulaire en dessous et les autres doigts sur le dessus, soulevez la pile et redressez les doigts, tel qu'il est illustré à la Figure 19-6. Cela bascule la pile afin qu'elle soit de face à côté de la pile inférieure.

Figure 19-6 :
Juste, injuste
et fantaisiste



L'auriculaire se retirera, permettant à la pile de basculer.

Tenez la pile face vers le bas dans le creux du pouce d'un côté du jeu. Éloignez l'auriculaire et pressez vers le bas avec l'annulaire. Cela fera basculer la pile face vers le haut de manière à ce qu'elle soit face vers le bas. Elle est maintenant retenue entre l'annulaire et le majeur. Courbez ces doigts vers l'intérieur, attirant la pile sous la pile dans le creux du pouce. Retirez les doigts entre les piles, puis installez le jeu assemblé dans la prise du mécanicien.



Cette coupe a une courbe d'apprentissage plutôt raide. Elle semblera d'abord impossible, et vous laisserez tomber les cartes. Ce ne sera pas long, par contre, avant que vous l'exécutiez raisonnablement bien.

Battage en queue d'aronde

Lorsque vous prenez les cartes en deux piles et les intercalez ensemble, cela s'appelle un « battage en queue d'aronde ». C'est un favori des joueurs de cartes.

Avec juste un peu d'attention, vous pouvez réaliser des battages en queue d'aronde à répétition et conserver les mêmes cartes sur le dessus ou sous le jeu. Ce tour de passe-passe, par contre, ne fonctionnera que si vous êtes doué avec le battage en queue d'aronde de base. Voici deux méthodes.

Battage de bout

Tenez le jeu dans la main gauche de sorte qu'un côté court repose à la base des doigts. Le pouce tient le côté court opposé près du coin extérieur. L'index est recourbé sur le dos du jeu, ajoutant un peu de pression élastique.

Tirez légèrement vers l'arrière avec le pouce, inclinant les cartes. Faites rouler le bout du pouce légèrement vers l'arrière, permettant aux cartes d'être feuilletées comme un livre de bandes dessinées entre les doigts de la main gauche. Lorsque vous avez feuilleté la moitié du jeu, prenez cette moitié dans la main droite. Maintenant, feuilletez les cartes ensemble dans les deux mains. Elles s'intercaleront à environ 12 mm, à cette étape. Après que toutes les cartes ont été feuilletées, poussez les cartes ensemble par les deux bouts. Si c'est difficile, relâchez votre prise sur les piles pour permettre aux cartes de glisser plus facilement.

Battage de coin

Séparez le jeu en deux piles et disposez-les face à face sur la table. Placez votre majeur et votre annulaire sur le côté long du jeu éloigné de vous. Vos auriculaires seront au bout des piles et les tiendront en place. L'index est courbé sur le dessus de la pile pour ajouter une pression élastique.

Avec les pouces aux coins intérieurs des côtés longs du jeu, soulevez les coins. Tournez les piles ensemble aux coins intérieurs en faisant pivoter vos pouces l'un vers l'autre. Lorsque les coins sont très près, feuilletez les

cartes ensemble sur la table. Ce ne sont que les coins intérieurs qui s'intercalent. Une fois que vous avez terminé, poussez les piles ensemble pour compléter le battage.

Le battage du Faro

Le Faro était un jeu populaire de casino au milieu du XIX^e siècle. Depuis les camps miniers de la Californie pendant la ruée vers l'or jusqu'aux bateaux à vapeur de la rivière Mississippi, des affiches illustrant un tigre faisaient la publicité du jeu de Faro. Pour cette raison, il a fini par être connu sous le nom de « Désarçonner le tigre ». Les donnes malhonnêtes étaient monnaie courante à la table du Faro. Les joueurs ont fini par le comprendre et sont passés à des paris plus sûrs. Très vite, le jeu a disparu des casinos. Aujourd'hui, il n'en reste que le battage.

Le battage du Faro est aussi appelé le « battage du pharaon ». C'est un très joli battage qui vous place en position pour des étalements et des éventails de fantaisie.

Tenez les cartes juste au-dessus de la table. Séparez le jeu en deux piles. Le pouce et le majeur de chaque main sont sur les côtés du jeu à chaque extrémité. L'annulaire maintient le bout droit. L'index est recourbé sur le jeu, tel qu'il est illustré à la Figure 19-7.

Figure 19-7 :
Battage du Faro



Poussez les piles ensemble.

Glissez la pile de la main droite vers la droite jusqu'à ce qu'elle soit délogée de l'autre pile. Poussez les piles ensemble de manière à ce que leurs bouts se touchent. Les piles doivent être très droites et égales. Soulevez les bouts extérieurs des piles de manière égale et laissez les bouts se touchant sur la table.

Poussez doucement vers le centre et inclinez légèrement les cartes vers le haut. Si nécessaire, éloignez une pile de vous et rapprochez l'autre vers vous par environ quelques millimètres. Cela ne sera plus nécessaire une fois que vous aurez appris le battage, mais pour l'instant, cela amène les cartes à s'intercaler. Si vous tenez les cartes droites et égales, elles devraient se fondre les unes dans les autres une à une. Poussez les piles ensemble.

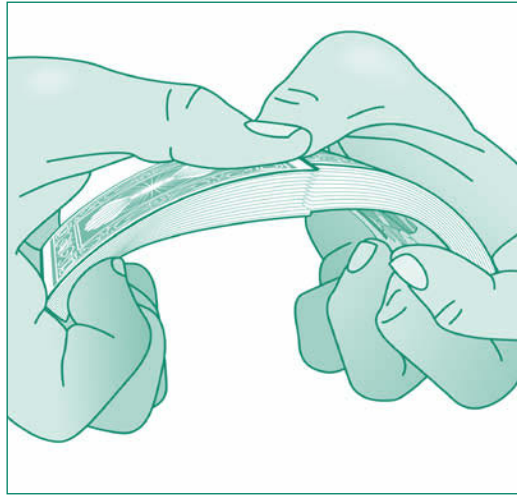
Fin bondissante

Lorsque vous avez intercalé les cartes avec le battage du Faro ou en queue d'aronde, vous pouvez terminer avec cette fioriture.

Les cartes sont maintenant intercalées ensemble sur environ 12 mm. Vos pouces et vos majeurs tiennent toujours les bouts des piles. Soulevez un peu les piles et accrochez les bouts de vos auriculaires sous les bouts des piles. Pressez vers le bas avec vos pouces sur le joint entre les deux piles et maintenez-les en place. Glissez vos doigts sous les bouts des piles jusqu'à la base de vos doigts, tel qu'il est illustré à la **Figure 19-8**.

En gardant le joint en place avec vos pouces, soulevez les deux piles avec les doigts et pliez les cartes en arc avec le bout des doigts. Relâchez lentement la pression de vos doigts jusqu'à ce que les cartes commencent à bondir ensemble. Égalisez le jeu.

Figure 19-8 :
Fin bondissante



Les pouces empêchent
le dessus d'aller vers le
haut.



