

NOTES DE CONFÉRENCE

HARRY LORAYNE

INTRODUCTION

Cela fait plus de 25 ans que je n'ai pas préparé de « notes de conférence ». Je ne me suis pas préoccupé d'écrire des « notes » parce que la plupart des tours que j'invente, et que je montre à mes conférences, se trouvent dans l'un ou l'autre de mes livres. D'autre part, je n'ai jamais eu ce que l'on pourrait appeler une conférence « dans les règles », avec un plan préconçu.

Cependant, ces derniers temps, j'ai fait plus de conférences qu'au cours des années précédentes. Chaque fois, l'on me demandait si j'avais des notes de conférence à vendre, et certains semblaient vraiment déçus lorsque je leur répondais que je n'en avais pas. Peut-être qu'ils avaient déjà tous mes livres, et étaient abonnés à *Apocalypse*.

J'ai donc fini par céder. Ce que vous êtes en train de lire, ce sont les premières notes de conférence que j'aie écrites depuis plus de 25 ans. Cela ne veut pas dire qu'elles soient meilleures (ou pires) que celles d'un autre – je constate un fait, tout simplement.

A vrai dire, ces pages ne devraient pas s'appeler « notes de conférence ». En toute honnêteté, je ne sais même pas si j'aurai présenté les effets qui y sont décrits au cours de la conférence à laquelle vous avez assisté ! C'est la raison pour laquelle chacun de ces effets y est décrit en totalité. Vous pourrez donc l'apprendre et le présenter même si je n'en ai pas parlé ou si je ne l'ai pas fait au cours de ma conférence.

Cependant, je suis sûr que j'aurai abordé, montré, et expliqué, quelques-uns de ces tours – au moins ceux dont je pense que vous aimeriez les voir avant de les présenter vous-même.

Je sais que je ne manque jamais de montrer et d'expliquer ma routine intitulée « Le magicien contre le tricheur ». Tout simplement, parce qu'on me la demande toujours. C'est également la seule routine de ces notes qui figure déjà dans un livre. Je m'en explique au début de sa description.

Mais, en dehors de cela, je ne peux vraiment pas vous promettre que les autres effets n'apparaîtront pas un jour ou l'autre dans l'un de mes livres, ou bien dans *Apocalypse*. Tout ce que je puis vous dire ; c'est qu'au moment où j'écris ces lignes, aucun d'eux n'a jamais été décrit dans un livre ou une revue.

Quoi qu'il en soit, travaillez-les ; consacrez-leur le temps qu'ils méritent, et je suis sûr que vous en aurez eu pour plus que votre argent.

Sommaire

Introduction	
Une routine avec quatre As	1
Attraction magnétique	5
La levée double à l'étalement.....	10
Take five	13
Double ambition	18
Numero uno	21
Le magicien contre le tricheur, de Lorayne	25
La coupe papillon	33
Les deux font la paire	36
Snap lap	39
Un dernier mot	

Une routine avec quatre As

Les quatre As sont sur le jeu. Tout en commençant à parler, effectuez un mélange à la française avec carte en saillie pour conserver les As en position sur le dessus. « On m'a dit qu'il n'y avait que deux personnes dans le monde entier capables de prendre n'importe quel jeu de cartes, de le mélanger, et *sans regarder les faces des cartes*, de localiser quatre cartes de la même valeur. Je dis bien "sans regarder les faces des cartes", parce que si je mélange comme ceci, et si je regarde le jeu en même temps, je peux voir les cartes qui défilent, ce qui me permet, après des années et des années d'entraînement, de m'arrêter sur n'importe laquelle, comme... » Tout en disant cela, amorcez un mélange à la queue d'aronde en mains, et arrêtez-vous après avoir effeuillé environ la moitié du jeu (reportez-vous à la figure 1), pour montrer la carte qui se trouve à cet endroit – comme je l'ai expliqué au cours de la conférence.

