

125 TOURS DE CARTES MAGIQUES ETONNANTS



Cher collègue magicien

Je suis persuadé que vous vous divertirez énormément en apprenant les nombreux tours de cartes qui vous sont proposés dans ce livre. Vous découvrirez pourquoi les tours de cartes sont les tours de magie les plus pratiques à exécuter. En effet, il est toujours possible de prévoir un jeu de cartes sur soi, pour l'utiliser quel que soit l'endroit. En outre, tous foyers, bars ou bureaux possèdent un jeu de cartes à jouer et si vous mémorisez plusieurs tours de cartes et vous tenez prêt à les exécuter, vous deviendrez bientôt l'invité essentiel des petites fêtes.

Pour maximiser vos résultats, sélectionnez un court programme de tours susceptibles de former une suite homogène, après avoir essayé un grand nombre des tours proposés dans ce livre. Exécutez toujours ces tours dans le même ordre et pour ne pas risquer d'oublier vos meilleurs ; vous bénéficierez d'une bonne entrée en matière et d'une clôture spectaculaire et votre style de présentation s'améliorera constamment. Ne vous efforcez pas de prévoir une longue succession de tours de cartes. Même s'ils sont agréables à regarder, une trop grande quantité de tours risque de paraître fastidieuse. Il est toujours préférable, comme dans toutes choses, de finir sur un succès. Arrêtez votre spectacle lorsque les spectateurs vous en redemandent encore et dites-leur que vous leur en réservez d'autres 'pour la prochaine fois'.

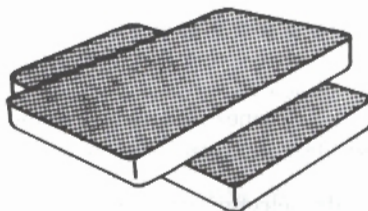
Et surtout, n'exécutez pas un tour avant d'en avoir parfaitement maîtrisé les mécanismes ou sans vous être préalablement exercé et ne révélez jamais vos secrets. Ceci ne vous aiderait en rien et aurait pour conséquence de détruire l'illusion selon laquelle vous passiez jusqu'alors pour un maître magicien. Dès que vos spectateurs connaîtront vos astuces, ils seront déçus et diront : 'quoi, c'est pas plus difficile que ça ?' Les plus grands tours de magie sont relativement simples, mais si vous parvenez à duper vos spectateurs, il serait à la fois inutile et ridicule de leur expliquer la facilité avec laquelle vous avez réussi à le faire.

Et maintenant, allez-y, exercez-vous bien, apprenez à exécuter vos tours et devenez un magicien des tours de cartes de premier ordre. Bonne chance et surtout, amusez-vous bien !



Coupe transversale forcée

La carte à forcer est placée sur le dessous du jeu. Offrez le jeu de cartes à un spectateur et laissez-le couper le jeu, au hasard. Demandez-lui de placer la pile coupée sur la table. Le magicien place les cartes restantes sur cette pile de cartes, en forme de croix. Parlez brièvement du tour que vous vous apprêtez à exécuter ou d'un autre sujet quelconque, pour que le spectateur cesse de se concentrer sur les cartes posées sur la table. Ensuite, demandez au spectateur de soulever la pile de cartes du dessus et d'examiner la carte qu'il a coupée. Il s'agit bien sûr de la carte du dessous du tout début, mais le spectateur pense qu'il vient de choisir librement, de son propre chef.



Double coupe transversale forcée

La coupe transversale forcée peut servir à forcer deux cartes. Placez l'une des cartes à forcer sur le dessous, et l'autre sur le dessus du jeu de cartes. Utilisez la procédure de coupe transversale forcée. Dites au spectateur que la croix marque les deux cartes qu'il vient de couper et demandez-lui de retirer ces deux cartes et de les mémoriser. Il s'agira des cartes forcées.

Force 10 - 20

La carte à forcer est placée en neuvième position à partir du dessus de la pile. Demandez au spectateur de vous donner un nombre, à haute voix, compris entre 10 et 20, puis ajoutez en les chiffres, soustrayez la somme du nombre choisi et comptez à rebours jusqu'à la carte correspondant à cette somme.

Exemple : S'il s'agit du nombre 15, $1 + 5 = 6$, $15 - 6 = 9$. Le résultat sera toujours 9.

Pour appliquer les cartes forcées

Une fois que vous aurez bien maîtrisé les techniques permettant de forcer les cartes, vous pourrez exécuter tous les tours de cartes que votre imagination vous permettra d'inventer. Ce livre contient de nombreuses applications. Voici quelques tours 'vite fait'.

Message de l'au-delà

Ecrivez sur une feuille de papier que 'les esprits devinent l'avenir et affirment que vous avez choisi le Quatre de pique'. Placez votre prédiction dans une enveloppe cachetée. Confiez l'enveloppe à un spectateur et forcez le Quatre de pique.

Tout est dans le regard...

Forcez la Reine de coeur. Demandez à un spectateur de se concentrer sur la carte, fixez les yeux du spectateur et annoncez la carte choisie.

Sixième sens

Demandez à un de vos spectateurs de vous bander les yeux, pour vous empêcher de tricher. Rien ne vous empêchera cependant de deviner juste. Si vous connaissez la carte du dessous de la pile avant de vous faire bander les yeux, vous pourrez facilement forcer cette carte grâce à la coupe transversale forcée. Le bandeau ne vous empêche pas de le faire, mais constitue un plus impressionnant.

Détecteur de carte clé

Si vous connaissez une carte du jeu et que vous la placez près d'une carte inconnue choisie, vous pourrez toujours retrouver la carte choisie, même si le jeu est coupé plusieurs fois. La carte connue est appelée la 'carte clé'.

Mémorisez la carte du dessous. Demandez à un spectateur de choisir une carte, de la replacer sur le dessus et coupez-la au centre du jeu, ce qui aura pour effet de la placer directement sur la carte choisie. Voici quelques façons d'utiliser la carte clé.

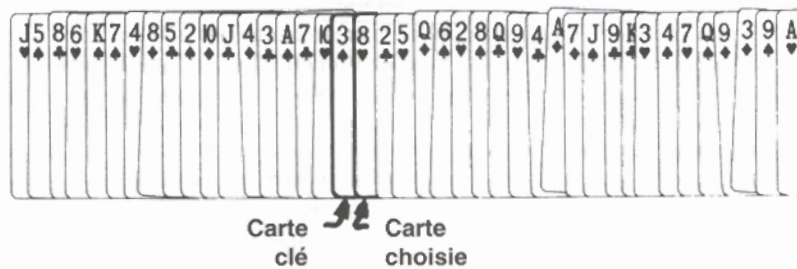
Un magnétisme tout personnel

Demandez à un spectateur de choisir une carte, de la réinsérer dans le jeu et de le couper. Ensuite, étalez les cartes, face en haut (voir illustration).

Confiez un crayon au spectateur et dites-lui que sa personnalité a magnétisé la carte choisie et le crayon, qui, par conséquent, vont être attirés l'un à l'autre.

Reprenez le crayon et faites comme si une force invisible le forçait vers la carte choisie.

Bien entendu, vous connaissez la carte choisie, puisqu'elle est située près de la carte clé.



Carte clé magique

Demandez à un spectateur de battre le jeu et, lorsqu'il vous le retend, prenez secrètement note de la carte du dessous. Mémorisez cette carte, le Cinq de coeur, par exemple, car elle vous servira de carte clé. Ensuite, faites quatre ou cinq tas de cartes et demandez à un spectateur de regarder n'importe quelle carte du dessus de n'importe quel tas et de la remettre (les cartes des tas étant tournées face en bas).

Prenez le tas contenant la carte clé (le Cinq de coeur) et placez-le sur le tas contenant la carte choisie, puis placez les autres tas, dans n'importe quel ordre, sur ce tas. Vous savez désormais que la carte choisie est située près de votre carte clé (le Cinq de coeur) et le jeu peut être coupé à plusieurs reprises sans que ces deux cartes ne risquent d'être séparées. Et maintenant, parcourez le jeu jusqu'à la carte clé (le Cinq de coeur). La carte choisie se trouve immédiatement après ou avant cette carte.

La Reine moucharde

Sous prétexte de parcourir le jeu à la recherche d'une Reine, repérez et mémorisez les deux cartes placées près de la carte du dessous du jeu. Etalez la Reine sur la table et demandez à un spectateur de couper le jeu en deux tas. Demandez à un spectateur de compter la pile inférieure du jeu et, lorsqu'il a fini, la carte du dessous se retrouvera au dessus du jeu et les deux cartes avoisinantes, que vous aurez mémorisées, seront inversées.

Dites au spectateur de placer la carte du dessus au centre du tas et placez la carte du dessous au centre. Placez la carte suivante du dessus de la pile (il s'agit de la première carte que vous aurez mémorisée) dans sa poche. Ensuite, laissez un autre spectateur placer la carte suivante dans sa poche (il s'agit de la deuxième carte que vous aurez mémorisée). Dites-leur de toucher la Reine avec l'une de leurs cartes, puis prenez la Reine et posez-la contre votre oreille, comme si elle allait vous chuchoter le nom de la carte. Dites ce nom à voix haute, puisqu'il s'agit de la première carte mémorisée au début. Faites la même chose avec la deuxième carte.

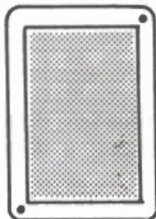
Histoire de retournement

Là aussi, vous utiliserez le principe de la carte clé. Un spectateur choisit une carte qui est ensuite coupée dans le jeu, directement sous la carte clé. Retournez les cartes une par une, face en haut sur la table (prenez mentalement note de l'emplacement de la carte clé lorsqu'elle apparaît ; la carte suivante est la carte choisie) et allez un peu plus loin que la carte choisie.

Dites au spectateur que la prochaine carte retournée sera la sienne. Il pensera que vous voulez parler de la prochaine carte sur le dessus du jeu, ce qui est impossible puisque vous aurez déjà dépassé sa carte. C'est alors que vous saisissez la carte choisie de la table et que vous la retournez, face en bas.

Clé inversée

L'un des inconvénients de la carte clé est la nécessité de voir le côté face des cartes. Vous pouvez éliminer cet inconvénient en faisant un repère au dos d'une des cartes. Cette carte vous servira de clé. La meilleure façon de marquer une carte consiste à faire un petit point au crayon sur les coins supérieur droit et inférieur gauche. Vos spectateurs ne s'en apercevront pas, mais vous les verrez facilement. La clé inversée s'utilise de la même façon qu'une carte clé normale.

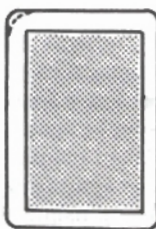


Carte clé courte

Si vous découpez 1 mm de l'extrémité d'une carte, elle sera un peu plus courte que les autres cartes du jeu. Vous la sentirez facilement en passant votre pouce sur la tranche du jeu de cartes. En vous entraînant, vous pourrez couper le jeu de manière à ce que cette carte se trouve sur le dessus, ou sur le dessous du jeu, à volonté. Vous posséderez ainsi une carte clé que vous pourrez sentir sans jamais avoir à la regarder.

Carte clé au coin rogné

Cette carte est très similaire à la carte courte, à la différence près que vous en aurez rogné un coin. Un coin rogné est plus difficile à maîtriser mais risque moins d'être détecté par les spectateurs.



Clé double

Deux cartes collées l'une contre l'autre, pour obtenir une carte deux fois plus épaisse, constituent une carte clé excellente et pratiquement impossible à détecter. Une clé double est facile à sentir et à couper, au-dessus comme au-dessous.

Sans dessus dessous

Si la carte choisie se trouve au dessus de la carte clé, coupez la carte au niveau de la clé et la carte choisie se trouvera au-dessous.

Les frères siamois

Placez n'importe quelle carte, face en haut, sur la table. Placez la Reine de carreau sur cette carte (les deux cartes n'en faisant plus qu'une). Placez la Reine de pique sur cette carte, la chevauchant. Ensuite, demandez à un spectateur de sortir une carte du jeu. Prenez les deux reines (en sachant qu'il s'agit en fait de trois cartes), montrez-les et placez-les sur le dessus du jeu de cartes. Placez la carte du dessus au centre du jeu et placez la carte suivante sur le dessous. Demandez au spectateur de poser la carte choisie sur le dessus, puis de couper le jeu. Il ne vous reste plus qu'à parcourir le jeu de cartes et à montrer la carte choisie, entre les deux reines.

Des cartes épelées

Vous devrez, avant d'exécuter ce tour très divertissant, disposer les cartes dans l'ordre suivant, de haut en bas : 3, 8, 7, As, Reine, 6, 4, 2, Valet, Roi, 10, 9, 5.

Prenez 13 cartes et commencez à épeler 'o-n-e, une', en faisant passer une carte du dessus au dessous pour chaque lettre et en retournant la quatrième carte, soit l'As. Ensuite, épeler 't-w-o, deux', en faisant passer trois cartes de plus du dessus au dessous et en retournant la quatrième, soit le Deux ; épeler 't-h-r-e-e, trois' et ainsi de suite, jusqu'à ce que les treize cartes aient été épelées.

