

TABLE DES MATIÈRES

Préface	9
Introduction	11
Remerciements	13
PREMIÈRE PARTIE	
<hr/>	
Voilà quatre as !	15
Les cinq australiens	20
Les as entièrement automatiques	23
Le jeu électronique	28
La carte pensée	33
Les spectateurs magiciens	39
Risque !	43
DEUXIÈME PARTIE	
<hr/>	
Faites-le vous-même	47
Une étrange coïncidence	52
Senza toccare (no hands ma'!)	56
La carte d'anniversaire	59
Un tour bien pesé	63
Le bonneteau, mais mental s'il vous plaît !	66
10 - 11 - 12	70

TROISIÈME PARTIE

Parade de stars	75
Poker	81
Psi con carte	86
La tapisserie de monsieur King	90
Le triomphe du tricheur	95
Le magicien paresseux	102
L'heure de votre destinée	107

QUATRIÈME PARTIE

ORGANISATION OPTIMALE D'UN PROGRAMME CARTOMAGIQUE

Réflexions préliminaires	113
Structure d'un programme	114
Catégories d'effets	115
Gestion des tours et exemples de programmes	116
Conclusion	123
Postface	125

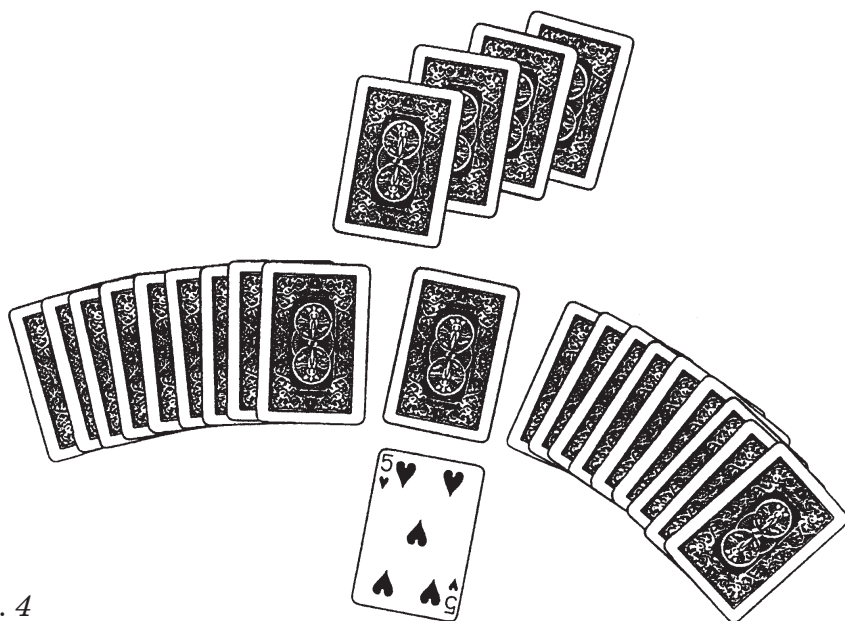


fig. 4

Ensuite, retournez lentement la cinquième carte face en l'air : c'est la carte choisie par le spectateur !

Laissez le temps à votre public de digérer l'effet et faites-lui cette remarque nonchalante : « *Bien, peut-être que maintenant vous aimeriez voir un tour avec les quatre as ?* » À ces mots, prenez la carte du spectateur et tenez-la du bout des doigts par son grand côté droit. Puis servez-vous-en pour faire basculer les quatre as faces en l'air (figure 5 ; sur l'illustration, nous avons supposé que la carte du spectateur était le trois de carreau).

Vous devrez sans doute faire plusieurs essais afin de déterminer un chevauchement plus ou moins resserré des as qui permettra un retournement propre. L'avantage de cette configuration est que les deux index des as sont visibles : une fois les as retournés, ceux-ci apparaissent donc à l'endroit pour les spectateurs, ce qui est tout de même plus agréable.

J'allais presque oublier...