C'est un fait peu connu que le battage du Faro peut être utilisé pour réarranger un jeu. Les mathématiciens ont prouvé ce que certains magiciens ont tenu profondément secret : c'est-à-dire que huit battages du Faro parfaits remettront le jeu dans son ordre original. En d'autres mots, un jeu arrangé peut être battu huit fois devant un public et être toujours arrangé. La difficulté vient de la capacité à séparer le jeu en 2 moitiés parfaitement égales de 26 cartes. C'est aussi un exploit remarquable que d'intercaler à la perfection les piles de cartes huit fois de suite.

Battage russe

Le battage russe n'est pas vraiment un battage —, mais une blague. C'est, par contre, une très belle fioriture qui vaut amplement un peu d'entraînement. Bien exécuté, le public voit un ruban de cartes volant d'une main à l'autre dans un brouillard de couleurs.

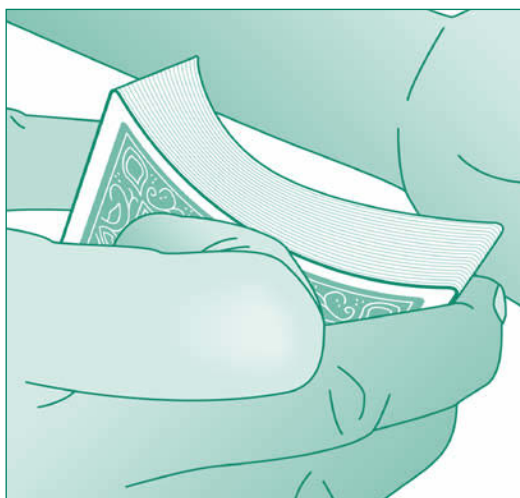
Vous découvrirez qu'il fonctionne mieux avec des cartes plus minces et plus flexibles, particulièrement lorsque vous débutez. Un jeu plus usé est

parfait pour s'exercer. On dit que ce tour est un très bon exercice parce que vous devez vous pencher et ramasser les cartes sur le sol très fréquemment. Persévérez —, et vous vous améliorerez rapidement.

Tenez le jeu dans la main droite entre le pouce à un bout et l'annulaire et le majeur à l'autre bout. La carte du dessus sera à environ trois à quatre millimètres en bas de la dernière jointure des doigts. La même position est valable pour le pouce. Vous devrez peut-être vous ajuster en fonction de la taille de vos doigts.

La main gauche a les cinq doigts étendus et à demi courbés, comme une cage. Vous dirigerez les cartes à la base de l'index et du majeur, tel qu'il est illustré à la Figure 19-9. Cela permet au pouce et aux deux autres doigts d'agir comme un guide pour maintenir le jeu égal.

Figure 19-9 :
Prise du
battage russe



Courbez le jeu pour un
battage en queue
d'aronde.

Pointez le bout du jeu avec les doigts vers le bas en direction de la main gauche, qui attend d'attraper les cartes. Serrez le pouce et les doigts jusqu'à ce que les cartes soient arquées par environ 12 mm. En tenant cette position, relâchez légèrement et lentement la pression appliquée par les bouts des doigts sur les cartes du dessous. Les cartes devraient commencer à glisser au-delà des bouts des doigts et filer en droite ligne dans la paume gauche en attente. Ne soyez pas découragé si les cartes ne se comportent

pas bien immédiatement. Vos doigts doivent apprendre la bonne posture et la pression appropriée tout autant que le rythme qui convient. Continuez de vous entraîner.

Quand vous en arrivez au point où vous réussissez le battage russe la plupart des fois où vous l'essayez, commencez à travailler votre sens du rythme. Vous voulez que les cartes se déplacent dans un seul mouvement fluide, et non par une série de petits coups brusques. Travaillez aussi sur la distance que vous voulez garder entre vos mains sans laisser tomber les cartes.

Enfin, observez votre battage russe dans la glace. Il est beaucoup plus impressionnant de côté. Si le flot de cartes file à travers votre champ de vision, il est beau. S'il vient vers vous, il est difficile à voir. Modifiez la position de votre main et votre corps pour vous assurer que votre public voit une longue suite de cartes.

Chapitre 20

Les trucs spectaculaires

Voici une collection de mouvements et de tours bizarres qui les renverseront. Il y a dans les cartes des changements impossibles, mais très visibles, qui ne peuvent que capturer l'attention de votre public. Armé de ces tours, vous pouvez faire apparaître et disparaître des cartes et les transformer comme par magie. Saupoudrez ces mouvements tout on long de votre spectacle, et vous verrez des têtes se tourner et des bouches s'ouvrir.

Faire apparaître la carte sélectionnée

La fin du tour devrait être la partie la plus spectaculaire. Vous voulez que le public soit surpris et diverti par le dévoilement ultime. Les gens se souviendront de la finale. Vous pourriez n'apprendre qu'une ou deux façons de déplacer une carte dans le jeu. Toutefois, si vous apprenez une centaine de façons de la faire apparaître, vous aurez cent tours à votre disposition.

Après avoir pratiqué la magie un certain temps, vous découvrirez que de nombreuses personnes dans votre entourage ont déjà vu vos tours. Le simple fait d'apprendre des moyens différents de révéler ou faire surgir la carte élargira rapidement votre répertoire. C'est payant d'apprendre quelques bonnes apparitions. Plusieurs bonnes méthodes suivent ci-dessous.

Cartes dans la bouche

Le tour : Dans ce numéro, le magicien lève la main et tire un flot de cartes de sa bouche.

L'exécution : Les cartes sont empalmées dans la main droite. Elles peuvent être prises sous le jeu avec un empalme par le bas ou avoir d'abord disparu grâce à une disparition à deux mains (voir p. 245, pour la description.)

Levez la main droite et posez les bouts de vos doigts sur votre lèvre supérieure. Levez la main gauche, pour couvrir la droite. Courbez les bouts des doigts de la main droite vers l'arrière et insérez les cartes en partie dans la bouche. Avec les doigts, sortez les cartes en ruban de la bouche. Séparez les mains et formez un ruban aussi long que possible.

Carte dans le chapeau

Le tour : Il est impossible de ne pas obtenir un éclat de rire, lorsque vous tirez la carte sélectionnée hors du chapeau d'un spectateur. Personne ne s'y attend, et la surprise est très drôle.

L'exécution : Repérez un membre du public qui porte un chapeau. Demandez qu'on choisisse une carte et qu'on la replace dans le jeu, puis mettez-la sur le dessus. Empalez la carte sélectionnée à l'aide de l'empalme par le haut. Demandez au volontaire que vous avez repéré de retirer

son chapeau un instant. Lorsqu'il le fait, tendez la main directement dans son chapeau et sortez la carte empalmée. Faites-lui un signe de tête et dites : « Merci. »



Ne choisissez pas un volontaire qui vous semble chauve. Le chapeau cache peut-être quelque chose d'embarrassant. Cherchez une personne qui sourit facilement et vous semble un brave type.

Le rattrapage du magicien

Le tour : Le magicien trouve la mauvaise carte, puis il s'affaire visiblement à la transformer en la carte sélectionnée.