Une bonne quinzaine

Trois cartes du jeu sont choisies. Un As vaut 11, un personnage vaut 10 et les autres cartes valent la valeur indiquée sur la carte. Le spectateur place ces trois cartes, face en bas, sur la table et les recouvre d'autant de cartes requises pour que l'ajout de la valeur de la carte au nombre de cartes fasse 15. Supposons que le Huit de pique, l'As de carreau et le Roi de trèfle soient choisis, sept cartes sont posées sur la première, quatre sur la seconde et cinq sur la troisième.

Demandez au spectateur de vous donner les cartes restantes et donnez-lui la somme totale des cartes cachées. Votre secret réside dans le fait que vous n'utilisez que 32 cartes. Lorsque le spectateur vous tend les cartes restantes, comptez-les et ajoutez 16 au nombre obtenu. Dans cet exemple, il vous tendrait 13 cartes, auquel vous ajouteriez le nombre 16 pour obtenir 29, soit le nombre de la carte cachée, puisque l'As vaut 11.

Des cartes à face magique

Prenez un jeu de cartes et retournez 16 cartes, de manière à ce qu'elles se retrouvent face en haut. Ensuite, divisez les cartes restantes en deux tas de même volume et placez les 16 cartes face en haut entre ces deux tas. Demandez à un spectateur de couper le jeu de cartes plusieurs fois et de compléter la coupe. Et enfin, donnez les cartes. Les 16 cartes retournées au début devraient toujours se suivre.

Astuce lettrée

Disposez six cartes dans l'ordre suivant, face en haut, sur la table : Six de trèfle, Dix de coeur, Roi de pique, Huit de coeur, Valet de carreau, Huit de carreau. Demandez à quelqu'un de penser à l'une de ces cartes. Rassemblez les cartes et placez-les sur le dessus du jeu.

Ensuite, ajoutez secrètement neuf cartes sur le dessus du jeu, sur les six cartes. Demandez à la personne d'épeler le nom de la carte à laquelle elle a réfléchi. S'il s'agissait du Roi de pique, épeler Roi de pique. Le Roi de pique apparaîtra en même temps que vous épellerez la dernière lettre de son nom.

Changement de carte

Montrez le recto/verso d'une carte à jouer, comme le Six de carreau, par exemple. Elle semble tout à fait intacte. Ensuite, placez cette carte, face en haut, sur le sol et mettez le pied dessus, de manière à ce que la semelle de votre chaussure la cache complètement. Lorsque vous soulevez votre pied, la carte s'est mystérieusement transformée en Cinq de pique, par exemple. Demandez aux spectateurs d'examiner cette carte. Ils n'y trouveront rien d'anormal.

Pour exécuter ce tour, vous prenez deux cartes que vous tenez fermement l'une contre l'autre. Présentées comme un ensemble, elles sont placées sur le sol, face visible. Vous aurez préalablement collé un petit morceau de chewing-gum à la semelle de votre soulier. Lorsque vous posez le pied sur la carte, elle se colle au chewing-gum. Soulevez le pied et la carte du dessus adhère fermement à votre semelle et reste invisible.

Retournement de carte

Après avoir fait passer une carte choisie sur le dessus du jeu, d'une manière quelconque, faites la dépasser d'environ 2 centimètres d'un côté du jeu de cartes. Tenez les cartes à environ 30 centimètres du dessus de la table et laissez-les tomber à plat. La poussée de l'air retournera la carte du dessus, qui se posera face en haut sur le jeu.

Annoncez la carte

Prenez secrètement note de la carte du dessous. En tenant le jeu derrière vous très brièvement, retournez la carte du dessus, face en haut, sur le dessus du jeu de cartes. Ensuite, en tenant le jeu de manière à ce que la carte du dessous soit tournée vers les spectateurs, annoncez la carte mémorisée au début.

Etant donné la façon dont vous tenez le jeu de cartes, la carte du dessus, que vous avez retournée, vous fait face et est entièrement exposée. Là aussi, en mettant les mains derrière le dos, transférez la dernière carte annoncée au-dessous du jeu, retournez la prochaine et ainsi de suite.

Lecture de carte magique

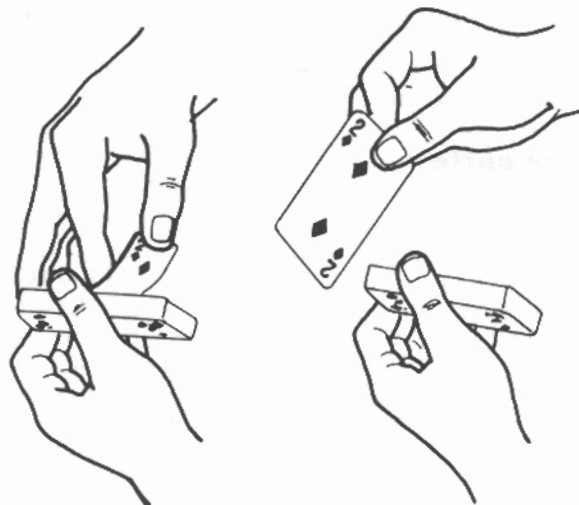
Après avoir mémorisé leur ordre, placez six cartes dans la poche intérieure de votre manteau. Ensuite, passez le reste du jeu de cartes à un spectateur et demandez-lui de le mélanger. Lorsque le spectateur vous les redonne, placez-les dans la poche intérieure de votre manteau, devant la carte mémorisée, puis retirez lentement les six cartes, une par une, en les nommant l'une après l'autre. Vous pouvez rendre ce tour encore plus spectaculaire en vous faisant bander les yeux avant que les cartes ne vous soient redonnées.

Où sont les cartes ?

Sortez toutes les cartes à personnage d'un jeu de cartes et divisez le reste du jeu en deux parties, cartes impaires d'un côté, cartes paires de l'autre. Vous devrez bien entendu le faire en secret. Tendez les deux jeux de cartes à deux spectateurs et laissez-les sélectionner quelques cartes du jeu qui leur a été confié et demandez-leur de les placer dans le jeu de leur collègue volontaire. Reprenez les jeux de cartes et, pour trouver les cartes qui ont changé de jeu, sortez les cartes impaires du jeu de cartes paires et vice versa.

Double passe

La double passe est à la fois le plus communément et le plus mal utilisé des tours de passe-passe pratiqué avec des cartes. Exercez-vous bien avant de l'utiliser. Le tour de passe-passe consiste à soulever deux cartes, mais à n'en montrer qu'une. Vous devrez premièrement être capable de tirer deux cartes et seulement deux cartes, par simple pression du pouce contre la tranche du jeu. Une fois les deux cartes séparées (voir illustration), tenez-les entre le pouce, l'index et le majeur, pour les retourner et les montrer comme s'il ne s'agissait que d'une seule carte.



Nettoyage par le vide

Le Quatre de coeur est placé sur le dessus du jeu, suivi du Cinq de coeur. Faites une double passe, pour montrer que le cinq est la carte du dessus (?) et remplacez-la au dessus, face en bas. Faites glisser le quatre, essayez-le sur votre manche et montrez que vous avez changé la valeur de la carte, en faisant disparaître le coeur du milieu.

Moitié faux, moitié vrai

Vous pouvez exécuter une double passe et dire 'Voici la carte que vous avez choisie', alors que vous montrez la deuxième carte, à chaque fois que la carte choisie se trouve au dessus du jeu. Le spectateur vous dira bien sûr que vous avez tort. Faites glisser la carte du dessus en déclarant 'je suis sûr que c'est celle-ci'.

Rira bien qui rira le dernier !

Bon anniversaire !

Posez une carte sur une table et dites au spectateur que son anniversaire est indiqué de l'autre côté. Vous ne pouvez pas vous tromper, puisque vous aurez pris la précaution de coller un calendrier de poche sur le dessous de la carte !

La carte qui disparaît

Autrefois, seuls les maîtres magiciens étaient capables de faire disparaître une carte d'un jeu de cartes. L'invention du ruban à deux faces collantes a fait de ce tour un jeu d'enfant. Un petit morceau de ruban est collé sur la carte du dessus du jeu de cartes. Veillez à ce que, lorsqu'un spectateur choisit une carte, le ruban ne se voit pas.

Placez la carte choisie sur le dessus du jeu de cartes, directement sur le ruban à deux faces collantes et coupez le jeu de cartes. La carte choisie se colle à la carte placée dessous. Le jeu peut alors être coupé et manipulé librement. Vous pouvez étaler le jeu de cartes ou même compter les cartes face en haut et montrer que la carte choisie a disparu, puisque sa face est dissimulée par l'autre carte.

Une autre disparition

Placez secrètement le ruban à deux faces collantes sur la face de la carte choisie, au moment où vous la reprenez de votre spectateur. Vous pouvez désormais la placer n'importe où dans le jeu de cartes ; elle collera à la carte placée sous elle.

La carte dans le portefeuille

Au lieu de placer une carte identique dans votre portefeuille, placez-la dans votre poche. Forcez la carte identique, faites-la disparaître du jeu de cartes et elle réapparaîtra dans votre poche.

Transmission de pensée sur longue distance

Préparez une ardoise sur laquelle vous aurez noté le nom d'une carte à la craie et en grosses lettres ; posez l'ardoise sur une table, face ou côté lisse tournés vers le bas. Demandez à un spectateur de venir vous rejoindre. Forcez une carte identique à la carte dont le nom est inscrit sur l'ardoise, puis, le spectateur se tenant devant votre public, tendez-lui l'ardoise et demandez-lui d'écrire le nom d'une carte dessus. Le public voit le nom inscrit sur le verso de l'ardoise. Dites-lui de demander à un de vos spectateurs de deviner ce qu'il a écrit sur l'ardoise et, comme par enchantement, la personne lui donne le nom de sa carte. Il retourne s'asseoir, totalement dupé.

Magicien malgré lui

Demandez à trois spectateurs de choisir trois cartes d'un jeu de cartes ordinaire et demandez-leur de faire un repère sur la face de leur carte. Continuez à tenir le reste du jeu de cartes pendant qu'ils s'exécutent. En vous déplaçant sur votre scène, remplacez ce jeu de cartes par un jeu de cartes à double verso, identique au premier et que vous aurez préalablement placé dans la poche de votre veste. Étalez le jeu de cartes, invitez chaque spectateur à insérer sa carte dans le jeu, face en bas et refermez-le. Confiez le jeu de cartes à une autre personne et dites-lui que vous allez faire d'elle un magicien en quelques instants.

Dites-lui de promener sa main sur le dessus du jeu, ce qui aura pour effet de mettre les cartes choisies à l'envers. Dites-lui d'étaler les cartes en éventail et d'annoncer les cartes. Étant donné que vous lui aurez donné le jeu de cartes contenant les cartes choisies tournées vers le haut, celles-ci apparaîtront dès qu'il aura étalé le jeu de cartes. Dès qu'il les aura annoncées, reprenez-lui le jeu de cartes, sortez les cartes et montrez-les aux spectateurs, avant d'enfouir le reste du jeu de cartes dans votre poche. Si quelqu'un insiste pour examiner le jeu de cartes, donnez-lui le jeu de cartes d'origine, qui se trouve dans la même poche.

Retour de carte

Cachez une carte dans une de vos chaussures, où dans celle d'un complice. Profitez d'une série de tours de cartes pour forcer la carte et la faire disparaître. Retirez votre chaussure et...la voilà !

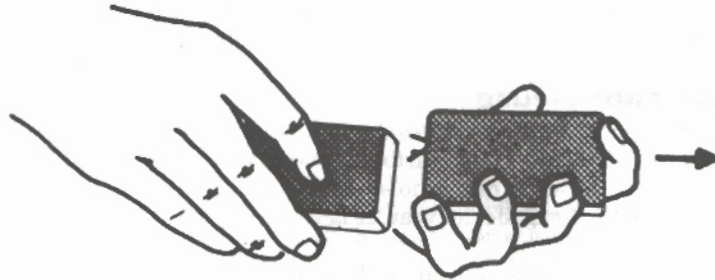
Carte frontale

Faites choisir une carte et placez-la sur le dessus du jeu de cartes. Placez-la subrepticement dans la paume de votre main et tenez-la secrètement, pendant que vous étalez le jeu de cartes, en entier, en éventail, face en haut devant le spectateur. Dites-lui d'observer attentivement et d'essayer de trouver sa carte. En attendant, appuyez doucement la paume de votre main contre votre front, pour y faire coller la carte. Bien entendu, le spectateur ne trouve pas sa carte...à moins de vous regarder bien en face.

Battage hindou

Cette technique est non seulement une technique de battage de cartes très efficace, mais elle est aussi très spectaculaire et montre une très bonne maîtrise des cartes. Tenez le jeu de cartes dans votre main droite, pouce d'un côté, index sur le dessus et les autres doigts de l'autre côté.

La main gauche retire de petits paquets de cartes (de 4 à 8), en saisissant l'extrémité libre du jeu de cartes, pouce d'un côté, index au centre et les autres doigts de l'autre côté, alors que les deux mains s'éloignent l'une de l'autre. Répétez ce mouvement jusqu'à ce que toutes les cartes soient transférées dans la main gauche (voir illustration).



Clé hindou

La carte du dessous ne bouge qu'à la fin d'un battage hindou. Les spectateurs ne se rendent jamais compte de cette vérité, qui est très utile au magicien.