Si vous maîtrisez le mélange à la queue d'aronde, j'aimerais vous décrire brièvement une variante dans la présentation. Faites en sorte

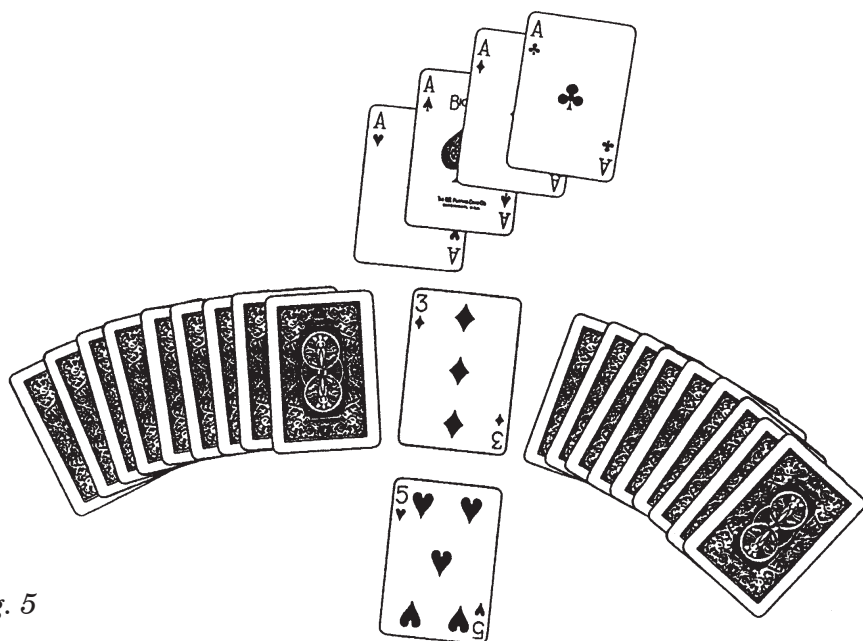


fig. 5

que la carte choisie se retrouve vers le milieu de la moitié inférieure du jeu, soit à peu près dans le quart inférieur. Vous pouvez obtenir ce résultat lors de la remise de la carte dans le jeu, ou en corrigeant le tir au moyen d'une coupe supplémentaire.

Coupez le jeu vers le milieu et retournez la moitié supérieure face en l'air. Imbriguez maintenant les deux moitiés l'une dans l'autre de quelques centimètres, comme pour faire un mélange à la queue d'aronde. Vous pouvez alors faire passer diagonalement la partie face en l'air au travers de la partie face en bas, puis les désimbriquer. Expliquez que ce procédé vous a permis « d'attraper » une seule carte face en l'air parmi les cartes faces en bas (bien sûr, tout le monde pensera qu'il s'agit de la carte choisie).

Étalez la moitié inférieure du jeu (face en bas) en ruban sur la table, ce qui laissera apparaître le cinq de cœur face en l'air². À partir de maintenant, poursuivez le tour tel qu'il est décrit plus haut.

2. L'idée de révéler une carte de cette façon nous vient du magicien américain Ed Marlo. Il l'a décrite dans *The Cardician*, Chicago, 1953.

Cette succession de coupes est à la fois distrayante et déroutante. En réalité, il s'agit d'une fausse coupe complète : elle ne modifie en rien la position des cartes. D'un air triomphant, retournez lentement la première carte du jeu : c'est l'as de pique. Commentez votre succès en lançant : « *Dextérité à la chinoise !* »

Poursuivez : « *En Europe, nous n'avons pas beaucoup de temps à consacrer à ces chinoiseries. Ici, tout doit aller très vite, car le temps c'est de l'argent.* » Sur ce, laissez l'as de pique face en l'air sur le jeu, que vous prenez en main droite, pouce dessus et les autres doigts dessous (*figure 8*). D'un mouvement saccadé, lancez le jeu dans la main gauche, qui le rattrape dans la position de la donne. En raison des forces de frottement, seules les cartes supérieure et inférieure du jeu, respectivement au contact du pouce et des autres doigts, vont rester en main droite (*figure 9*). Retournez lentement la carte sous l'as de pique : il s'agit du second as noir.