L'exécution : Demandez qu'on choisisse une carte et qu'on la replace dans le jeu. Mettez-la sur le dessus. Exécutez une levée double. Enorgueillez-vous d'avoir trouvé la carte. Ayez l'air gêné lorsque le public vous dit que non et offrez de la transformer. Replacez la carte doublée face à l'envers sur le dos du jeu. Retirez la première carte et insérez l'extrémité courte dans le côté du jeu. Prononcez un mot magique et sortez la carte de l'autre côté du jeu. Pour montrer que la carte s'est transformée en la carte sélectionnée, tournez-la.

Montrer les deux côtés d'une carte comme s'ils étaient identiques

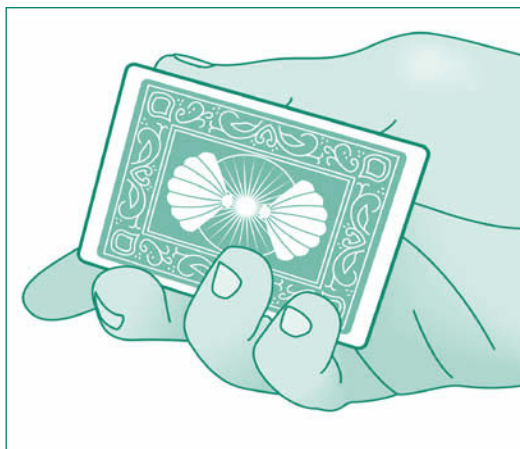
C'est un mouvement vraiment génial qui peut servir de tour en lui-même. On l'appelle le « mouvement de la pagaie » parce qu'il est normalement effectué avec une pagaie au lieu d'une carte. Il peut aussi servir à vraiment attirer le regard avec une carte professionnelle. Votre client potentiel gardera plus probablement votre carte si elle a été utilisée pour réaliser un peu de magie.

Le mouvement de la pagaie

Le tour : L'effet est qu'on montre d'abord qu'une carte est identique des deux côtés, puis qu'elle est modifiée pour reprendre la configuration normale d'une carte.

L'exécution : Tenez la carte face à la paume droite avec un long bord reposant contre la dernière jointure des doigts et l'autre sur le pouce recourbé, tel qu'il est illustré à la Figure 20-1.

Figure 20-1 :
Début du mouve-
ment de la pagaie



Tournez votre main la paume en bas. Pendant que vous faites cela, levez avec les doigts et pressez vers le bas avec les doigts. Vous voulez tourner la carte dans votre main pendant que vous tournez votre main. En réalité, la carte reste dans la même position, même si elle semble avoir été inversée. Exercez-vous devant la glace jusqu'à ce que vous soyez capable de tourner la carte sans jeter un coup d'œil de l'autre côté.

Drôle de carte

Le tour : L'artiste montre une carte, qui a une face des deux côtés. Puis, elle semble avoir un dos des deux côtés. Ensuite, elle devient une carte normale.

L'exécution : Prenez la première carte sur le jeu et tenez-la dans la position du mouvement de la pagaie. Baratinez sur le fait que vous avez eu des

difficultés avec la résolution des cartes. Demandez au public de regarder le dos de la carte et de vous dire s'il semble correct à ses yeux. Exécutez le mouvement de la pagaie et dites que le motif semble avoir coulé de l'autre côté. Vous aimeriez qu'elle affiche simplement sa face de l'autre côté.

Tournez la carte normalement. Montrez la face et dites que cette dernière a le même problème. Exécutez le mouvement de la pagaie. Dites : « Vous voyez ? » Maintenant, refermez les doigts sur la carte, cachant la face, puis poussez la carte à travers votre poing avec votre pouce. Dites : « La voici. »

Lancer une carte

Il est vraiment très facile de lancer une carte hors du jeu. Cela ajoute beaucoup de dynamisme et une rapide participation de votre public à votre numéro. La manière la plus simple est probablement de faire dépasser une carte d'environ 2,5 cm du bord du jeu et de lui donner une chiquenaude.

La balade du changement

Le tour : Une carte est sélectionnée et replacée dans le jeu. Le magicien bat le jeu et prétend avoir trouvé la carte. Lorsqu'il la retourne, c'est la mauvaise carte. Il tente ensuite de la modifier. La mauvaise carte est placée au milieu du jeu, puis elle est lancée dans les airs. Lorsqu'on la rattrape, il s'agit de la carte sélectionnée.

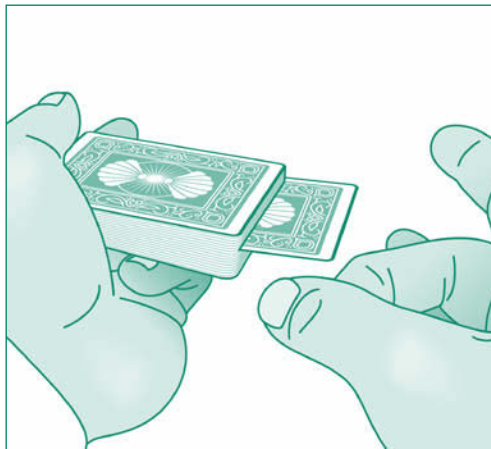
L'exécution : Demandez à une volontaire de choisir une carte. Demandez-lui de la replacer sur le dessus du jeu et coupez-le en conservant une brisure de l'auriculaire au-dessus de la carte. Battez la carte sélectionnée sur le dessus du jeu. Exécutez une levée double, montrant la deuxième carte. Prétendez avoir trouvé la carte du spectateur. Lorsque le public répond par la négative, dites : « D'accord, nous allons la lancer dans les airs. Elle va en être transformée. »

À cette étape, placez la première carte (la carte sélectionnée) dans le jeu, puis exécutez une saillie. La carte devrait être pénétrée d'environ 2,5 cm dans le jeu. Maintenant, tenez le jeu à l'horizontale dans la prise du

mécanicien de sorte que la longueur du jeu court de gauche à droite devant vous.

Retirez l'annulaire, le majeur et l'auriculaire du côté long du jeu et placez-les sous le jeu pour aider à le soutenir. Le jeu est maintenant tenu par l'index sur le coin avant gauche et dans le creux du pouce. La carte en saillie dépasse sur la droite, tel qu'il est illustré à la **Figure 20-2**.

Figure 20-2 :
Lancer une carte



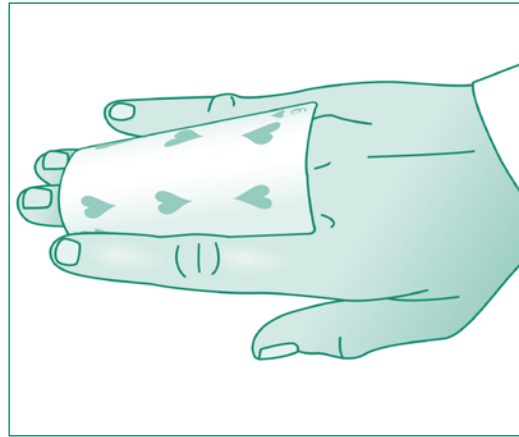
Relâchez un peu la prise de la main gauche. La main droite propulse la carte sélectionnée hors du jeu en donnant une chiquenaude sur le côté de la carte qui dépasse avec le majeur. La carte vole dans les airs vers la spectatrice. Lorsqu'elle l'attrape, il s'agit de la carte sélectionnée.