Après avoir placé la carte clé sur le dessous du jeu de cartes, demandez à quelqu'un de sélectionner une carte quelconque et commencez le battage hindou décrit plus haut. Après avoir écoulé environ la moitié des paquets de cartes, tendez la main gauche et demandez au spectateur de placer sa carte sur le dessus. Placez le reste du jeu de cartes de la main droite sur la carte du spectateur. Vous donnerez l'impression d'avoir battu la carte choisie au milieu du jeu de cartes. En fait, la carte clé se trouve immédiatement au dessus de la carte choisie, ce qui la rend facile à trouver.

Le guet hindou

Il est possible de mémoriser une carte clé, tout en exécutant un battage hindou, sans aucune espèce de préparation. En exécutant le battage hindou, il vous suffit de faire pivoter le jeu de cartes tenu en main droite, vers l'extérieur et loin du corps, de manière à pouvoir rapidement jeter un coup d'oeil à la carte du dessous, qui devient la carte clé hindou.

Force hindou

Tout en exécutant le Battage hindou, demandez à un spectateur de dire 'stop' à n'importe quel moment. Sur son ordre, soulevez le jeu de cartes tenu en main droite, pour que le spectateur puisse voir la carte du dessous et demandez-lui de la mémoriser. En fait, étant donné qu'il s'agit de la carte du dessous d'origine, vous connaîtrez toujours la carte choisie.

Un jeu de cartes unilatéral, style hindou

Le Battage hindou peut également servir à donner l'illusion que le jeu de cartes n'est composé que de cartes de même valeur. A chaque fois que vous retirez un paquet de cartes de la main gauche, retournez le paquet tenu dans la main droite face en haut. Bien entendu, vous ne faites que montrer la carte du dessous à chaque fois, mais les spectateurs ont l'impression que toutes les cartes du jeu sont identiques, quel que soit l'endroit où les cartes sont coupées.

La carte capricieuse

Feuilletez rapidement les extrémités d'un jeu de cartes pour un spectateur et demandez-lui de penser à une carte. Feuilletez de nouveau le jeu de cartes, mais cette fois-ci, la carte choisie par le spectateur semble avoir disparu. Vous le feuilletez de nouveau et la revoici !

Secret : Avant d'exécuter ce tour, posez les cartes, extrémités se chevauchant, faces tournées vers le haut, puis poussez les cartes les unes contre les autres, presque entièrement, en laissant environ 1/16ème des extrémités recouvert, comme s'il s'agissait d'un jeu de Svengali.

Toutes les cartes du jeu sont alors soit courtes, soit longues en alternance. Si vous feuilletez les cartes, seule une moitié du jeu de cartes est visible (la moitié longue), les cartes courtes restant invisibles. Le spectateur choisit naturellement une des cartes longues. Et maintenant, feuilletez le jeu de cartes dans le sens inverse pour montrer les cartes courtes et, bien entendu, la carte choisie étant longue, elle semble avoir disparu.

Tour de 25 cartes amélioré

Posez 25 cartes sur la table, en cinq tas de cinq cartes. Demandez à quelqu'un de penser à une carte et demandez-lui dans quel tas elle se trouve. Rassemblez les cartes en faisant en sorte que le tas contenant la carte choisie soit bien au centre.

Ensuite, posez de nouveau les cartes et demandez quel tas contient la carte choisie. Rassemblez de nouveau les cartes, tas contenant la carte choisie au centre. La carte choisie sera toujours la treizième carte.

L'effet du joueur

Voici un effet très agréable à regarder, dont la maîtrise demandera deux ou trois minutes d'entraînement de votre part. Le secret consiste à courber la moitié d'un jeu de cartes vers l'extérieur (convexe) et l'autre moitié vers l'intérieur (concave), soit dans le sens inverse.

Ensuite, donnez les cartes l'une après l'autre, l'une sur l'autre. En tenant le jeu de cartes dans la paume de la main et en appuyant du pouce sur la partie inférieure du jeu de cartes, laissez votre pouce se détendre lentement vers le haut. Les cartes se transforment ainsi en accordéon et peuvent être dépliées dans un sens, puis dans l'autre, créant ainsi un effet très joli.

Les trois cambrioleurs

Le magicien présente trois Valets, qui représentent trois cambrioleurs. Un Roi est aussi utilisé pour représenter un détective ; le jeu représente une maison.

Le scénario se présente ainsi :

'Il était une fois trois cambrioleurs qui décidèrent d'aller cambrioler une maison. L'un d'entre eux se place devant la porte' (un Valet est placé sur le dessous du jeu de cartes).

'Un autre entre dans la maison par la porte de derrière' (un Valet est placé sur le dessus). 'Le troisième entre par une fenêtre' (le troisième Valet est inséré au centre du jeu de cartes).

'En les voyant faire, le détective passe lui aussi par la porte de derrière' (le Roi est placé sur le dessus). 'En entendant le détective, les cambrioleurs se dispersent dans la maison' (le jeu de cartes est coupé à trois reprises).

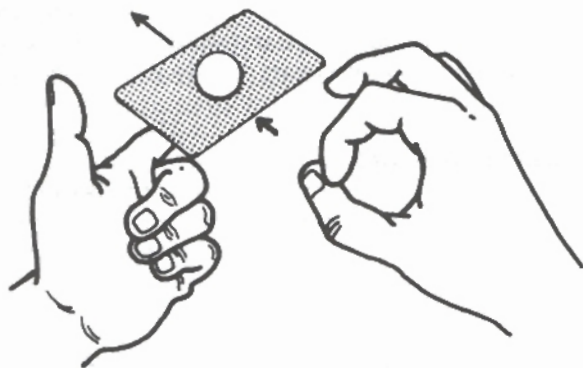
Le jeu de cartes est étalé en éventail et, en son centre, les trois cambrioleurs apparaissent, chacun d'entre eux flanqué d'un détective. Autrement dit, six cartes sont découvertes au milieu du jeu de cartes, rassemblées dans l'ordre suivant : Roi, Valet, Roi, Valet, Roi, Valet.

Avant de commencer ce tour, placez secrètement le quatrième Valet entre deux rois, sur le dessous du jeu de cartes, à l'insu de vos spectateurs.

Lorsqu'un des valets 'passe par la fenêtre', insérez-le dans le jeu de cartes, pas trop loin au-dessus du milieu. Insérez les autres cartes de la manière décrite. Une coupe suffit, mais deux coupes supplémentaires rendent l'effet encore plus étonnant.

Carte et pièce

Seriez-vous capable de faire tenir une carte à jouer surmontée d'une pièce, en équilibre sur la pointe de votre index et de retirer la carte sans faire tomber la pièce ? Facile quand on connaît l'astuce ! Il suffit de donner une chiquenaude latérale à la carte à jouer pour qu'elle s'envole littéralement, laissant la pièce perchée sur votre index.



Pour déchirer un jeu de cartes

La réussite de ce tour dépend du fait que vous devrez prendre le jeu de cartes et en égaliser parfaitement les bords. Prenez le jeu de cartes de la main gauche en plaçant le pouce et le doigt au-dessous, tenez-le faces vers vous et serrez-le fermement de la main gauche.

Votre main droite s'approche alors du jeu de cartes, la partie charnue du pouce contre les faces des cartes, les quatre autres doigts placés contre l'arrière du jeu - le pouce de cette main ne sert à rien.

En tenant le jeu de cartes dans cette position, poussez les cartes de la main droite (en commençant par le haut du jeu), pour déchirer le côté en dessus du jeu de cartes, puis, tout en maintenant votre main gauche dans la même position, faites complètement pivoter votre main droite vers le bas, afin de déchirer le jeu de cartes en deux moitiés.

Cette opération n'est pas compliquée, mais les cartes ne doivent pas glisser et, au lieu d'essayer de les déchirer d'un seul coup, le premier mouvement sert à rompre la partie supérieure du jeu de cartes et à vous donner la prise nécessaire pour déchirer le reste.

Nous vous conseillons de vous exercer avec un demi jeu de cartes, pour commencer, pour apprendre les manipulations décrites ci-dessus. Pour déchirer le jeu en quarts, répétez cette procédure.

Autre manière de retrouver une carte choisie

Demandez à un spectateur de battre le jeu de cartes, puis de vous redonner les cartes, pour bien montrer qu'elles ont bien été battues. Demandez ensuite au spectateur d'annoncer un petit chiffre. Posez un nombre de tas de cartes équivalent au nombre donné par le spectateur, et gardez le reste du jeu de cartes dans la main.

Donnez une des cartes que vous tenez dans la main, à partir du dessus du jeu, sur chacun des tas posés sur la table, jusqu'à ce que vous arriviez à la carte correspondant au nombre donné, puis demandez au spectateur de la mémoriser. Réinsérez la carte dans un des tas de cartes et mélangez toutes les cartes. Et maintenant, annoncez la carte choisie ou retrouvez-la grâce à une des méthodes proposées dans ce livre.

Secret : Lorsque le spectateur vous redonne les cartes battues, prouvez qu'elles ont bien été mélangées, en retirant quelques cartes du dessus du jeu de cartes et en les jetant sur la table, face en haut. Répétez cette opération plusieurs fois, en faisant remarquer que les cartes ont été bien mélangées. Vous aurez déjà obtenu l'information dont vous aurez besoin, puisqu'il vous suffit de mémoriser la quatrième carte à partir du dessus du jeu de cartes. Le reste n'est que du vent.

Demandez alors à un spectateur de vous donner un petit chiffre. Lorsque ce chiffre vous est donné (les spectateurs donnent souvent les chiffres trois ou quatre), faites un nombre de tas équivalent au chiffre donné. Par exemple, s'il s'agit du chiffre trois, faites trois tas de cartes et placez une carte sur le tas numéro un, une sur le tas numéro deux et une sur le tas numéro trois. Demandez à un spectateur de regarder la carte suivante (soit la quatrième carte), celle que vous aurez préalablement mémorisée. Faites de même pour le chiffre quatre. Remarque : quand vous faites les tas, commencez par le dessous en retenant le tas du dessus, qui contient la carte mémorisée.

Une carte complètement envoûtée

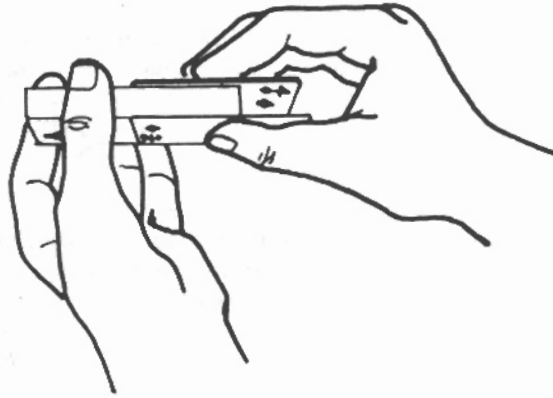
Ce tour vous permettra de faire en sorte qu'une carte choisie se tienne toute droite sur un chapeau que vous aurez emprunté. Votre secret ? Un cheveu blond d'environ 25 à 30 centimètres, attaché à un des boutons de votre veste. Une petite boulette de cire est collée à l'autre extrémité du cheveu. Lorsque le spectateur vous tend la carte choisie, collez secrètement la boulette de cire au verso de celle-ci.

En tenant un chapeau emprunté devant vous, à hauteur de la taille, placez la carte choisie à la verticale, sur le dessus du chapeau, légèrement inclinée loin de vous. Dans cette position, la carte choisie semble se tenir toute droite, comme par magie et, bien qu'ils se tiennent à quelques mètres de vous, vos spectateurs ne voient pas le cheveu.

Stop carte !

Tenez le jeu de cartes, faces en bas, dans votre main gauche, en plaçant la main sous le jeu de cartes et en saisissant les côtés. Ensuite, posez les doigts de la main droite sur le dessus du jeu de cartes et le pouce dessous ; commencez à faire glisser les cartes du dessus du jeu vers vous, une par une, en disant 'Dites-moi quand je dois m'arrêter et je vous dirais quelle carte vous avez choisi'. Lorsqu'un spectateur vous dit 'stop', faites glisser les cartes du jeu de cartes et montrez-les aux spectateurs, en annonçant la carte choisie.

Le secret est tout simple : lorsque vous prenez le jeu de cartes, mémorisez la carte du dessous, à l'insu de vos spectateurs et, lorsque l'on vous demande d'arrêter, faites glisser cette carte avec les autres, en appuyant dessus avec le pouce.



Le Joker

Disposez huit cartes à jouer, Joker inclus, face en bas en deux groupes, de manière à former deux croix. Demandez à quelqu'un de choisir une croix, avant de retirer les quatre cartes. Deux des quatre cartes restantes sont choisies et pour finir, une des deux cartes restantes est choisie. La dernière carte est retournée et s'avère être le Joker. Ce tour de carte dépend d'une petite astuce.

Vous savez où se trouve le Joker parmi les huit cartes. Si le Joker se trouve parmi les quatre premières cartes choisies, prenez les quatre qui n'ont pas été choisies. Si le Joker n'est pas parmi les quatre premières cartes choisies, retirez les quatre cartes choisies. Répétez cette procédure avec les quatre cartes restantes, laissant ou retirant les deux cartes choisies. Au moment du choix définitif, retirez la carte s'il ne s'agit pas du Joker. Dans le cas contraire, retirez l'autre carte et laissez le Joker sur la table.