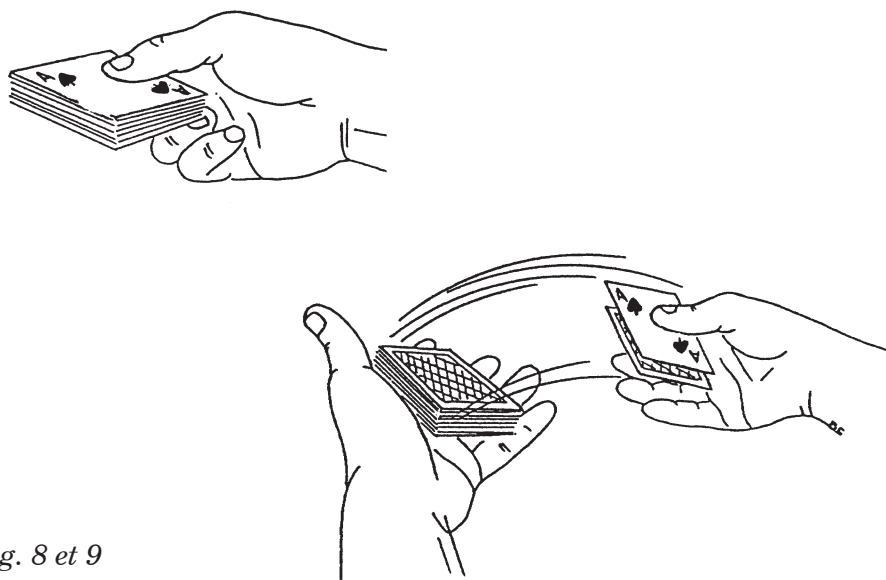


fig. 8 et 9

Si vous avez bien suivi mes instructions jusqu'à présent, vous devriez avoir un as rouge au dessus et au dessous du jeu. Dans la séquence suivante, c'est le spectateur lui-même qui, selon toute apparence, localisera ces deux as.

« *Bien entendu, c'était de la pure dextérité...* », déclarez-vous sans la moindre modestie. « *La suite du tour, nous allons la confier au hasard... Un hasard que je vais toutefois manipuler...* » Prenez le jeu dans la main gauche et tenez-le face en bas en position de la donne. À partir du dessus du jeu, distribuez les cartes une par une faces en bas en un paquet sur la table. Invitez votre spectateur à vous dire « Stop ! » quand il le souhaite. Peu importe l'endroit où il vous arrêtera, vous poserez un des as noirs face en l'air sur la partie distribuée. « *Vous m'avez arrêté quand vous le souhaitiez, apparemment selon le plus grand des hasards. Je vais donc marquer cet endroit en déposant un as noir.* » Étalez légèrement les cartes distribuées en ruban et pointez de l'index différents endroits, tout en expliquant : « *Vous m'auriez dit "Stop !" ici ou là, j'aurais déposé l'as de pique ici ou là pour marquer l'endroit...* » Cette demi-vérité, plus efficace que n'importe quel mensonge, contribuera à renforcer votre mystification artistique. Égalisez les cartes sur table, puis déposez le reste du jeu par dessus. Grâce à cette procédure, un as rouge (précédemment sous le jeu) est placé dans le jeu directement sur le premier as noir face en l'air, et le second as rouge est désormais sous le jeu.

Répétez l'opération une seconde fois, en distribuant les cartes une par une faces en bas en un paquet sur la table. Demandez à nouveau au spectateur de vous dire « Stop ! » quand il le désire. Comme précédemment, lorsque le spectateur vous arrête, posez le second as noir face en l'air sur la partie distribuée, et mettez dessus le reste du jeu : l'as rouge qui était sous le jeu se place automatiquement sur le second as noir.

Égalisez le jeu, et étalez-le en ruban de gauche à droite sur la table (figure 10). « *Les deux as noirs sont maintenant dans le jeu à deux*

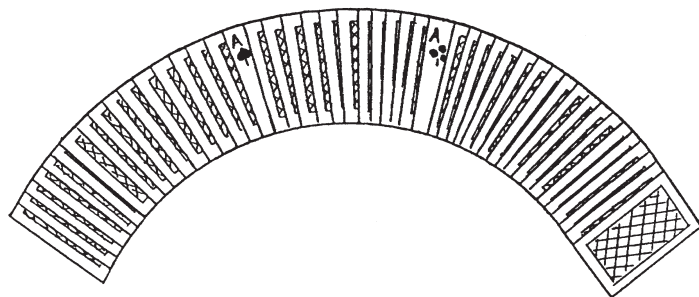


fig. 10

afin d'éviter que le spectateur utilise un mélange à la queue d'aronde (américain).

Pour que son mélange ne dure pas trop longtemps, adressez-vous à lui quelques secondes plus tard sur un ton volontairement accentué : « *Veillez maintenant couper le jeu une fois, et seulement une fois, ici sur la table.* » La façon dont vous soulignez « une fois » et « ici », tout en pointant du doigt un certain endroit sur la table, conduira le spectateur, dans la quasi-totalité des cas, à ne mélanger le jeu qu'une seule fois et à suivre toutes vos instructions.