Faire apparaître une carte

Si vous faisiez réellement de la magie, vous pourriez faire apparaître une chose à partir de rien. Vous pourriez faire apparaître une carte à jouer du néant. Ne serait-ce pas extraordinaire? En réalité, c'est un tour simple à apprendre, et il y a plusieurs méthodes. En voici une. La mécanique de ce tour est plutôt simple. Ce sont les angles et le sens du rythme qui sont exigeants.

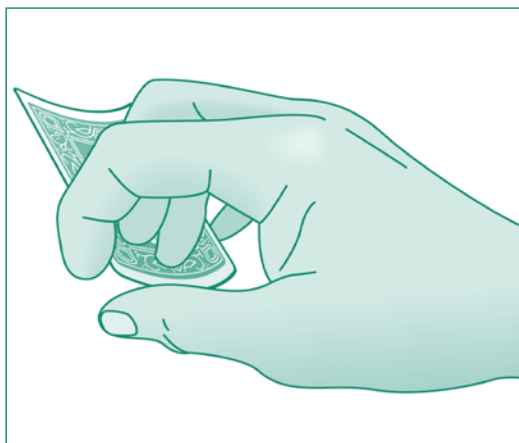
Amorcez le tour avec la carte derrière la main. La main qui tient la carte est droite et la paume est tournée vers le public, les doigts serrés. L'index et l'auriculaire serrent les coins de la carte contre le dos de l'annulaire et du majeur, tel qu'il est illustré à la Figure 20-3.

Figure 20-3 :
Faire apparaître
une carte



Les étapes suivantes sont décrites séparément, mais elles se produisent presque simultanément. Relâchez légèrement votre prise entre l'index et l'auriculaire. Courbez le majeur et l'annulaire vers l'extérieur, repoussant la carte vers l'arrière avec les jointures. Alors que les bouts des deux doigts du milieu dépassent le point de pivot de la carte (la ligne entre le point de contact sur l'auriculaire et celui de l'index), redressez le majeur et l'annulaire, puis faites claquer la carte vers l'avant. La Figure 20-4 illustre cette partie du mouvement. Attrapez l'extrémité de la carte avec le pouce en la posant contre les deux doigts du milieu. La carte donnera l'impression d'être apparue au bout de vos doigts.

Figure 20-4 :
Faire apparaître
une carte



Les deux doigts du milieu font claquer la carte contre le pouce.

Pendant que vous faites cela, vous devriez arquer votre avant-bras dans un angle perpendiculaire au mouvement de la carte. Ainsi, le petit mouvement de la carte sortant à la vue est perdu dans le plus grand geste du bras qui se déplace en arc. L'œil voit le bras bouger, puis une carte surgit des airs.

La carte qui disparaît

Faire disparaître une carte, c'est le contraire de la faire apparaître. Les mouvements sont pour la plupart exécutés à l'inverse. La carte claque hors de vue. Très peu d'effets obtiennent l'attention plus vite que la disparition d'une carte.

Disparition à une main

Le tour : Ici, la carte disparaît tout simplement à la vue alors qu'elle est dans une main. La main est tenue ouverte, mais la carte est partie. Elle est alors en position de réapparaître.

L'exécution : Tenez la carte entre le pouce à l'avant, et le majeur et l'annulaire à l'arrière. Lancez encore une fois votre bras en arc. Environ au milieu de l'arc, courbez le majeur et l'auriculaire afin que la carte soit maintenant tenue entre le pouce et les premières jointures des deux doigts.

Serrez l'index et l'auriculaire sur les côtés de la carte et lâchez avec le pouce. Les doigts extérieurs soutiennent à présent la carte, et l'annulaire et le majeur sont courbés sous elle. À cette étape, redressez les deux doigts du milieu. En même temps, serrez les doigts extérieurs contre les doigts intérieurs, cachant la carte derrière la main. Vous êtes maintenant en position de faire de nouveau disparaître la carte.



Vous pouvez aider à cacher les coins de la carte en déplaçant légèrement les deux doigts du milieu vers l'arrière. Expérimentez l'emplacement précis sur vos doigts qui expose le moins la carte. Puis, exercez-vous à terminer dans cette position chaque fois que vous finissez la disparition.

Disparition à deux mains

Le tour : Une carte ou tout un paquet de cartes peuvent être amenés à disparaître des mains du magicien avec ce mouvement. Il place également les cartes dans la bonne position pour les faire apparaître à l'intérieur d'un chapeau ou dans la bouche de l'artiste.

L'exécution : Tenez une carte ou un paquet de cartes entre la base des doigts d'une main et le même endroit dans l'autre main. La carte est horizontale, et sa face est devant le public.

Déplacez vos mains vers la gauche, puis regardez vers la gauche pendant que vous fermez trois doigts de la main droite et étendez l'index droit. Cela insère brusquement la carte dans la paume de la main droite, hors de vue du public. En même temps, la main gauche devrait former un poing pointant vers la gauche avec l'index. L'effet est que la carte a disparu.

Changement de couleur

Un changement de couleur est un tour très tape-à-l'œil. Il est terminé en moins d'une seconde, mais il a un effet immense.

Changement de couleur de revêtement

Le tour : Le public voit que la magicienne agite sa main devant une carte et, à ce moment-là, la carte change de couleur.

L'exécution : Placez une carte de haute valeur comme un dix sous le jeu. Placez une carte de la même valeur et de la couleur opposée sur le jeu.

Tenez le jeu dans la position de coupe (décrite au chapitre 19) dans la main gauche. La carte du dessous devrait faire face au public afin qu'il la voie. Déplacez l'auriculaire sur le bord long du jeu, afin d'avoir un accès libre à l'extrémité des cartes. Gardez la main droite tendue avec les jointures faisant face au public. L'index de la main gauche est en position pour retirer une carte sur le dos du jeu.

Avec un salut, déplacez la main droite devant le jeu. Le pouce, par contre, passe derrière le jeu. Tout comme dans l'empalmage par le bas, le bout du pouce gauche touche la première carte du jeu et la pousse vers l'index gauche sur environ trois millimètres. L'index gauche tire un peu cette carte hors du jeu et la fait glisser vers la droite dans le creux du pouce droit.

Avec la main droite, attrapez la carte dans le creux du pouce et tirez-la vers l'arrière du jeu avec le bord supérieur le long de l'index. Lorsque vous dépassez le jeu, déplacez la main en un arc plat devant et placez la carte empalmée sur le devant du jeu. Continuez à éloigner la main droite en un arc circulaire, écartant les doigts pour révéler le changement de couleur de la carte.

Introduction d'un changement de couleur

Le tour : Dans ce changement de couleur, la carte quitte la vue du public et revient en tant que carte différente. Les gens voient la carte poussée dans le jeu, pour ensuite la voir ressortir de l'autre côté d'une couleur différente.

L'exécution : Placez en secret le valet de pique sous le jeu et le valet de cœur sur le jeu.

Tenez le jeu dans la position de coupe dans la main gauche. La carte du dessous fera face au public, et le jeu sera aligné à l'horizontale. Placez le

bout de l'index gauche sur l'extrémité de la carte du dessus et tirez-la d'un cheveu vers l'arrière, tel qu'il est illustré à la Figure 20-5.