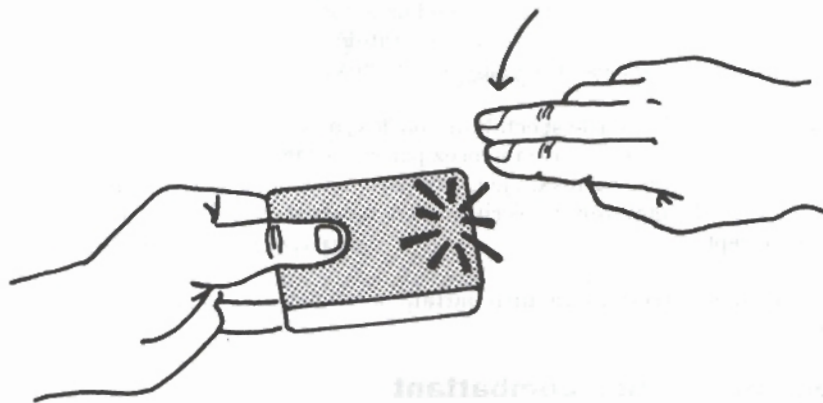
Lecture de carte magique

Après avoir mémorisé l'ordre de plusieurs cartes supplémentaires, placez-les derrière la boîte du jeu de cartes. Sortez les cartes de la boîte et demandez à un spectateur de les battre. Lorsqu'il vous les rend, donnez-lui la boîte et glissez les cartes mémorisées sur la face du jeu de cartes, sans vous faire voir. Tenez le jeu de cartes devant vous, en faisant face aux spectateurs et, doucement, une par une, retirez les cartes en les annonçant à haute voix, l'une après l'autre.

Une véritable apparition

Faites secrètement passer la carte choisie sur le dessous du jeu de cartes et retournez-la, face en haut. Tendez le jeu de cartes à un spectateur et demandez-lui de le tenir. Dites-lui de placer ses doigts à environ deux centimètres sous le jeu de cartes et le pouce sur le dessus, et de tenir le tout fermement.

À ce moment, donnez une tape sèche sur le dessus du jeu de cartes ; toutes les cartes tombent par terre, sauf la carte choisie retournée, qui reste dans la main du spectateur étonné.



Paire et impaire

Voici l'un des petits problèmes dont nous nous servons pour faire en sorte que le spectateur se concentre sur quelques bons tours de cartes.

Passez les treize cartes d'une couleur à un spectateur et demandez-lui de disposer ses cartes de manière à pouvoir donner toutes les cartes impaires, face en haut et à ce que toutes les cartes paires se retrouvent au-dessous du jeu, pour que les cartes tournées face en haut, lorsqu'elles sont données, apparaissent dans un ordre allant de l'As au Roi.

Secret : Disposez les cartes dans l'ordre suivant : As au dessus, puis Reine, 2, 8, 3, Valet, 4, 9, 5, Roi, 6, 10 et 7 au-dessous.

Après avoir mémorisé cet ordre, tout est facile. Il vous suffit de poser la carte du dessus (l'As) face en haut sur la table et ensuite, de poser la carte suivante sur le dessous du jeu de cartes, face en bas. Autrement dit, toutes les autres cartes impaires sont posées sur la table, alors que les cartes paires sont posées sous le jeu de cartes.

Quand vous aurez fini, les cartes tournées face en haut sur la table seront toutes dans le bon ordre, de l'As, au Roi.

Le tour du sept enchanteur

Retirez quelques cartes du jeu et posez-les sur la table. Répétez cette opération avec quelques autres cartes. Ensuite, après avoir montré une feuille de papier parfaitement vierge des deux côtés, écrivez quelque chose sur le papier et pliez-le. Demandez à un spectateur de le tenir, sans lui laisser voir ce qui est écrit dessus.

Ensuite, donnez au spectateur le privilège de choisir l'une des piles de cartes – un choix tout à fait libre – étant donné qu'il peut changer d'avis après avoir choisi, s'il le désire. Une fois le tas choisi, remettez les autres cartes dans le jeu et demandez au spectateur de lire le message écrit plus tôt, dont le libellé n'est autre que le nom des cartes de la pile choisie

Secret : Sans laisser le spectateur voir les cartes que vous retirez du jeu - ou le nombre de cartes - commencez par retirer les quatre Sept. Posez-les et retirez sept autres cartes du jeu, n'importe lesquelles, que vous posez également. Et maintenant, écrivez votre message, soit 'Vous allez choisir la pile de sept'.

Ce message correspondra ainsi parfaitement au choix du spectateur, quel qu'il soit.

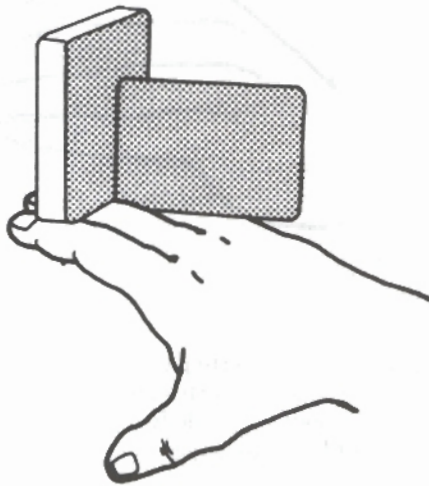
Jeu de l'ancien combattant

Retirez les quatre Valets du jeu de cartes et placez-les en rang, sur la table. Expliquez qu'ils représentent quatre nouvelles recrues du service militaire, dont deux ont été réformées pour handicap physique.

Demandez aux spectateurs de vous indiquer les deux qui ont été réformées. Je vous parie que moins d'une personne sur douze s'apercevra du fait que deux des valets n'ont qu'un oeil au lieu de deux !

Jeu de cartes équilibriste

Placez un jeu de cartes sur le dos de votre main, près des ongles et arrangez-vous pour qu'il se tienne tout droit. Le jeu de cartes reste en équilibre, jusqu'à ce que vous le retiriez. En fait, une carte supplémentaire est coincée entre index et annulaire. Le jeu de cartes est posé à la verticale, diagonalement par rapport à vos doigts et se repose sur la carte supplémentaire. Au moment de retirer le jeu de votre main, prenez la carte supplémentaire en même temps.



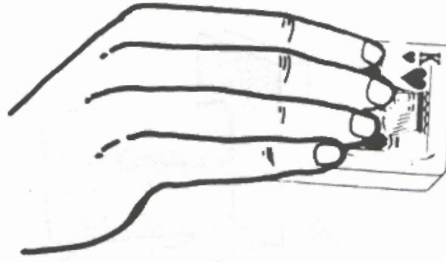
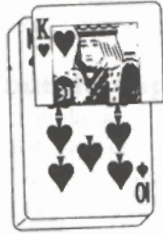
Un feuilleteage magique

Une carte placée au milieu d'un jeu de cartes se déplace vers le dessus du jeu, comme par magie. Deux cartes, le Huit et le Neuf de trèfle, sont secrètement placées sur le dessus du jeu. Prenez les deux cartes, comme s'il s'agissait d'une seule carte, en montrant le neuf et remplacez-les sur le jeu de cartes. Ensuite, prenez la carte du dessus (le Huit) et placez-la au centre du jeu. Le Neuf se retrouve alors sur le dessus du jeu, mais les spectateurs pensent qu'il a été placé au centre. Feuillotez rapidement le jeu de cartes et retirez la carte du dessus, pour l'examiner. Le Neuf de trèfle vient apparemment de passer du milieu au dessus du jeu de cartes !

La 13ème carte

Montrez la carte du dessous du jeu de cartes aux spectateurs, soit, par exemple, le Roi de coeur. Ensuite, demandez à un spectateur de placer les doigts sur le Roi de coeur et le pouce sur le dessus du jeu et de compter jusqu'à 20. Dès qu'il a fini de compter, demandez-lui de vous assurer qu'il tient bien le Roi de coeur. A sa surprise, il s'aperçoit que la carte qu'il tient et qui se trouve sur le dessous du jeu est le Dix de pique.

Vous demandez alors au spectateur de compter à rebours treize cartes et c'est alors qu'il trouve le Roi de coeur. Vous aurez préalablement pris un Roi de coeur d'un vieux jeu de cartes et l'aurez coupé en deux. Placez le Roi de coeur sur le jeu de cartes intact, 13 cartes à partir du dessous du jeu et le Dix de pique sur le dessous du jeu.



Une moitié du Dix de pique est recouverte par la partie supérieure, ou la moitié du Roi de coeur. Tenez le jeu de cartes entre le pouce et l'index de la main droite, de manière à ne montrer que le Roi. Retournez le jeu de cartes, face en bas et montrez la moitié supérieure du Dix de pique au spectateur.

Pendant qu'il compte, faites glisser la moitié de carte dans la paume de la main et placez-la secrètement dans votre poche.

La carte retournée

Posez un jeu de cartes sur votre main gauche et demandez à un spectateur de le couper et de placer la coupe du dessus près de la coupe du dessous, sur votre main ouverte.

Demandez au spectateur de retirer et de mémoriser secrètement la carte supérieure du tas le plus près de lui. Ensuite, prenez la carte supérieure de l'autre tas de cartes, regardez-la et dites immédiatement au spectateur quelle carte il tient dans sa main.

Avant de poser le jeu de cartes sur votre main, prenez secrètement note de la carte supérieure. Il s'agit de la carte que le spectateur retire sans se douter de la supercherie et dont il prend note. Lorsque vous prenez la carte de l'autre tas, vous n'accomplissez qu'une simple opération de diversion qui dupe le spectateur et rend le tour encore plus étonnant.

L'arroseur arrosé

Voici une bonne manière de s'en prendre à un petit malin. Demandez-lui de battre le jeu de cartes et de le placer sur votre main, face en bas, derrière vous, de prendre la carte du dessus, de la regarder et de la replacer sur le dessus du jeu. A ce moment, alors que vous vous retournez pour faire face à votre malin, vous retournez la carte du dessus du jeu de cartes face en haut comme s'il s'agissait d'un mouvement secret, mais en vous arrangeant pour qu'il vous voit le faire. Ramenez le jeu devant vous, face du jeu tournée vers lui, en lui demandant de regarder la carte du dessous.

Sa carte se trouve ainsi sur le dessus du jeu, devant vous. Remplacez le jeu derrière vous, en retournant la carte et donnez le nom de sa carte à haute voix. Il croit savoir que vous avez subrepticement regardé la carte, vous le dit ou affirme qu'il peut en faire autant. Invitez-le à essayer.

Lorsque vous regardez la carte du dessus du jeu de cartes qu'il a placé derrière lui, remplacez-la face en haut, de manière à ce que, lorsqu'il retourne la carte et fait repasser le jeu de cartes devant lui, la carte choisie ne se trouve pas devant lui. Il ne vous reste plus qu'à admirer sa déconfiture !

Pour le magicien

Si vous voulez présenter ce tour à un magicien dont vous pensez qu'il le connaît déjà, au lieu de replacer la carte sélectionnée sur le dessus du jeu de cartes, placez une carte à double verso. Et ainsi, qu'il retourne la carte où non, il ne trouvera que le verso d'une carte au moment de faire repasser le jeu de cartes devant lui.

Les points qui s'envolent

Utilisez un jeu de cartes vierge pour ce tour. Ce type de jeu est en vente dans tous les magasins de tours de magie et contient une carte ordinaire. Forcez cette carte ordinaire du jeu de cartes et faites la remettre dans le jeu, qui devra être battu. Ensuite, étalez les cartes sur la table, face en haut et montrez que tous les points se sont envolés de l'intégralité du jeu, à l'exception de la carte choisie.

Tout le monde voudra examiner le jeu de cartes et personne n'en croira ses yeux.

A vue de nez

Demandez à un spectateur de sélectionner une carte et, secrètement, placez-la sur le dessus du jeu, avant de le placer devant votre visage. En même temps, laissez la carte du dessus frotter contre votre nez et, alors que vous abaissez le jeu de cartes, la carte choisie semble remonter du jeu de cartes, sous la poussée de votre nez. Cet effet est très drôle lorsqu'il est exécuté rapidement.

Il n'y a qu'à demander

Demandez à un spectateur de choisir trois cartes quelconques et de les mélanger dans le jeu. Ensuite, demandez au spectateur s'il veut ses cartes en une seule fois, ou l'une après l'autre. S'il les veut toutes, jetez-lui le jeu de cartes tout entier. S'il les veut une par une, jetez-lui toutes les cartes, une par une. A n'exécuter qu'aux dépends de bons amis !

Les cartes qui montent

Un spectateur choisit une carte librement à partir d'un jeu de cartes bien battu. Demandez au spectateur de pousser la carte au fond d'un verre à eau de forme conique. Le spectateur s'exécute, rien ne se passe et la carte reste au fond du verre. Retirez la carte et, après plusieurs gestes magiques au dessus de la carte, repoussez-la au fond du verre. Cette fois-ci, la carte remonte doucement, comme sous l'effet d'une force mystérieuse. Vous aurez, préalablement et à l'insu de tous, badigeonné de savon l'autre côté de l'intérieur du verre. Lorsque vous poussez la carte au fond du verre, faites en sorte qu'elle touche les surfaces savonnées et elle remontera vers la sortie.