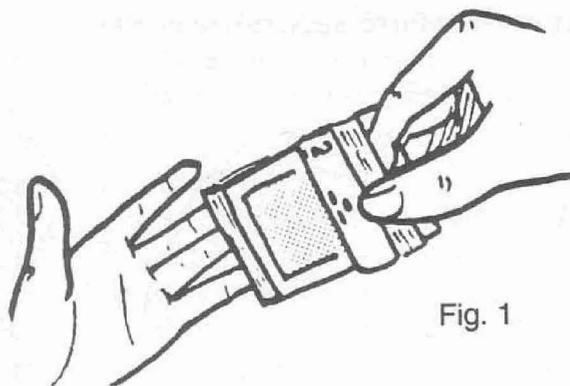


Fig. 1

« Vous avez vu ? Les cartes sont dans ma ligne de vision, ce qui me permet de les voir pendant le mélange, et de m'arrêter sur la carte de mon choix, comme... » Répétez le mélange à la queue d'aronde de la même manière que précédemment. (Ce deuxième mélange est facultatif ; un seul suffit.)

« Mais ces deux personnes peuvent le faire sans regarder les cartes. Si mes renseignements sont exacts, chacune d'elles a dépassé

les quatre-vingts ans, et l'on peut donc raisonnablement penser qu'elles se sont entraînées pendant au moins soixante ans! En ce qui me concerne, je n'ai commencé à m'entraîner qu'il y a six semaines, mais qu'importe – je vais quand même essayer! Comme vous pouvez le voir, je suis en train de mélanger les cartes.» (Vous avez repris les mélanges à la française, avec carte en saillie, pour conserver les As ensemble sur le jeu.) «D'autre part, vous constaterez que *c'est vous que je regarde*, et non les cartes. Si, dans ces conditions, je voulais trouver, disons... les quatre As – voici comment je m'y prendrais... pour trouver un premier As.»

Faites tomber le paquet sur la table à partir d'une certaine hauteur, après avoir décalé l'As supérieur vers le droite sur la moitié environ de sa largeur, ce qui le fait se retourner face en haut au cours de sa chute. Laissez ce premier As sur la table, face en haut, et reprenez le jeu en main. Continuez de parler, tout en mélangeant de nouveau le jeu à la française, avec carte en saillie. «Si je voulais vraiment faire quelque chose de spectaculaire, je pourrais essayer ceci... mais, bien sûr, toujours pour trouver un As.»

Pour la production du deuxième As, j'exécute le «Lorayne Card Spin», tel que je l'ai expliqué dans la conférence (Fig. 2, 3 et 4). (La manipulation est décrite en détail dans mon livre *Reputation-Makers*, p. 100 et suivantes.) Si vous ne savez pas effectuer cette manipulation, vous pouvez évidemment utiliser n'importe quelle autre production pour faire apparaître ce deuxième As.

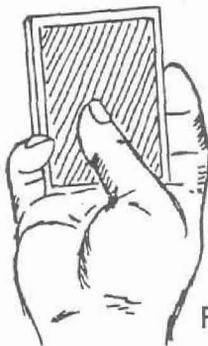


Fig. 2

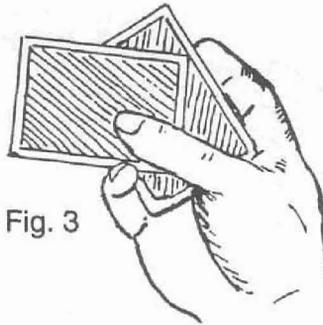


Fig. 3

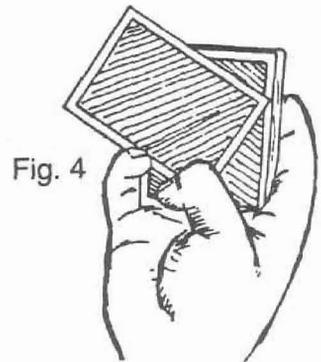


Fig. 4

Posez ce deuxième As sur la table, en compagnie du premier, et mélangez de nouveau le jeu à la française avec carte en saillie. Cette fois-ci, commencez par peler trois cartes sur le jeu, mettez la suivante en saillie interne, et mélangez librement les cartes restantes sur la carte en saillie. Formez une brisure sous celle-ci avec le pouce droit et mélangez librement jusqu'à la brisure. Les deux As

restants se retrouvent ainsi en quatrième et en cinquième position à partir du dessus du jeu.