Figure 20-5 :
Introduction
d'un changement
de couleur



Poussez ici vers l'avant jusqu'à ce qu'elle soit égale avec la carte du dessus. Lorsque les deux cartes sont égales, poussez ici vers l'arrière.

Avec la main droite, prenez le valet de pique sur le devant du jeu et poussez-le lentement en position derrière la carte sur le dessus du jeu. Dès que le valet de pique atteint l'index droit, poussez les deux cartes de l'autre côté du jeu comme s'il n'y en avait qu'une. L'effet est que la carte change de couleur dans le jeu.

Une soirée à la cour

Le tour : Ici, on raconte une petite histoire pour accompagner les cartes changeantes : le roi sort et découvre qu'il n'est pas correctement vêtu pour la fête. Il quitte et enfile un habit de soirée. La reine arrive, et ils dansent. En fait, le magicien coupe au joker et au roi de carreau, puis le change pour le roi de pique, et enfin il introduit la reine à ses côtés.

L'exécution : Modifiez le joker pour le transformer en carte courte et placez-le entre la quinzième et la vingtième position à partir du dessous du jeu. Placez le roi de carreau sous le jeu, et le neuf de pique, au-dessus de lui. Placez la reine de cœur sur le jeu, puis le roi de pique au-dessus d'elle. Exécutez un pont avec la moitié supérieure du jeu vers le bas et la moitié

inférieure du jeu vers le haut. Coupez le jeu, puis placez un sept en dessous. Assurez-vous que vous pouvez couper au joker et à la reine de cœur.

Tenez le jeu dans la prise du mécanicien. Faites pivoter le jeu en position face vers le haut. Dites : « À 19 h, la trompette a résonné. Le crieur s'est avancé pour annoncer le roi. » Coupez à la carte courte avec deux mains et montrez le joker. Puis, exécutez une coupe à une main au roi de carreau au moment opportun de l'histoire.

Exécutez l'introduction du changement de couleur avec le roi de carreau. Dites : « Le roi a remarqué que tous les invités étaient sur leur trente et un, alors il est reparti pour enfiler son smoking. » En disant « smoking », déplacez le roi de pique sur le devant. Dites : « La reine est arrivée dans ses plus beaux atours. » Exécutez le changement de couleur, amenant la reine devant. Tenez cette position un instant, puis retournez le jeu dans votre main. Retirez le roi et la reine et mettez-les dans des endroits différents dans le jeu.

Exécutez un éventail à une main, montrant les faces au public. Dites : « Ils se sont mêlés aux invités. Puis, ils se sont retrouvés pour une dernière danse. » Refermez l'éventail avec le roi et la reine dépassant toujours au-dessus des autres cartes et utilisez la coupe pivot pour retirer le roi et la reine du jeu et les placer sur le dessus. Avec votre main droite, retournez le roi. Exécutez une levée double avec le roi et la reine et retournez-les à quelques reprises dans une main en disant : « Ils se sont rencontrés pour une dernière danse royale ensemble, avant de se retirer pour la nuit. » Tournez le roi face à l'envers et coupez à la carte courte du joker. Dites : « Leur départ a été annoncé, puis les invités sont sortis à la file de la grande salle. » Retournez le jeu et exécutez un battage russe.

Annexe A

Associations de magie

International Brotherhood of Magicians

Des chapitres sont actifs à travers les États-Unis. Une adhésion active est offerte aux magiciens de 18 ans et plus. Une adhésion junior est offerte aux jeunes entre 12 et 18 ans.

www.magician.org

Society of American Magicians

Des chapitres sont actifs à travers les États-Unis. Une adhésion à l'assemblée est offerte aux magiciens de 18 ans et plus. Une adhésion d'associé est offerte aux non-magiciens. Les magiciens juniors peuvent se joindre à la Society of Young Magicians.

www.magicsam.com

Tri-Cities Magician's Society

Des associations régionales de magie pour les magiciens du Kentucky et du Tennessee.

www.tricitiesmagic.com

Texas Association of Magicians

Une adhésion active est offerte aux magiciens du Texas. Une adhésion d'associé est offerte aux magiciens à l'extérieur du Texas.

www.taom.org

Academy of Magical Arts

Siège social au Magic Castle, à Hollywood, en Californie. Une adhésion est offerte aux magiciens sur recommandation d'un membre.

www.magiccastle.com

Fellowship of Christian Magicians

Adhésion individuelle ou familiale.

<http://magic.about.com>

The Abracadabra Magic Clubs of Australia

Adhésion offerte aux magiciens de l'Australie.

www.mrtricks.com.au

The Magic Circle

Une société très prestigieuse établie à Londres, en Angleterre. Adhésion offerte aux adultes et aux jeunes.

www.themagiccircle.co.uk

Si vous êtes incapable de trouver une association dans votre région, appelez un magicien inscrit dans l'annuaire téléphonique et demandez-lui où est située l'association de magie la plus près.

Annexe B

Glossaire

Accessoires

Appareils ou objets utilisés dans la réalisation de la magie.

Angles

Les angles dans lesquels le public voit votre travail. Utilisez les angles pour cacher les tours de passe-passe.

Apparition

Faire apparaître ou dévoiler une carte.

Artiste du miroitement

Une personne qui triche aux cartes en utilisant un réflecteur ou un appareil de réflexion pour découvrir la valeur des cartes distribuées.

Baratin

L'histoire racontée par le magicien pendant qu'il exécute un tour. Le baratin est destiné à aider à lancer le public sur une fausse piste et à accentuer les événements du tour.

Battage

Mélanger les cartes d'un jeu. Une méthode pour mélanger les cartes à jouer.

Battage à la française

Un moyen de battre qui consiste à tirer les cartes d'un paquet pour les placer sur un autre. Aussi connu sous le nom de « battage du joueur ».

Battage du joueur

Un moyen de battre qui consiste à tirer les cartes d'un paquet pour les placer sur un autre. Aussi connu sous le nom de « battage à la française ».

Battage en queue d'aronde

Attirer le pouce ou les doigts vers le bas d'un côté du jeu afin que les cartes s'abattent en place l'une après l'autre. Un battage comprenant l'insertion en queue d'aronde de deux paquets du jeu.

Brisure

Une ouverture dans le jeu retenue par un doigt ou la chair pour marquer l'emplacement d'une carte choisie.

Brisure de chair

Un vide dans le jeu qui est retenu par un morceau de chair pour marquer l'emplacement d'une carte désirée.

Carte courte

Une carte qui a été un peu coupée pour être légèrement plus courte que les autres dans le jeu afin qu'on la retrouve facilement en feuilletant la pile.

Carte de figure

Aussi connu sous le nom de « carte de cour », ce groupe comprend les valets, les reines et les rois.

Carte double

Une carte qui a un motif de dos ou une face des deux côtés.

Carte supplémentaire

Une carte qui ne venait pas avec le jeu est introduite dans la pile. Il peut s'agir d'une carte jumelle d'une autre ou une carte truquée comme une carte vierge ou double.