Trouvez la carte

Retirez secrètement les As et les Sept d'un jeu de cartes (sauf ceux de carreau). Disposez ces six cartes de manière à ce que leurs points principaux soient tournés dans le même sens, puis placez-les au milieu du jeu de cartes. En tenant le jeu de cartes en éventail, demandez à un spectateur de choisir une de ces cartes centrales. Refermez l'éventail, retournez-le et demandez au spectateur de remettre la carte dans le jeu. Battez le jeu et retirez la carte choisie. Le secret de ce tour est simple. En effet, les points de la carte choisie seront tournés dans le sens opposé à celui des autres cartes.

Preuve par 21

Donnez 21 cartes en trois piles, face en haut. Demandez à quelqu'un de choisir une des cartes de n'importe quelle pile et de vous dire laquelle contient la carte choisie. Ensuite, prenez les trois piles de cartes, en plaçant la pile contenant la carte choisie au milieu. Rassemblez les 21 cartes et redonnez-les en trois piles. Dites à votre volontaire de vous dire quelle pile contient la carte choisie. Rassemblez les cartes, comme avant, donnez-les en trois piles et dites à votre volontaire de vous dire quelle pile contient la carte choisie. Répétez cette procédure une troisième fois, comme avant. Rassemblez les trois piles de 21 cartes. Donnez les cartes, face en haut, à partir du dessus ; la 11ème carte devrait être la carte choisie.

Le pont

Pour découvrir une carte choisie. Après avoir battu le jeu de cartes, courbez le jeu au centre, dans le sens de la largeur, mais sans que cela puisse se remarquer. Demandez à un spectateur de choisir une carte et, alors qu'il regarde la carte choisie, courbez le jeu dans l'autre sens.

Lorsque le spectateur remet la carte dans le jeu, vous la trouvez facilement car elle est courbée dans l'autre sens.

Un gag idiot

Demandez à quelqu'un de choisir une carte et dites-lui d'en multiplier la valeur par deux, d'ajouter six, de soustraire quatre et ainsi de suite, aussi sérieusement que possible. Réfléchissez intensément, demandez-lui le résultat et nommez n'importe quelle carte. Vous vous tromperez, naturellement. Idiot mais drôle !

Rapido

Si vous voulez un petit tour rapide, demandez à quelqu'un de penser à une carte, demandez-lui le nom de cette carte et dites 'C'est exact'.

Dehors, dedans

Si vous allez rendre visite à quelqu'un chez lui et que vous projetez de faire quelques tours de cartes, collez une carte sur la vitre extérieure d'une des fenêtres de la maison. Plus tard, quand vous serez à l'intérieur, occupé à faire vos tours, forcez un double de la carte en question et faites-la disparaître. Dites aux personnes présentes de se rendre vers la fenêtre, pour constater que la carte est apparue derrière la fenêtre.

Un visiteur venu du froid

Vous pouvez également laisser une carte face en haut sur le seuil de la maison et forcer un double de cette carte. Dites à votre hôte que vous croyez avoir entendu quelqu'un à la porte. Il s'apercevra, en allant voir, que ce quelqu'un n'est autre que la carte choisie.

Tout le monde sait, sauf lui

Si vous avez l'occasion de faire vos tours devant une petite assemblée ou les membres d'un club, demandez à un spectateur de choisir une carte et, secrètement, faites-la passer au-dessus du jeu de cartes. Demandez au spectateur de venir vous rejoindre et, en l'aidant à le faire, faites glisser la carte du dessus du jeu sous le col de son manteau, par derrière. Plus tard, quand il retournera à sa place, tout le monde verra la carte.

Devin instantané

Demandez à quelqu'un de choisir une carte, librement, et de la remettre dans le jeu que vous tenez derrière vous. Avant de ramener le jeu devant vous, déchirez le coin révélateur de la carte et gardez-le dans la main. Demandez à une autre personne de venir vous rejoindre et dites-lui que, grâce à quelques signes de la main, vous allez lui donner le pouvoir de nommer la carte.

Après quelques passages de la main devant son visage, le spectateur voit le coin déchiré de la carte, se rend compte de ce que vous attendez de lui et l'annonce à haute voix.

Autre devin instantané

Demandez à quelqu'un d'écrire le nom d'une carte en caractères gras sur le volet intérieur d'une boîte d'allumettes en papier. Forcez un double de cette carte. Demandez à quelqu'un de prendre les allumettes. Le nom de la carte apparaît lorsqu'il ouvre la boîte d'allumettes.

Empreintes digitales

Voici un tour de cartes vraiment original. Plongez votre pouce dans du jus de citron, puis appuyez-le contre le recto d'une carte. Laissez votre empreinte sécher sur la carte – elle sera totalement invisible. Forcez un de vos spectateurs à choisir cette carte et demandez-lui de la battre dans le jeu, parcourez le jeu, faces en haut et retirez-en quelques cartes, l'une d'entre elles étant la carte choisie. Tenez les cartes devant une ampoule allumée pour 'deviner la carte'. Lorsque vous la trouvez, la chaleur de l'ampoule développe l'empreinte de votre pouce, dont vous pouvez déclarer qu'elle appartient à votre volontaire.

Un tour de carte... éblouissant

A l'aide d'un pinceau fin en poil de chameau, peignez le nom d'une carte au jus de citron sur une ampoule opaque. Forcez un volontaire à choisir cette carte et faites examiner l'ampoule par vos spectateurs. Placez-la dans une douille et allumez la lumière. La chaleur développe l'écriture et révèle le nom de la carte.

Ne regardez pas en l'air !

Un bon tour à exploiter chez vous. Arrangez-vous pour coller une carte quelconque au plafond et vous constaterez que personne ne la remarque. Au bon moment, forcez un double de cette carte et demandez à ce qu'elle soit remise dans le jeu de cartes. Jetez soudainement le jeu de cartes au plafond, là où vous avez préalablement collé la carte. Surprise ! la carte choisie est collée là-haut !

Non, nous n'avons plus de bananes

Demandez à un spectateur de choisir une carte et de la remettre dans le jeu. Faites-la secrètement passer sur le dessus du jeu. Dites aux personnes présentes que vous allez la faire passer dans la banane qu'il tient dans la main. Demandez-lui de peler la banane, de rompre ou de mordre un petit morceau de la banane pour trouver la carte. Le spectateur s'exécute mais ne trouve pas la carte.

Demandez-lui de mordre un autre morceau, etc., jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un petit morceau de banane. Insistez pour qu'il la finisse complètement. Toujours pas de carte. Ce tour est très drôle. Pour finir, retirez secrètement la carte du dessus du jeu et sortez-la de sous son manteau. Ce tour était l'un des tours favoris d'Arthur Altman, qui a toujours bien fait rire ses spectateurs en l'exécutant.

Une rouge parmi les bleues

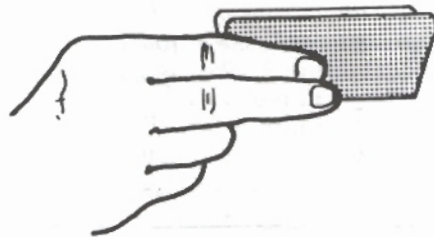
Prenez par exemple un jeu de cartes à dos bleu. Sous le jeu, placez, disons le Cinq de coeur. Prenez un jeu de cartes à dos rouge et placez le Cinq de coeur sur le dessous du Cinq du jeu bleu. Et maintenant, grâce au battage hindou, forcez un spectateur à choisir la carte du dessous. Etalez le jeu de cartes en éventail et montrez que le jeu contient une carte rouge. Retournez-la. Il s'agit bien de la carte choisie.

Le Joker magique

Effet : Demandez à un spectateur de tenir les deux extrémités d'un crayon à papier emprunté, sans en toucher le milieu. Demandez à vos spectateurs de se concentrer sur le Joker. Pliez la carte magique en deux et dites au spectateur de la tenir bien serrée.

Frappez le crayon en son centre d'un coup sec, avec la pliure du Joker. Le crayon se fend en deux, à la surprise du spectateur. Faites immédiatement examiner le Joker magique par les spectateurs, pour prouver qu'il ne s'agit nullement d'une carte préparée.

Secret : La carte magique et le crayon ne nécessitent aucune préparation - il vous suffit de tenir la carte pliée de la main droite, entre le pouce et l'index, de placer le majeur sous l'index. La carte cache vos doigts et lorsque vous cassez le crayon d'un coup sec, votre majeur s'acquitte du coup dévastateur.



Un tour qui plaît toujours

Peu de personnes le savent, mais la marge prévue d'un côté des cartes à personnage est légèrement plus étroite d'un côté que de l'autre. Posez cinq ou six cartes à personnage sur la table, l'une à côté de l'autre, marge la plus étroite tournée du même côté et dites à un spectateur d'en faire pivoter une ou plusieurs à 190°, lorsque vous serez sorti de la pièce.

En revenant, vous pourrez facilement dire quelles cartes ont été déplacées, même si la différence de largeur des marges est imperceptible, à moins de connaître cette petite particularité.

Un système infailible

Il s'agit de disposer toutes les cartes d'un jeu de cartes, selon un ordre préétabli, qui vous permettra de retrouver le nom d'une carte choisie ou une carte voulue.

Disposées de cette façon, les cartes ne doivent pas être dérangées, ou battues, mais le magicien peut les couper.

Les cartes sont disposées ou 'empilées' en plaçant l'As de trèfle en premier sur la table, face en haut, puis la carte suivante (le Quatre de carreau) et ainsi de suite, jusqu'à épuisement du jeu de cartes, dans l'ordre indiqué sur le tableau :

Trèfle	Carreau	Pique	Coeur
As	4	7	10
Roi	3	6	9
Reine	2	5	8
Valet	As	4	7
10	Roi	3	6
9	Reine	2	5
8	Valet	As	4
7	10	Roi	3
6	9	Reine	2
5	8	Valet	As
4	7	10	Roi
3	6	9	Reine
2	5	8	Valet

Règle no. 1 : Chaque carte possède une valeur numérique : As = 1, etc, jusqu'au Valet = 11, à la Reine = 12 et au Roi = 13.

Règle no. 2 : Chaque carte est placée à trois chiffres de l'autre, comme vous vous en apercevrez en étudiant attentivement ce système : 6-9-Reine-2(12) ; 2-5-8-Valet(11).

Règle no. 3 : Chaque carte de dénomination identique se trouve à 13 cartes de l'autre et suit le même ordre de couleur que le système : Trèfle, Carreau, Pique, Coeur.

Pour annoncer une carte tirée par un spectateur

Étalez les cartes en éventail et demandez à un spectateur de choisir une carte. Lorsqu'il tire la carte du jeu, séparez le jeu de cartes à cet endroit et placez la moitié supérieure du jeu au dessous, ce qui vous permet en même temps de jeter un coup d'oeil sur la carte du dessous. Vous savez ainsi que la carte choisie est la carte qui se trouve immédiatement après la carte du dessous - plus trois - et en vous rappelant la couleur qui suit la carte du dessous, vous annoncerez la carte choisie.

Exemple : Le spectateur choisit une carte, vous coupez le jeu de cartes à cet endroit - comme ci-dessus - et vous remarquez que la carte du dessous est le Neuf de carreau. Ajoutez trois à neuf et vous obtenez 12, soit la Reine. Le Pique suit le Carreau et par conséquent, la carte choisie est la Reine de Pique. La carte est replacée à l'endroit du jeu qui convient, en guise de préparation au prochain tour.

Dites combien - et lesquelles

Demandez à un spectateur de tirer une poignée de cartes du jeu, en une seule fois. Séparez les cartes à cet endroit et mémorisez la carte du dessous. Mémorisez également la carte de même couleur la plus près du dessus du jeu de cartes. Soustrayez le nombre correspondant à la carte de cette couleur qui se trouve sur le dessus, du nombre correspondant à la carte de même couleur se trouvant sur le dessous. Multipliez le résultat par quatre et soustrayez le nombre de cartes, carte de la couleur du jeu de cartes incluse et le résultat correspondra au nombre de cartes tirées du jeu.

Exemple : Les cartes sont tirées du jeu. Coupez le jeu et placez la moitié supérieure du jeu de cartes au-dessous. Vous remarquez que la carte du dessous est le 12 ou la Reine de trèfle. En regardant sur le dessus, vous remarquez que la troisième carte est le Huit de trèfle. Soustrayez huit de 12, vous obtenez quatre (la carte de la couleur du dessus, à partir du dessous). Multipliez quatre par quatre, pour obtenir 16, soit le résultat ci-dessus multiplié par quatre. Soustrayez trois de seize, vous obtenez 13 (le nombre de cartes du dessus, d'après le résultat ci-dessus), ce qui vous donne le nombre de cartes tirées : 13. Si la valeur de la carte du dessous est inférieure à la carte du dessus de même couleur, ajoutez 13 à la carte du dessous et suivez l'exemple donné.