Veillez à ancrer le souvenir de cette phase initiale dans l'esprit du spectateur, en disant : « *Vous avez mélangé puis coupé le jeu vous-même, vous êtes d'accord ?* » Attendez qu'il confirme ce que vous dites, et il le fera sûrement, puisque c'est la vérité. « *Les cartes sont dans un ordre aléatoire que personne dans cette pièce ne peut connaître. Personne ne peut savoir où se trouve telle ou telle carte, n'est-ce pas ?* » Là encore, attendez la confirmation du spectateur. Ces mises au point sont très importantes, car elles contribueront, au final, à rendre ce tour incroyable – car impossible – dans l'esprit de vos spectateurs. Même des spécialistes, à ce stade, seront déconcertés par la clarté de la procédure, et ils seront plus étonnés encore par ce qui va suivre.

Dites à votre spectateur : « *Prenez le jeu en main et coupez-le encore une fois.* » Demandez-lui ensuite de prendre la carte que le hasard des mélanges et des coupes a amenée sur le dessus du jeu et de la mémoriser (*figure 1*). Assurez-vous qu'il la montre aux autres spectateurs

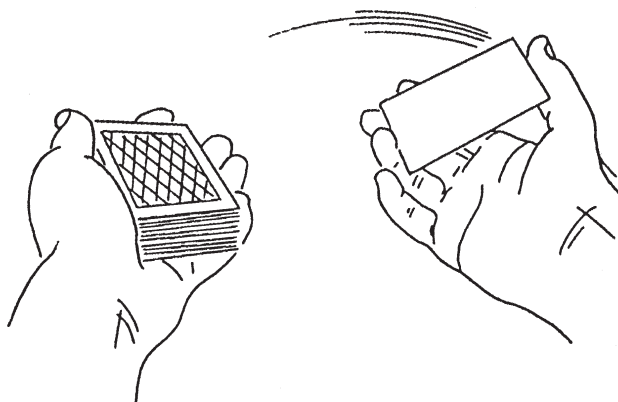


fig. 1

et dites : « *Insérez maintenant cette carte n'importe où dans le jeu et mélangez-le.* » Le spectateur s'exécute (figure 2).

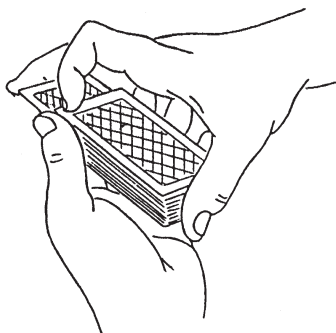


fig. 2

Mimez à nouveau un mélange à la française et ajoutez : « *Et coupez-le une fois sur la table.* » Comme je vous l'ai expliqué précédemment, cela dissuade le spectateur de battre le jeu trop longtemps.

Pendant que vous expliquez au spectateur ce qu'il doit faire, il serait judicieux de détourner votre regard, tout en jetant un œil de temps à autre dans sa direction, afin de vous assurer qu'il suit vos instructions à la lettre. À ce stade de la routine, si quelqu'un estime qu'il vous est possible de retrouver la carte, c'est qu'il y a un défaut dans votre présentation ou que cette personne a également lu ce livre !

Jusqu'ici, le spectateur a mélangé le jeu classé à l'aide d'un mélange à la française. Or, cette méthode produit un résultat semblable à celui que l'on obtiendrait en coupant le jeu plusieurs fois. Les paquets étant simplement intervertis au cours du mélange, les séquences de cartes qui les composent restent intactes. En fait, le spectateur n'a fait que prendre une carte dans une séquence pour l'insérer dans une autre séquence.

Avant que vous ne commenciez à chercher la carte dans le jeu, dites : « *Au début, vous avez mélangé les cartes vous-même. Puis vous avez mémorisé une carte au hasard. Cette carte, vous l'avez remise vous-même dans le jeu que vous avez mélangé une seconde fois. Malgré cela, je suis en mesure de lire dans vos pensées et de deviner votre carte.* » Regardez le spectateur dans les yeux pendant quelques secondes et affirmez : « *Oui, ça y est... je vois votre carte...* » Prenez le jeu et faites