Cartes biseautées

Des cartes qui sont coupées afin que les cartes souhaitées aient des côtés protubérants. Les cartes souhaitées peuvent facilement être sorties du jeu.

Cartes de cour

Aussi connu sous le nom de « figures », ce groupe comprend les valets, les reines et les rois.

Cartes marquées

Les cartes qui ont été subtilement modifiées afin que la valeur sur leur face puisse être déterminée par le motif au dos.

Changement de couleur

Un tour de passe-passe qui en apparence entraîne un changement de couleur d'une carte, du rouge au noir, ou vice-versa.

Chapelet

Une pile de cartes préarrangées qui est maintenue dans une position secrète afin d'être utilisée dans un tour de magie ou un jeu arrangé.

Choix du prestidigitateur

Un processus d'élimination qui semble sous le contrôle du volontaire, mais qui en réalité est manipulé par l'artiste.

Code du magicien

La vieille obligation selon laquelle les magiciens sont tenus par l'honneur de protéger les secrets de leur art afin qu'ils ne soient pas exposés.

Coin coupé

Une carte dans le jeu avec un coin qui a été coupé plus court que les autres. Cette carte peut être retrouvée facilement en faisant courir le pouce vers le bas le long du coin du jeu.

Coin court

Une carte dans le jeu avec un coin coupé plus court que les autres. Cette carte se retrouve facilement en faisant courir le pouce le long du coin du jeu.

Comptage court

Une façon de compter moins de cartes que le public en compte.

Comptage long

Un comptage qui ajoute secrètement des cartes supplémentaires dans la pile; un comptage qui fait une pile longue.

Contrôle

Toute méthode pour déplacer ou cacher une ou plusieurs cartes en secret.

Corne

Une courbure dans une carte. Habituellement, un coin ou un côté d'une carte est courbé afin d'être facilement repérable dans le jeu.

Coup d'œil

Un tour de passe-passe qui permet au magicien d'observer en secret la valeur d'une carte donnée.

Coupe

Déplacer une pile de cartes du dessus au dessous du jeu. Son but est d'empêcher l'utilisation d'un jeu arrangé.

Coupe Charlier

Une coupe à une main qui peut être utilisée comme fausse coupe ou comme moyen d'amener une carte précise sur le dessus.

Court

Posséder moins d'une chose que prévu. On dit qu'un jeu ou une pile sont courts s'ils ont moins de cartes que le détenteur croyait.

Couvrir

Bloquer un tour de passe-passe ou un mouvement à la vue afin qu'il ne soit pas détecté.

Dessus

Le côté du jeu qui montre le dos des cartes.

Deux

Le deux de n'importe quelle couleur.

Devant

Le recto d'une carte ou d'un jeu.

Deviner

Connaître en apparence la valeur d'une carte ou d'un événement futur grâce au pouvoir mental.

Disparition

Le fait de disparaître ou de faire disparaître quelque chose à la vue. Un appareil ou une méthode utilisée pour faire disparaître quelque chose à la vue.

Dix points

Un dix de n'importe quelle couleur.

Donne

Les cartes distribuées dans une partie, par exemple, une donne de poker.

Dos

Le verso de la carte.

Dos double

Une carte qui a un motif de dos des deux côtés.

Double face

Une carte qui a une face des deux côtés.

Empalmer

Retenir en secret une carte dans la paume de la main. Un moyen de retirer une carte du jeu ou de replacer une carte dans le jeu.

Emplacement

Le processus de placer des cartes aux endroits voulus dans le jeu et d'être capable de les récupérer.

Escroc ou aigrefin

Personne qui est très douée avec les cartes; un tricheur aux cartes.

Étalement

Une méthode pour arranger rapidement le jeu en un ruban de cartes également espacées.

Éventail

Une fioriture qui étale les cartes d'une jolie manière en un motif également espacé dans les mains.

Fausse coupe

Un tour de passe-passe qui donne l'impression de couper les cartes, mais qui en fait les replace dans l'ordre original.

Fausse donne

Une donne qui est arrangée à l'avance, mais semble loyale.

Fausse piste

L'action d'éloigner l'attention du public d'un événement pour en cacher un autre.

Faux battage

Un tour de passe-passe qui en apparence mélange les cartes, mais qui les laisse en fait dans l'ordre original ou conserve des chapelets de cartes en ordre.

Faux comptage

Un tour de passe-passe grâce auquel les cartes semblent comptées loyalement, mais sont en fait comptées en moins ou en trop.

Glissement

Un moyen de retenir la première carte tout en donnant l'impression de couper à une autre.

Inversion

Tourner subrepticement une carte la tête en bas dans un jeu.

Jeu à sens unique

Un jeu dont le motif au dos manque de symétrie. Lorsqu'une carte est tournée la tête en bas dans un jeu à sens unique, elle est facilement repérable.

Jeu arrangé

Un jeu de cartes qui a été préalablement arrangé dans un ordre favorable pour l'aigrefin ou le magicien.

Jeu biseauté

Un jeu de cartes qui a été taillé en une forme qui n'est pas carrée afin que les cartes souhaitées sortent en saillie sur les côtés.

Jeu radio

Un jeu de cartes dans lequel une carte sur deux est coupée plus court d'environ trois millimètres. Les cartes peuvent être battues pour montrer uniquement les cartes coupées ou les cartes longues.

Joker

Une carte fournie dans la plupart des jeux qui ne fait pas partie de la hiérarchie des 52 cartes du jeu. Le joker est utilisé dans plusieurs jeux, tel que le Cinch.

Levée double

Un tour de passe-passe qui donne l'impression de retirer une carte du jeu, mais qui, en réalité, en montre deux comme étant une seule.

Long

Avoir une plus grande quantité d'une chose que prévu. Par exemple, plus de cartes dans une pile.

Loyal

Le jeu ou l'artiste est sans truquage détectable. Un jeu loyal n'a pas de marques, de cornes, de trucs, de ponts ni de coupures.

Manipulation

Terme de jargon désignant la tricherie aux cartes au moyen de cornes, de ponts ou de marques.

Mécanicien

Une personne qui utilise des tours de passe-passe pour tricher aux cartes.

Motif de dos

Le motif exclusif au dos de la carte. Toutes les cartes d'un jeu arborent le même motif.

Oreille

Jargon désignant une carte avec une corne.

Paquet

Un jeu complet et correct de 4 couleurs comprenant 13 cartes chacune, arborant toutes le même motif au dos.

Passe

Un tour de passe-passe grâce auquel une carte est secrètement déplacée d'une partie du jeu à une autre.

Passe-passe

Un mouvement secret, une prise secrète qui facilite ou entraîne la magie ou aide à tricher aux cartes.

Pile

Une partie du jeu.

Point

Un des symboles sur une carte de nombre. Sur un quatre de trèfle, il y a quatre points en forme de trèfle.

Pont

Une courbure latérale ou verticale dans un jeu ou une pile.

Prédiction

Annoncer le résultat d'un tour ou d'un événement avant qu'il ne se produise.

Prise du mécanicien

Un moyen de prendre les cartes qui facilite plusieurs méthodes de tours de passe-passe.