Suite de cartes - sans regarder

Placez les cartes derrière vous, après avoir mémorisé la carte du dessous. Ajoutez trois à la carte du dessous et rappelez vous de la couleur qui suit. Commencez par la carte du dessus et, au fur et à mesure que vous faites passer les cartes d'une main à l'autre, vous connaissez naturellement le nom de la carte à laquelle on vous demande de vous arrêter, puisque vous vous nommez mentalement les cartes une par une.

Pour savoir où se trouve une carte par rapport à la carte du dessus

Un spectateur annonce une carte. Commencez par trouver la carte de la même couleur la plus près du dessous. Soustrayez le nombre de la carte annoncée du nombre de la carte de même couleur la plus près du dessous. Multipliez le résultat obtenu par quatre. Soustrayez le nombre de cartes qui se trouvent sous la carte de la couleur du dessous, pour savoir à combien de cartes du dessus se trouve la carte annoncée.

Exemple : Le spectateur annonce le Quatre de carreau. Vous regardez la carte du dessous et remarquez que le Neuf de carreau est la troisième carte à partir du dessous du jeu de cartes. Soustrayez quatre de neuf, soit cinq (la carte annoncée de la couleur la plus près du dessous). Multipliez cinq par quatre. Vous obtenez 20 (soit le résultat ci-dessus multiplié par quatre). Soustrayez deux de 20, ce qui vous donne 18 (soit le nombre de cartes se trouvant sous la carte de la couleur du dessous). Le résultat, le Quatre de carreau, est la dix-huitième carte à partir du dessous. Si la carte de couleur sur le dessous ou le plus près du dessous est inférieure, ajoutez 13 à cette carte et suivez l'exemple donné.

Donnez-vous tous les atouts

Faites semblant de battre ou de couper les cartes. Demandez à la personne à votre droite de couper les cartes et de placer sa coupe en dessous, comme d'habitude. La carte du dessous est donnée comme étant l'atout. Donnez les cartes ordinaires, en vous servant en quatrième. Lorsque vous retournerez les cartes, vos camarades s'apercevront que vous avez tous les atouts.

Pour vous donner un flush, quelle que soit la couleur annoncée

Ce tour ne peut être exécuté que lorsque quatre joueurs sont attablés. Commencez par demander à quelqu'un quelle couleur et quelle main il veut. Obtenez la carte de couleur en coupant le jeu ou parvenez à la position voulue au dessous du jeu et donnez les cartes normalement.

Exemple : La personne veut un Flush de coeur en troisième main. Coupez les cartes jusqu'à ce que la carte du dessous soit un trèfle. La troisième carte à partir du dessous sera donc un Coeur. Etant donné que toutes les quatre cartes suivantes sont des coeur, les cartes données à la troisième personne sont toutes des cartes de coeur.

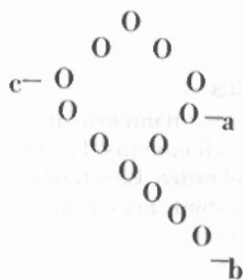
Vous pouvez, lorsque deux personnes ont assimilé le code, exécuter toute une série d'effet de lecture de cartes par sixième sens, qui consistent à faire choisir une carte et à l'annoncer immédiatement, etc.

Lorsque vous aurez bien maîtrisé ces tours, vous pourrez les exécuter n'importe où.

Une merveille de lettre Q

Il s'agit d'un effet tout à fait étonnant obtenu en plaçant plusieurs cartes ou pièces en cercle, avec une queue qui le fait ressembler à la lettre Q et au cours duquel un spectateur pense à une carte pendant que vous avez le dos tourné. Votre rôle consiste à lui annoncer la carte.

Secret: Demandez à quelqu'un de penser à une carte et de compter le nombre correspondant à la carte en commençant à partir du début de la queue de la lettre Q (soit la lettre 'b' sur l'illustration), puis autour du cercle. Lorsque cette personne a fini de compter, demandez-lui de recompter en retraçant son chemin mais, cette fois-ci, sans retourner par la queue de la lettre, mais en continuant autour de celle-ci. Dites-lui que vous lui direz à chaque fois à quelle carte il s'est arrêté de compter. Supposons qu'il choisisse la sixième carte, il commence à compter à partir de la lettre 'b', s'arrête à la lettre 'c', puis recompte jusqu'à la lettre 'a'. Le nombre de cartes composant la queue de la lettre Q vous permet de savoir qu'il s'arrêtera toujours au niveau de la lettre 'a', si cette queue se compose de trois cartes. Lorsque vous refaites ce tour, diminuez ou augmentez le nombre de cartes composant la queue de la lettre Q ; le résultat sera toujours différent, puisque le nombre de cartes dont se compose la queue de la lettre correspondra au nombre de cartes comptées dans le cercle.



Pour retrouver les cartes choisies

Prenez le jeu de cartes et coupez-le en deux moitiés. Demandez à un spectateur de choisir une carte de la moitié supérieure et à un autre spectateur de choisir une carte de la moitié inférieure, en leur demandant de mémoriser leur carte. Invitez-les à réinsérer leur carte dans leur moitié de jeu de cartes et annoncez les cartes, de la manière qui convient.

Secret : Il vous suffit de préparer le jeu de cartes comme suit : Toutes les rouges ensemble et toutes les noires ensemble. Le spectateur qui a choisi une carte de la moitié rouge est invité à l'insérer parmi les noires et vice versa. Ensuite, il vous suffit d'étaler les cartes en éventail pour détecter instantanément la carte choisie. Répétez ce tour une deuxième fois, puis battez le jeu de cartes et annoncez ou trouvez les cartes choisies comme il vous plaira.

L'As fuyard

Placez l'As de trèfle et l'As de pique d'un côté et de l'autre de l'As de coeur, de manière à ce que la pointe centrale de l'As de coeur puisse être prise pour l'As de carreau ; placez le vrai As de carreau dans votre poche.

Montrez les trois As aux spectateurs et placez-les sur le dessus du jeu de cartes. Insérez les trois cartes du dessus, une par une, à différents endroits du jeu de cartes et demandez à un spectateur de le battre. Demandez au spectateur de retirer les trois As du jeu de cartes et, en constatant son échec, sortez l'As de carreau de votre poche.



Sélection en trois piles

Donnez les cartes en trois tas, dans n'importe quel ordre. Trois cartes sont choisies et placées au-dessus de chaque tas. Les tas sont ensuite rassemblés, dans n'importe quel ordre. Le jeu de cartes est coupé autant de fois que les spectateurs le souhaitent, mais rien ne vous empêche de retrouver les trois cartes choisies.

Secret : Vous mémorisez subrepticement les trois cartes du dessus du jeu de cartes, dont chacune provient d'un tas différent. Le reste du jeu de cartes est placé sur ces trois cartes, dans n'importe quel ordre et dans n'importe quelle quantité. Ensuite, demandez au spectateur de prendre n'importe quel tas, de choisir une carte de ce tas et de la replacer sur le dessus du tas. Les spectateurs font la même chose avec les deux autres tas.

Les tas sont ensuite placés l'un sur l'autre, dans n'importe quel ordre et un spectateur peut couper le jeu de cartes autant de fois qu'il le souhaite.

Les trois cartes choisies se trouveront toujours au-dessous des trois cartes préalablement mémorisées. Il vous suffit de retourner le jeu de cartes, face en haut, de le parcourir et d'annoncer les cartes choisies.

Une carte toute retournée

Une carte choisie et placée au milieu du jeu de cartes se retourne mystérieusement.

Secret : Avant d'exécuter ce tour, vous inversez la carte du dessous. Par conséquent, lorsqu'une carte est choisie, veillez à ne pas montrer la carte inversée. Lorsque le spectateur est occupé à mémoriser sa carte, retournez l'ensemble du jeu.

N'oubliez pas de bien égaliser les bords du jeu de cartes. Demandez au spectateur d'insérer sa carte, puis d'un grand geste, laissez tomber la carte inversée par terre, 'accidentellement', puis replacez-la sur le dessus du jeu, dans le bon sens. La carte choisie est la seule dans le mauvais sens.

Un tour aux rayons X

Coupez le jeu en trois tas, puis roulez une carte en forme de tube. En regardant à travers ce tube révélateur à rayon X, annoncez la carte du dessus de chaque tas.

Secret : Vous aurez besoin d'un peu de sang-froid pour réussir ce tour, mais il en vaut la peine. Mémorisez subrepticement la carte du dessus et coupez le jeu en tas, le dernier tas contenant la carte connue. En déclarant que le premier tas contient (annoncez la carte mémorisée) et en prenant la carte du premier tas, dites 'c'est exact'. Ensuite, annoncez la carte du deuxième tas (mais annoncez la carte que vous tenez dans la main), prenez-la et répétez l'opération pour le troisième tas. Annoncez de nouveau les trois cartes - toujours sans les montrer aux spectateurs.

Les spectateurs commenceront certainement à douter de votre pouvoir de devin. C'est à ce moment que vous poserez les cartes sur la table, une par une et dans l'ordre annoncé, pour prouver les vertus magiques de votre petit tube à rayon X.

Le mystère de l'oeuf et de la carte

Invitez vos spectateurs à examiner un oeuf dur que vous leur avez confié, pour leur prouver qu'il n'a subi aucune préparation. Demandez à l'un d'entre eux de poser cet oeuf sur la table, bien en vue des autres et de le laisser là. Demandez à quelqu'un de choisir une carte et de la mémoriser, avant de la remettre dans le jeu.

Tendez l'oeuf à un spectateur et demandez-lui d'en retirer la coquille. Une fois cette opération accomplie, le nom de la carte préalablement choisie apparaît, inscrit sur le blanc de l'oeuf.

Secret : Ce tour vous obligera à forcer une carte. Dissolvez une demi-once d'alun dans une demi-pinte de vinaigre et, à l'aide d'un pinceau fin, écrivez ou imprimez le nom de la carte que vous projetez de forcer. Laissez l'oeuf sécher et, lorsque toutes les traces d'écriture ont disparu, laissez l'oeuf bouillir pendant environ 10 minutes. Vous êtes désormais prêt à exécuter ce tour des plus époustouflants.

Dix heures moins cinq

Demandez à quelqu'un de choisir une carte, n'importe laquelle, de la remettre dans le jeu de cartes et de vous donner un chiffre compris entre cinq et dix. Vous retrouvez la carte à l'endroit correspondant au chiffre donné.

Secret : Commencez par prendre un Six et un Sept et placez-les sur le dessus du jeu de cartes, Sept en première position, Six en deuxième. Ensuite, prenez un Huit et un Neuf ; placez le Neuf sur le dessous et le Huit sur le Neuf. Vous êtes maintenant prêt à exécuter ce tour.

Étalez le jeu de cartes et demandez à quelqu'un de choisir une carte, tout en comptant mentalement jusqu'à huit à partir du dessus du jeu. Lorsque le spectateur réinsère la carte choisie dans le jeu, arrangez-vous pour qu'il la replace en huitième position, de manière à ce que la carte en question soit la huitième à partir du dessus du jeu.

Demandez à vos spectateurs de vous donner un chiffre entre cinq et dix. Si le chiffre donné est le six, soulevez les deux cartes du dessus en même temps et montrez-les comme s'il ne s'agissait que d'une seule carte, en disant : 'vous avez demandé la sixième carte ; voici, pour commencer, le chiffre que vous avez demandé'. Faites immédiatement passer ces cartes sur le dessous du jeu de cartes et commencez à compter, à haute voix, en retirant une carte à chaque chiffre prononcé - une, deux, trois, quatre - puis dites : 'la prochaine carte est la cinquième carte. La carte qui la suit est la sixième carte et devrait être la carte que vous avez choisie - cinq, six - annoncez votre carte'. Le spectateur annonce la carte et vous la retournez, pour prouver qu'il s'agit bien de la carte choisie.

Si vos spectateurs demandent la septième carte, prenez la carte du dessus du jeu de cartes, montrez-leur le sept, placez-la en dessous et, bien entendu, la carte choisie sera la septième carte. S'ils demandent la huitième carte, retirez deux cartes en même temps du dessous et montrez-leur le huit, puis replacez-les en dessous et commencez à compter à partir du dessus. Leur carte sera bien entendu la huitième.

Si l'on vous demande la neuvième, retirez le neuf du dessous du jeu, montrez qu'il s'agit bien du chiffre demandé et commencez à compter, en partant du neuf.

Les cartes obéissantes

Montrez deux cartes aux spectateurs, puis placez-les au centre du jeu de cartes ; égalisez les bords du jeu, posez-le sur la table et tapez sèchement sur le dessus du jeu de cartes en criant le mot 'passe'. Retournez le jeu face en haut - les cartes que vous avez montrées aux spectateurs sont maintenant sur le dessous du jeu.

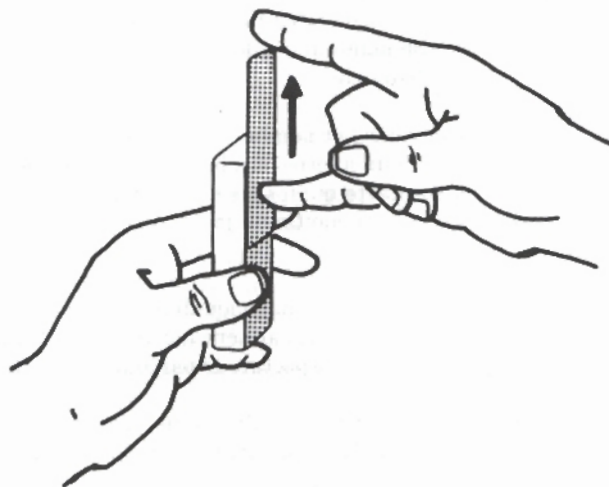
Secret : Cet effet est d'une simplicité enfantine et pourtant, il dupe tout le monde. Avant de commencer, retirez le Sept de trèfle et le Huit de pique du jeu de cartes et placez-les sur le dessous du jeu. Prenez ensuite le Huit de trèfle et le Sept de pique et placez-les sur le dessus.

Retirez les deux cartes du dessus et montrez-les brièvement à vos spectateurs. Insérez ces deux cartes au milieu du jeu, retournez le jeu et montrez-leur le Sept de trèfle et le Huit de pique, en leur posant la question : 'vous les avez vu passer ?'

Quel talent !

Alors que vous promenez votre index sur le jeu de cartes, une carte choisie se détache mystérieusement du reste du jeu.

Pour exécuter ce tour, placez la carte choisie sur le dessus du jeu de cartes. Tenez le jeu de cartes directement en face des spectateurs. La carte monte, obéissant à la poussée que vous exercez contre la carte avec votre petit doigt (voir illustration 15). Si l'angle adopté est le bon, vos spectateurs ne s'apercevront pas de cette supercherie.



Tour de télépathie

Demandez à un spectateur de battre le jeu de cartes, donnez plusieurs cartes sur la table, une par une, face en haut. Pendant que vous donnez les cartes, demandez à un de vos spectateurs de mémoriser une des cartes et où elle se trouve par rapport au dessus de la pile que vous êtes en train de donner.

Placez cette pile de cartes au milieu du reste du jeu de cartes et demandez au spectateur de vous donner le chiffre correspondant à l'endroit où se trouve sa carte dans la pile. Ensuite, dites au spectateur de vous saisir le poignet gauche et de penser 'stop' dès qu'il voit sa carte. Lorsque vous donnez de nouveau les cartes, donnez-les face en bas, mais observez et dites à votre spectateur d'observer chaque carte, à mesure qu'elle est retirée du jeu de cartes. Vous vous arrêtez bien entendu au bon endroit.

Secret : Il vous suffit de mémoriser la première carte que vous avez posée sur la table, lorsque vous remettez les cartes au milieu du jeu de cartes ; en l'utilisant comme carte clé, vous pouvez compter à rebours jusqu'au nombre de cartes correspondant à la carte choisie par le spectateur.

Remarque : ce que les spectateurs ont tendance à trouver étonnant, c'est que le premier tas de cartes (une vingtaine suffisent) soit remis dans le jeu de cartes, pris en sandwich entre les autres cartes.

La carte choisie s'envole

Après qu'une carte du jeu ait été librement choisie et qu'elle ait été réinsérée dans le jeu, et une fois le jeu coupé à plusieurs reprises, le magicien demande au spectateur d'annoncer sa carte. Demandez au spectateur de parcourir le jeu et, à sa surprise totale, il constate que sa carte a complètement disparu. Demandez-lui de vous redonner le jeu de cartes, prononcez une formule magique quelconque, parcourez le jeu de cartes et retrouvez la carte disparue.

Secret : Une fois la carte choisie – et pendant que le volontaire la mémorise – divisez le jeu en deux moitiés et placez une pincée de cire magique (cire d'abeille) sur la carte du dessus de la moitié inférieure. La carte choisie est insérée dans cette moitié du jeu, l'autre moitié étant placée dessus.

Les bords des cartes sont égalisés et le magicien demande au spectateur de couper les cartes au hasard ; la carte qui adhère naturellement à l'autre carte semble avoir disparu lorsque le spectateur parcourt le jeu de cartes.

Lorsque vous la recherchez à votre tour, veillez à bien retirer les cartes du jeu une par une. A défaut de cire d'abeille, utilisez un peu de salive.

Une manière tout à fait étonnante de trouver des cartes choisies

Demandez à un spectateur de battre un jeu de cartes emprunté. Demandez-lui d'en garder la moitié et de vous remettre l'autre moitié, que vous placez dans un chapeau. Placez un autre chapeau sur le premier, afin de pouvoir secouer le tout dans tous les sens aussi vigoureusement que vous le souhaitez, sans les renverser.

Le spectateur sera ainsi convaincu que les cartes ont été parfaitement mélangées.

Après cette opération, d'autres spectateurs choisissent librement plusieurs autres cartes parmi les cartes tenues par le spectateur et vous passez d'une personne à l'autre, tout en secouant le chapeau en passant devant chacune d'entre elles, en demandant à la personne qui tient la carte choisie de l'insérer, face en bas, entre les rebords des deux chapeaux. Vous procédez ainsi jusqu'à épuisement du jeu de cartes tenu par le spectateur.

Demandez aux spectateurs de bien secouer les chapeaux, avant de vous les rendre. Retirez le chapeau du dessus et plongez la main dans le chapeau du dessous, pour en sortir les cartes, une par une. Vous pouvez également sortir les cartes une par une et les poser face contre table, puis, une fois que vous aurez sorti toutes les cartes choisies du chapeau, commencez à les retourner, face en haut en les annonçant. Il ne vous reste plus qu'à demander qui a choisi telle ou telle carte.

Secret : Le secret est très simple et s'exécute lorsque vous placez vos cartes dans le chapeau, au début du tour. Il vous suffit de bien courber le centre de vos cartes, en vous aidant du chapeau pour cacher ce mouvement. Les cartes choisies par les spectateurs ne sont pas courbées en leur centre, au contraire des vôtres et sont par conséquent faciles à retrouver.

Après avoir sorti les cartes choisies du chapeau, n'oubliez pas de redresser les cartes restantes, en les recourbant dans le sens inverse.

Le spectateur est le vrai vainqueur

Faites choisir une carte et faites-la passer secrètement sur le dessus du jeu. Prenez deux cartes du dessus du jeu, comme s'il ne s'agissait que d'une seule carte et retournez-les sur le dessus du jeu de cartes, face en haut, en demandant s'il s'agit bien de la carte choisie. Ensuite, retournez le jeu de cartes, face en haut, retirez la carte que vous venez de présenter du dessous du jeu et utilisez-la comme repère, pour demander si la carte du dessous est la bonne.

La vraie carte choisie inversée passe ainsi secrètement sur le dessous de la pile. Coupez le jeu, refermez la coupe et retournez le dos du jeu vers le haut.

Demandez ensuite à un spectateur de passer dans une autre pièce, de parcourir le jeu de cartes et de vous rapporter la carte qui lui paraît différente des autres. En parcourant le jeu de cartes, il découvrira une carte inversée et s'apercevra qu'il s'agit de la carte dont vous vouliez parler et vous rejoindra dans l'autre pièce, après avoir retiré la carte choisie du jeu de cartes.

Détection

Voici un bon tour à faire après le tour précédent. Normalement, lorsque vous exécutez le tour précédent, tout le monde veut sortir de la pièce pour essayer de déceler la carte choisie. Pour la dernière personne, n'inversez pas la carte.

Elle sort et, pendant qu'elle sort, dites aux autres spectateurs de vous dire qu'elle a raison, quelle que soit la carte rapportée. Elle revient avec une carte quelconque et étant donné que tout le monde lui affirme qu'il s'agit de la bonne carte, elle n'aura d'autre choix que de se rendre à l'évidence et croira toujours que la magie existe vraiment. Ce tour a dupé plus d'un magicien !

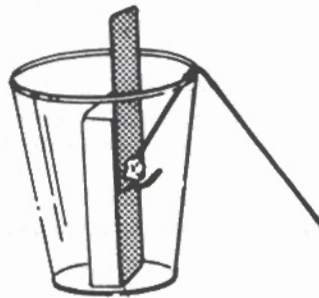
La carte qui sort du verre

Vous aurez besoin d'un fil et d'un peu de cire pour exécuter cet excellent tour. La carte choisie est, là aussi, placée sur le dessus du jeu de cartes. Au moment où le jeu de cartes est placé dans le verre, la cire et le fil sont secrètement attachés à la carte choisie.

Il suffit de tirer sur le fil pour que la carte se soulève du reste du jeu. Du fil de pêche très fin, un cheveu long ou le fil d'un bas en Nylon s'adaptent particulièrement bien à ce tour et restent invisibles, même de près.

Bien assis ?

Demandez à quelqu'un de choisir une carte et de la réinsérer dans le jeu de cartes. Faites-la secrètement passer sur le dessus du jeu de cartes. Ensuite, placez-vous près de la chaise du volontaire et dites-lui que vous vous autorisez trois chances de deviner sa carte.



Retirez trois cartes du jeu à trois endroits différents et montrez-les. Le volontaire vous dit qu'aucune de ces cartes ne correspond ; placez les trois cartes, face en bas, l'une à côté de l'autre sur le sol, devant le volontaire, puis retournez vous placer à côté de sa chaise.

Dites-lui que, quelle que soit la carte qu'il retournera, cette carte se transformera pour correspondre à sa carte. Au moment où il se penche pour retourner une carte, laissez secrètement la carte du dessus du jeu de cartes (sa carte choisie) tomber sur sa chaise.

A son retour, il s'assiera bien entendu sur sa carte, sans s'en apercevoir. Faites semblant d'être troublé en constatant que la carte retournée ne s'est pas transformée comme promis.

En parlant et pour faire durer le plaisir, éloignez-vous de la chaise pour qu'il se rappelle plus tard que vous n'étiez même pas près de la chaise. Et maintenant, amusez-vous un peu. Demandez-lui de se mettre debout ; il finira par s'apercevoir qu'il était assis sur la carte choisie. Ce tour ne manquera pas de faire rire votre public !

Quand le spectateur participe

Faites choisir une carte et faites-la secrètement passer sur le dessus du jeu. Ensuite, à l'aide d'une double passe, prenez les deux cartes du dessus comme un ensemble et dites à votre volontaire que vous voulez qu'il insère cette carte n'importe où dans le jeu de cartes, pour voir s'il peut retrouver la sienne.

En même temps, replacez les cartes sur le dessus du jeu de cartes, puis retirez apparemment la même carte une deuxième fois, en ne retirant que la carte du dessus, soit la carte initialement choisie par le spectateur, fait dont il ne se doute pas.

Demandez-lui de l'insérer dans le jeu de cartes, face en bas, n'importe où. Coupez le jeu de cartes à ce niveau et demandez-lui s'il s'agit bien de sa carte, question à laquelle il répond naturellement par la négative.

Demandez lui de ressayer et enfin, dites-lui de retourner la carte qu'il tient dans la main et avec laquelle il coupe et observez sa surprise lorsqu'il constate qu'il tient la carte choisie.

Je vous l'avais bien dit !

Prenez un neuf de carreau et déchirez-le pour ne laisser que cinq carreaux. Placez ce morceau de carte dans la poche supérieure de votre veste. Vous êtes désormais prêt à exécuter ce tour avec n'importe quel jeu de cartes. Prenez n'importe quel jeu et forcez un spectateur à choisir le Cinq de carreau, puis remettez-le dans le jeu battu. Annoncez que vous allez faire disparaître la carte du jeu de cartes, pour la faire réapparaître dans votre poche.

Faites claquer le jeu de cartes, ouvrez votre manteau et retirez partiellement le Neuf déchiré en demandant s'il s'agit de la carte en question. La réponse sera naturellement négative.

Demandez s'il s'agissait d'une carte de carreau et combien de carreaux elle comportait. Le spectateur vous dit 'cinq'. Sortez entièrement la carte déchirée de votre poche et dites 'c'est bien ça, cinq, comme celle-ci'.



Veillez signer votre carte

Faites choisir une carte et demandez à quelqu'un d'écrire ses initiales sur le recto de la carte ; remettez-la dans le jeu de cartes. Annoncez que vous allez retrouver la carte. Prenez le jeu de cartes, parcourez-le, face en haut, et présentez la carte choisie retrouvée.

Au début, la plupart des spectateurs ne se douteront de rien et d'un seul coup, tout le monde éclatera de rire en constatant qu'il n'y a rien de bien magique dans la découverte d'une carte préalablement signée !

Magie hôtelière

Pour ce tour, retirez toutes les cartes à personnage et les As du jeu de cartes. En exécutant ce tour, racontez une petite anecdote, à propos d'un gérant d'hôtel qui n'a plus que quatre chambres libres, lorsque quatre rois se présentent, demandant chacun une chambre.

Un peu plus tard, quatre valets se présentent également et chacun d'entre eux est placé dans une chambre, avec un Roi. Les quatre As suivent les valets et enfin, vient le tour des reines.

Le gérant de l'hôtel met un paravent autour des reines quand, à la surprise générale, vous rassemblez les cartes et faites constater que les visiteurs se sont retrouvés dans l'ordre suivant :

- quatre rois dans une chambre.
- quatre reines dans une chambre.
- quatre valets dans une chambre.
- quatre as dans une chambre.