Réflecteur

Un objet hautement réfléchissant comme un briquet, un poudrier, une flasque ou une pièce de monnaie, utilisé en secret pour réfléchir le dessous des cartes pendant leur distribution.

Roi suicidaire

Le roi de cœur d'un jeu standard semble se poignarder lui-même sur la tête.

Saillie

Une carte qui est légèrement désalignée par rapport aux autres cartes du jeu afin d'être facilement retrouvée.

Sortie

Terme de jargon pour désigner une fausse coupe utilisée comme moyen de tricher dans une partie de cartes.

Tour de passe-passe

Réaliser de la magie ou tricher aux cartes.

Trublion

Une personne du public qui harcèle le magicien en le ridiculisant ou en exposant ses méthodes.

Truc

Un appareil secret ou une méthode secrète pour contrôler ou modifier une carte. Le but est de duper le spectateur ou d'escroquer un compagnon aux cartes.

Un œil

Une carte de figure dont la face est vue de profil de sorte qu'on ne voie qu'un œil. Typiquement, les valets de pique et de cœur et le roi de carreau.

Vierge

Une carte qui est vierge d'un côté ou des deux côtés.

Index

Index des sujets

A

Accessoires, 163-173
Boîte de carton, 168-169
Cartes en lévitation, 164-166
Carte salée, 168
Carte glissante, 167-168
Tours avec, 169-173
Angles, surveiller vos, 28-29
Apparence, 15-16
Applaudissement,
accepter les, 21-22
Apprendre des tours
de cartes, 5-8
Arrangement Si
Stebbins, 114-118
Assistants. Voir Complices
Attention. Voir Fausse piste

B

Baratin, 32-33
Battage du Faro, 231-233
Battage du joueur
avec saillie, 43
Battage en queue d'aronde,
44-45, 230-231, 233
Battage hindou, 65-66

Battage russe, 233-235
Battages, 230-235
Blagues et réparties, 17-18
Boîte à carte, 168-169
Brisure de chair, 39
Brisure à l'auriculaire, 38

C

Carte double, 212-213
Carte glissante, 167-168
Carte inversée, 185-197
Inversion audacieuse, 186
Coupe pour inverser, 186-187
Inversion de la levée
double, 187-188
Jeu à sens unique, 192-193
Tours avec un jeu à sens
unique, 193-197
Carte jumelle, 212, 213-214
Carte vierge, 212
Cartes courtes, 137-150
Créer des, 138-139
Coin court et, 139
Jeu biseauté, 141
Jeu radio, 140
Tours avec des, 142-150
Cartes en lévitation, 164-167
Carte qui disparaît, 244-245

Cartes supplémen-
taires, 211-221
Carte vierge, 212
Carte double, 212-213
Carte jumelle, 213-214
Tours avec, 215-221
Changement de cou-
leur, 245-248
Choix du prestidigi-
tateur, 67-68
Code du magicien, 12-14
Coin court, 139
Complices, 151-162
Mouchard dans l'assis-
tance, 158-159
Signes et codes,
152-157, 158-159
Tours avec des signes
et des codes, 152-
157, 159-162
Comprendre les tours, 13
Compter les cartes, 77-89
Comptage retenu, 82-83
Comptage long, 79-81
Comptage court, 78-79
Lent comptage long, 81-82
Tours utilisant le, 83-89

Cornes, 123-128

Corne de coin, 125

Corne latérale, 124-125

Corne volante, 126

Coupe loyale, 128-129

Coup d'œil, 49-62

Coup d'œil en dessous, 50-52

Coup d'œil au battage, 52

Coup d'œil de dos entre
les jointures, 50-51

Coup d'œil de face entre
les jointures, 51-52

Coup d'œil en coin sur
le dessus, 53-54

Coup d'œil en dessous, 50-52

Coup d'œil en haut par
l'éventail, 54-55

Définition, 49

Mémoriser la première et
la dernière carte, 50

Réflecteurs, 55

Coups d'œil en haut, 54

Tours avec le, 56-62

Coupe à une main, 95-96

Coupes de fantaisie, 223-229

Coupe en trois, 93-94, 227-228

Coupe frappée, 92

Coupe juste, injuste et fan-
taisiste, 228-229

Coupe pivot, 224-25

Coupe portail, 225-226

Couper pour inverser, 186-187

Coupe triple sur table, 96

Crédibilité, 12, 200

D

Divertir les gens, 16

Duper les gens, 16

E

Empalmer une carte, 103-112

Empalpage par le
bas, 106-107

Préempalmer, 107

Empalpage par le
haut, 104-106

Tours avec l', 108-112

Emplacement de la carte, 35-48

Battage en queue
d'aronde et, 44-45

Carte en dessous, sur
le dessus, 42-43

Faux battage et, 45

Battage du joueur
avec saillie, 43

La saillie, 39-41

Prise du mécanicien et, 36-37

Tours basés sur l', 45-48

Étalements simples, 207-208

Éventails, 201-206

Éviter les distractions, 24

F

Faire apparaître des cartes,
238-239

Fausse piste, 23-33

Éviter les distractions, 24

Vider la mémoire, 27-28

Capturer et diriger

l'attention, 25-27

Les habitudes du
regard, 29-30

Mouvement, 30-32

Baratin et, 32-33

Surveiller vos angles, 28-29

Faux battage du joueur, 45

Faux battage, 41-42

Fin bondissante d'un
battage, 232-233

Fioriture, 200

Forçage classique, 68

Forçage de la fausse coupe, 64

Fausses coupes, 91-102

Coupe à une main, 95-96

Coupe frappée, 92

Coupe en trois, 93-95

Tours utilisant les, 96-102

Coupe triple sur table, 96

Forçage glissée, 66-67

Forçage, 63-76

Classique, 68

Choix du prestidigi-
tateur, 67-68

Définition, 63

Fausse coupe, 64

Battage hindou, 65-66

Forçage glissé, 66-67

Tours utilisant le, 68-76

G

Gérer un trublion, 19-21

Gestes, 30-31

Glossaire, 251-256

H

Histoire des tours de cartes, 2-4

I

Inversion audacieuse, 186

Inversion de la levée
double, 187-188

J

Jeu à sens unique, 192-197

Jeu biseauté, 141

Jeu radio, 140

Jeu arrangé, 113-122
Définition, 113
Le chapelet supérieur, 114
Tours avec un, 118-122

L

Lancer une carte, 241-242

Le chapelet inférieur, 114

Le mystère des cartes/de
la magie, 2, 14-15

Lent comptage long, 81-82

Les habitudes du regard, 29-30

Levée double, 175-183
Classique, 176-178
À une main, 179-180
Préparation de la levée
à une main, 179
Tours avec la, 180-183