Secret : Ce tour dépend d'un principe mécanique auto-exécutable. Lorsque vous posez les cartes, prenez, disons les quatre rois en premier et placez-les sur quatre rangées, l'une près de l'autre. Placez une reine sur chaque roi, puis un valet et enfin, un as. L'ordre a peu d'importance. Ensuite, prenez les quatre piles de carte et quand vous les redonnez sur la table (sur quatre rangées, comme avant), vous trouverez les quatre rois ensemble, tout comme les reines, les as et les valets.

Des cartes choisies à l'insu du magicien

Demandez à quelqu'un de choisir plusieurs cartes d'un jeu de cartes alors que vous avez le dos tourné, puis annoncez le nombre de cartes sorties du jeu en retournant une seule carte.

Secret : Avant d'exécuter ce tour, disposez les cartes sur le dessus du jeu, de un à dix dans l'ordre. Le Dix doit être au dessus, jusqu'à l'As. Lorsque le spectateur retire les cartes du milieu du jeu de cartes (il ne devra en retirer que quelques-unes), demandez-lui de les placer sur le dessus du jeu de cartes, alors que vous lui tournez le dos, mais veillez à ce qu'il ne retire des cartes qu'à partir de la onzième.

Etalez le jeu de cartes face en bas sur la table et comptez mentalement de la carte du dessus à la onzième carte. La onzième carte vous permettra toujours de savoir combien de cartes ont été choisies et placées sur le dessus du jeu.

Cartes en poche. Effet numéro 1

Présentez trois cartes à vos spectateurs. Demandez à l'un d'entre eux de penser à l'une d'entre elles, puis placez les cartes dans votre poche. Retirez une des cartes de votre poche, regardez-la, annoncez que : 'Non, ce n'est pas la bonne', et remettez-la dans le jeu. Sortez une autre carte de votre poche et annoncez que : 'Non, ce n'est pas la bonne', et remettez-la dans le jeu. Demandez au spectateur de vous annoncer sa carte et dites 'C'est bien ce que je pensais', en sortant sa carte de votre poche. Vous pouvez exécuter ce tour autant de fois que vous le désirez, en plaçant trois cartes dans votre poche à chaque fois.

Secret : Avant d'exécuter ce tour, placez deux cartes quelconques dans votre poche. Prenez trois cartes du jeu, au hasard, montrez-les et mettez-les toutes dans votre poche, en veillant à bien en mémoriser l'ordre.

A chaque fois que vous mettez la main dans la poche, retirez une des deux cartes insérées avant le tour ; lorsque le spectateur vous annonce sa carte, il vous suffit de mettre la main dans votre poche et d'y retrouver la carte du spectateur parmi les trois que vous venez d'y enfouir. De cette manière, vous pouvez répéter ce tour à l'infini.

Cartes en poche. Effet numéro 2

Demandez le nom et la couleur d'une carte. Admettons par exemple qu'un Dix de pique ait été choisi. Premièrement, sortez le Deux de pique du jeu, soit une carte dont la couleur correspond à celle de la carte choisie, puis sortez le Huit. Huit plus Deux font Dix, bien entendu, et ainsi de suite, pour n'importe quelle carte choisie.

Secret : Avant d'exécuter ce tour, placez ces cartes dans votre poche, dans l'ordre suivant : As de carreau, Deux de pique, Quatre de coeur et Huit de trèfle. Quelle que soit la carte choisie, vous pourrez toujours les faire correspondre.

Un spectateur trouve une carte

Tendez le jeu de cartes à un spectateur et demandez-lui de l'enfourir dans la poche intérieure de son manteau. Annoncez une carte et demandez au spectateur de mettre la main dans sa poche et de la sortir.

Le spectateur retire une carte, qui s'avère être la carte que vous lui avez demandée.

Secret : Vous aurez placé la carte que vous vous apprêtez à demander au spectateur sur le dessus du jeu de cartes, après l'avoir légèrement recourbée vers l'intérieur. Lorsque vous la donnez au spectateur pour qu'il la mette dans la poche intérieure de son manteau, veillez à ce que le jeu soit tourné vers l'extérieur et comptez 'un, deux, trois'. A 'trois', demandez au spectateur de mettre rapidement la main dans sa poche et de retirer la première carte qui lui tombera sous la main. Si vous faites en sorte qu'il se dépêche suffisamment, il tombera immédiatement sur votre carte et vous la présentera.

Pour annoncer la carte posée sur le dessus de trois tas de cartes

Battez le jeu de cartes et coupez-le en trois tas. Annoncez la carte du dessus de chaque tas.

Secret : Avant de faire couper le jeu de cartes, vous devrez vous arranger pour connaître le nom de la carte du dessus du jeu. Ensuite lorsque le jeu est coupé en trois tas, retirez l'une ou l'autre des cartes du dessus que vous ne connaissez pas en annonçant la carte que vous aurez mémorisée. Regardez la dernière carte retirée en disant 'c'est exact. Et la prochaine est (annoncez la dernière carte soulevée)'. Procédez de la même manière avec le deuxième et le troisième tas.

Les valets magiques

Après avoir donné les cartes face en bas dans l'ordre suivant : une pour le spectateur, une pour vous, puis une autre pour le spectateur et une autre pour vous, et enfin, une troisième pour le spectateur et une troisième pour vous, demandez au spectateur quelles cartes il a reçu. Le spectateur a trois valets. Vous pouvez recommencer et à chaque fois, le spectateur aura trois valets, ce qui est pratiquement impossible, étant donné qu'un jeu de cartes n'en comporte que quatre. Vous donnez la même main au spectateur à chaque fois.

Secret : En parcourant le jeu de cartes, vous montrez qu'il ne contient que quatre valets et, en plaçant ces quatre valets sur le dessus, vous placez secrètement une carte ordinaire entre le troisième et le quatrième valet. Donnez une carte au spectateur, puis donnez-vous une carte, une autre au spectateur, puis une autre pour vous (cette quatrième carte est en fait la carte ordinaire insérée à l'insu du spectateur), suivies d'une troisième carte au spectateur et d'une troisième pour vous. Mais au lieu de placer cette troisième carte que vous vous donnez sur le dessus de votre tas de cartes, vous la glissez sous le tas, prenez le tas et le placez sur le dessus du jeu de cartes. Vous prenez les trois valets du spectateur et les placez sur le dessus du jeu également. Vous avez ainsi préparé le jeu de cartes, selon l'ordre qui vous permettra de refaire le tour, autant de fois que vous le désirez.

Bouquet final d'une série de tours de cartes

Pour finir en beauté une série de tours de cartes, demandez à quelqu'un de ramasser les cartes, de bien les égaliser et de les remettre dans leur boîte. Empochez la boîte dans la poche latérale de votre manteau. Tout le monde s'attendra à un autre tour, mais à la place, dites : 'Merci de votre aide, c'est tout pour aujourd'hui !'

Aidez-les à s'arrêter de fumer

Un bon tour à exécuter aux dépens d'un magicien ! Faites choisir une carte, n'importe laquelle et faites-la battre dans le jeu de cartes. Demandez à quelqu'un de vous donner un paquet de cigarettes en annonçant que vous allez faire passer la carte dans une cigarette. Ratez votre tour en déchirant une des cigarettes. Répétez ce carnage jusqu'à ce que le propriétaire du paquet de cigarettes s'aperçoive qu'il s'agit d'un gag. Il arrive que la personne vous laisse déchirer un paquet entier avant de découvrir le pot aux roses. Faites vos excuses en disant que le tour n'a pas marché.

Une astuce diablement rusée

Montrez trois cartes : un As, un Deux et un Trois. Dites à vos spectateurs que ces cartes sont les 'cartes du diable'. L'As est la carte du diable No. 1, le Deux est la carte du diable No.2 et le Trois est la carte du diable No.3. Demandez à quelqu'un de les battre dans le jeu et quelle carte du diable il souhaite voir, la première, la deuxième, ou la troisième. Quelle que soit la carte choisie, dites-leur qu'il devront aller la demander au diable !

Allô ! j'ai choisi quelle carte ?

Voici un fameux tour à faire aux dépens de collègues magiciens, ou à l'occasion d'une réunion. Faites choisir une carte, n'importe laquelle. Dites à l'une des personnes présentes de téléphoner au numéro que vous lui donnez et que votre assistant lui dira le nom de la carte. Observez sa réaction à son retour, quand il aura téléphoné à un inconnu pour lui demander le nom de la carte choisie !

Allô ! j'ai choisi quelle carte ? (variante 2)

Une autre blague téléphonique consiste à arranger l'affaire avec un collègue à l'autre bout du fil, qui prétendra qu'il n'en sait strictement rien, se mettra dans une colère noire et menacera le plaisantin malgré lui d'informer la police, etc.

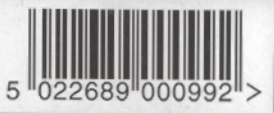
Les magiciens s'engagent à ne jamais révéler leurs secrets!

**Les magiciens s'engagent à ne jamais révéler
leurs secrets!**

Index

Coupe transversale forcée	2	Transmission de pensée sur	
Double coupe transversale forcée	2	longue distance	10
Force 10 – 20	2	Magicien malgré lui	10
Pour appliquer les cartes forcées	2	Retour de carte	10
Message de l'au-delà	2	Carte frontale	10
Tout est dans le regard	3	Battage hindou	11
Sixième sens	3	Clé hindou	11
Détecteur de carte clé	3	Le guet hindou	11
Un magnétisme tout personnel	3	Force hindou	12
Carte clé magique	4	Un jeu de cartes unilatéral,	
La Reine moucharde	4	style hindou	12
Histoire de retournement	4	La carte capricieuse	12
Clé inversée	5	Tour de 25 cartes amélioré	12
Carte clé courte	5	L'effet du joueur	13
Carte clé au coin rogné	5	Les trois cambrioleurs	13
Clé double	5	Carte et pièce	14
Sans dessus dessous	5	Pour déchirer un jeu de cartes	14
Les frères siamois	6	Autre manière de retrouver une	
Des cartes épelées	6	carte choisie	15
Une bonne quinzaine	6	Une carte complètement envoûtée	15
Des cartes à face magique	6	Stop carte !	16
Astuce lettrée	7	Le Joker	16
Changement de carte	7	Lecture de carte magique	17
Retournement de carte	7	Une véritable apparition	17
Annoncez la carte	7	Paire et impaire	17
Lecture de carte magique	8	Le tour du sept enchanteur	18
Où sont les cartes ?	8	Jeu de l'ancien combattant	18
Double passe	8	Jeu de cartes équilibriste	19
Nettoyage par le vide	9	Un feuilletage magique	19
Moitié faux, moitié vrai	9	La 13ème carte	19
Bon anniversaire !	9	La carte retournée	20
La carte qui disparaît	9	L'arroseur arrosé	21
Une autre disparition	9	Pour le magicien	21
La carte dans le portefeuille	9	Les points qui s'envolent	21

A vue de nez	21	Le mystère de l'oeuf et de la carte	31
Il n'y a qu'à demander	22	Dix heures moins cinq	32
Les cartes qui montent	22	Les cartes obéissantes	33
Trouvez la carte	22	Quel talent !	33
Preuve par 21	22	Tour de télépathie	34
Le pont	22	La carte choisie s'envole	34
Un gag idiot	23	Une manière tout à fait étonnante	
Rapido	23	de trouver des cartes choisies	35
Dehors, dedans	23	Le spectateur est le vrai	
Un visiteur venu du froid	23	vainqueur	35
Tout le monde sait, sauf lui	23	Détection	36
Devin instantané	23	La carte qui sort du verre	36
Autre devin instantané	24	Bien assis ?	36
Empreintes digitales	24	Quand le spectateur participe	37
Un tour de carte... éblouissant	24	Je vous l'avais bien dit !	37
Ne regardez pas en l'air !	24	Veuillez signer votre carte	38
Non, nous n'avons plus de		Magie hôtelière	38
bananes	24	Des cartes choisies à l'insu du	
Une rouge parmi les bleues	25	magicien	39
Le Joker magique	25	Cartes en poche. Effet numéro 1	39
Un tour qui plaît toujours	25	Cartes en poche. Effet numéro 2	40
Un système infallible	26	Un spectateur trouve une carte	40
Pour annoncer une carte tirée		Pour annoncer la carte posée sur	
par un spectateur	27	le dessus de trois tas de cartes	40
Dites combien – et lesquelles	27	Les valets magiques	41
Suite de cartes – sans regarder	27	Bouquet final d'une série de	
Pour savoir où se trouve une carte		tours de cartes	41
par rapport à la carte du dessus	28	Aidez-les à s'arrêter de fumer	41
Donnez-vous tous les atouts	28	Une astuce diablement rusée	41
Pour vous donner un flush, quelle		Allô ! J'ai choisi quelle carte ?	42
que soit la couleur annoncée	28	Allô ! J'ai choisi quelle carte ?	
Une merveille de lettre Q	29	(variante 2)	42
Pour retrouver les cartes choisies	29		
L'As fuyard	30		
Sélection en trois piles	30		
Une carte toute retournée	31		
Un tour aux rayons X	31		



"Une introduction détaillée et précise au monde populaire des tours de cartes. Apprenez à exécuter 125 tours de cartes magiques étonnants"



LES MAGICIENS S'ENGAGENT A NE JAMAIS REVELER CES SECRETS !

© MARVIN'S MAGIC LONDRES ANGLETERRE