Lunettes, 55

M

Magie

Code du magicien, 12-14

Mystère de la, 14-15

Professionnelle, 8-10

Associations, 249

Montrer les deux côtés d'une
carte comme s'ils étaient
identiques, 239-241

P

Partenaire dans l'assis-
tance, 158-162

Ponts, 129-136

Coupe du pont, 130-131

Coupes par

opposition aux, 128-129

Pont d'extrémité, 130

Pont latéral, 129-130

Tours avec des, 131-136

Position de coupe, 225

Position des mains, 31

Poudre Fanning, 200

Pratiquer, 6-7, 17-19

Préempalmer, 107

Présentation (vendre
un tour), 11-22

Apparence, 15-16

Divertir par opposi-
tion à duper, 16

Établir la crédibilité, 12

Gérer un trublion, 19-21

Mystère de la magie, 14-15

Ne pas révéler les
secrets, 13-14

Accepter les applaudis-
sements, 21-22

Quoi dire, 17-19

Prise du mécanicien, 36-37

R

Réflecteurs, 55

Répéter des tours, 13, 14

S

Saillie, 39-41

Signes et codes, 152-157, 158

T

Tours de cartes

Avantages en société, 4-5

Coupe Charlier, 226-227

L'histoire des, 2-4

Positionner les cartes, 38-39

Processus d'appren-
tissage, 5-8

Index des sujets

A

Aller et retour, 208

Annoncer la carte coupée, 121

B

Battage d'enfer, 134-135

C

Carte battue dans la poche, 216
 Carte dans la poche du spectateur, 216-217
 Carte dans la poche, 69-70, 109-110
 Carte dans le chapeau, 238-239
 Carte dans une orange, 70-71
 Carte de l'autre côté, 84, 219-220
 Carte déchirée et remise à neuf, 74, 172
 Carte sur le dessus, 181
 Carte sur le front, 108-109
 Cartes dans la bouche, 238
 Changement de couleur de revêtement, 246
 Comptage mémorisé, 86-87
 Comptage par télépathie, 87-88
 Coupe instantanée, 172-173
 Coupe loyale, 128-129

D

Disparition à deux mains, 245
 Disparition à une main, 244-245
 Donne de poker à 10 cartes, 121-122
 Donne de poker à deux mains, 135-136
 Donne de poker, 45-46
 Double vue, 160-161
 Drôle de carte, 240-241

E

Étalement de table, 207

Étalement en éventail à une main, 204-205

Étalement en éventail, 201-202

Éventail en cercle, 202-203

F

Flip-flop, 210

H

Hors de la boîte, 101-102

I

Introduction d'un changement de couleur, 246-247

J

J'ai coupé à votre carte, 133-134

Je le vois dans vos yeux, 56

Je vous surveille, 193-194

L

L'agent pandit, 155-156

L'emplacement de la carte cauchemar pour le magicien, 127-128

L'étalement courbé en S, 207-208

L'étalement double, 208

Le tour du nigaud, 181-182

L'éventail blanc, 220-221

L'éventail double, 206-207

La balade du changement, 241-242

La brunette rougissante, 182

La carte ambitieuse, 182-183

La carte de dos, 191

La carte de la fausse pièce de monnaie, 142-143

La carte salut, 170

La douce caresse, 195-196

La gaffe du magicien, 108

La parfaite main de poker, 119-120

La prédiction de la carte enregistrée sur cassette audio, 72-74

La prédiction de la carte par les petites annonces, 71-72

La prochaine carte est la vôtre, 56-57

La rosette, 203-204

Le gardien des couleurs du jeu radio, 144-145

Le mouvement de la pagaie, 240

Le premier as gagne, 98-99

Le public voyant, 58-59

Le rattrapage du magicien, 239

Le retour de la carte perdue, 143-144

Le roi volage, 190-191

Le rouge et le bleu, 218-219

Le sorcier du téléphone cellulaire, 75

Le sorcier rappelle, 75-76

Le toucher sensible, 196-197

Le tour de cartes «impossible de te cacher», 146-147

Le tour de la carte invincible, 188-189

Le tour du téléphone, 161-162

Le tour est dans la boîte, 215-216

Le valet sauteur, 170-171

Les as gardiens, 99-100

Les grands esprits se rencontrent, 88-89

Les quatre as, 47-48, 111-112

Les valets dans le dos, 148

Lire dans les pensées à la

Si Stebbins, 120-121

Lire les instructions, 100-101

Livraison spéciale, 85-86

L'oncle Joe, 118-119

N

Numéroter votre carte, 59-60

O

Oncle Joe, 118-119

P

Perdue et retrouvée, 97

Porté par la vague, 209-210

Prédiction de la carte dix, 153-154

R

Répétition de la carte de

«l'arbre», 149-150

S

Sept chanceux, 147-148

Si Stebbins, 156-157

Sur le bout de ma langue, 97-98

T

Tour d'épellation, 60-62

Tour du nigaud, 181-182

Tout est dans la tête, 46-47

Transposition de cartes, 180-181

Transposition de jeu, 110-111

Trouvaille impossible, 68-69

Trouver les as, 127

U

Une soirée à la cour, 247-248

V

Vous avez coupé à ma carte, 132

Aussi disponibles

Tout sur les anges

Tout sur le tarot

Tout sur la numérologie

Tout sur la cuisine au barbecue

Tout sur la mijoteuse

Tout sur les pirates

Tout sur les vampires

Tout sur les rêves

Tout sur la loi de l'attraction

Tout sur la mise en conserve et la préservation

Tout sur le virage vert

Tout sur le vin

Tout sur les vacances familiales à Las Vegas

Tout sur les dragons – pour les enfants

Tout sur le sudoku en 15 minutes

Tout sur le sudoku en 30 minutes

Tout sur l'allaitement maternel

Tout sur la première année de bébé

Tout sur le bridge

Tout sur la soupe

Tout sur la pizza

MAINTENANT, VOUS LE VOYEZ... ET MAINTENANT, VOUS NE LE VOYEZ PLUS!

Maîtrisez l'art excitant de la magie par les cartes avec *Tout sur les tours de cartes*. Présentant des tours fascinants assurés de susciter l'admiration et de divertir lors des fêtes, ce guide facile à suivre contient tout ce dont vous avez besoin pour impressionner quiconque, même les plus sceptiques.

Les instructions passent progressivement de la base à un niveau plus avancé à mesure que vous apprenez à réussir les tours les plus simples jusqu'aux tromperies les plus insaisissables. Structuré pour tous les niveaux d'expertise, il s'agit de la seule référence dont on peut profiter à tout âge — avec ou sans public!

Comprend des trucs utiles pour :

- attirer l'attention de votre public;
- battre et couper;
- prendre soin de vos cartes;
- positionner vos cartes;
- animer avec fantaisie.

Avec des instructions parfaitement illustrées, *Tout sur les tours de cartes* est votre ressource complète pour apprendre l'art électrifiant de la magie par les cartes — de manière rapide et amusante!

Dennis Rourke est maître magicien et il divertit des publics à travers les États-Unis depuis plus de 20 ans. La spécialité de Dennis est le tour de passe-passe avec des cartes. Depuis les tours simples qui étonnent jusqu'aux fantaisies les plus éblouissantes, il a perfectionné les secrets pour charmer un public uniquement avec un jeu de cartes à jouer. En tant que conférencier, Dennis a formé des auditoires d'employés de société sur une variété de sujets. Il a enseigné la magie à des débutants et à des professionnels.



AdA
éditions

www.AdA-inc.com
info@AdA-inc.com

TOUT SUR LES TOURS DE CARTES

ISBN 978-2-09007-200-2



CAN 15958