«Je sais ce que vous êtes en train de penser : vous croyez sans doute que, comme j'ai les cartes en mains, j'arrive à garder les As dans des positions que je connais. Mais c'est évidemment impossible, puisque vous voyez que les cartes sont bel et bien mélangées, et que les As ne se trouvent ni sur le jeu...» (montrez les trois cartes supérieures), «...ni dessous...» (étalez et montrez quelques cartes sur la face du jeu). «Vous, monsieur, savez-vous où se trouvent les As?» (Posez directement cette question à un spectateur.) «Non? Eh bien, moi non plus; mais je vais vous dire quelque chose...» Ce disant, étalez les cartes faces en bas entre vos mains. «...Si vous retirez une carte du jeu, n'importe laquelle, prise au hasard, cette carte nous permettra *instantanément* de retrouver un autre As.» Le spectateur s'exécute. «Retournez la carte face en haut.»

Quelle que soit la carte prise par le spectateur, elle vous permettra de retrouver infailliblement l'un des As restants. Si la carte du spectateur est un 4 ou un 5, c'est parfait; mais n'importe quelle autre carte dont la valeur s'épelle avec trois, quatre ou cinq lettres fait également l'affaire. Si le spectateur a choisi un 4, dites : «Vous avez choisi un 4. Regardez : un, deux, trois, quatre.» En même temps, distribuez les cartes supérieures du jeu l'une après l'autre en un petit paquet faces en bas sur la table, et retournez la dernière, la quatrième, face en haut : c'est un As. «Vous avez vu ! C'est vraiment incroyable, non ? Je me demande comment vous avez fait !» Puis, posez le jeu sur les cartes que vous avez distribuées : le quatrième et dernier As se retrouve ainsi sur le jeu.

Faites exactement la même chose si la carte prise par le spectateur est un 5, pour lequel vous comptez jusqu'à la cinquième carte, que vous retournez face en haut. Cette fois-ci cependant, contrairement à ce que vous avez fait pour le 4, les cartes comptées sont remises sur le jeu pour que le dernier As se retrouve dessus. C'est simple à se rappeler : il faut que le dernier As se retrouve sur le jeu. Si la carte du spectateur est un 2, un 7, un 8, un 9, ou une dame, *épelez la valeur de la carte*, et retournez la dernière. Pour un 3, vous avez le choix : vous pouvez compter trois cartes et retourner la suivante, ou bien épeler «t-r-o-i-s» et retourner la dernière, la cinquième. Pour un roi, un six ou un 10, épelez la valeur et retournez la suivante. Pour un valet, épelez «v-a-l-e-t» et retournez la dernière.

Pour que cette procédure soit convaincante, il faut qu'il n'y ait *pas la moindre hésitation* de votre part au moment où le spectateur

retourne face en haut la carte qu'il a retirée du jeu. Si les spectateurs se rendent compte que vous êtes obligé de réfléchir pour savoir ce que vous devez faire, c'est fichu. Ils doivent avoir l'impression que la procédure adoptée avec la carte du spectateur est celle que vous suivez *toujours*. Dans ces conditions, le mystère restera entier.

Le dernier As. Je recommence un mélange à la française, en pe-
lant une carte sur le dernier As, tout en disant : « Bien sûr, je pour-
rais tout aussi bien prendre n'importe quelle carte, à condition qu'il
ne s'agisse pas d'un As... » (j'effectue alors l'« Ultra Move » qui est
décrit en détail dans *Lorayne on Cards*, tome 2, et que j'ai expli-
qué dans la conférence, et je montre la carte du dessus, une carte
quelconque) « ...pour la faire passer dans le jeu où elle se transforme
instantanément en As ! »

Si vous ne savez pas effectuer l'« Ultra Move », effectuez une levée
double. Dans ce cas, vous n'ajouterez pas de carte quelconque au-
dessus du dernier As lors du mélange préalable. Montrez simple-
ment la carte quelconque mise en évidence par la levée double, et
terminez comme je viens de l'expliquer.

Dernières réflexions.

Il n'y a vraiment pas grand-chose que je puisse ajouter à cette des-
cription, sauf ceci : lorsque j'étaie le jeu faces en bas entre mes mains,
préalablement à la révélation du troisième As, je m'arrange pour
présenter au spectateur la partie supérieure du jeu, c'est-à-dire l'ex-
trémité droite de l'étalement lorsque celui-ci est effectué de gau-
che à droite. Bien souvent, il ira au plus facile et retirera une carte
près du dessus du jeu – et il se pourrait bien que ce soit un As ! Si
cela se produit, c'est bien sûr le miracle ! Dans ce cas, je transfère
le dernier As sur le jeu en me débarrassant des trois cartes qui le
surmontent au cours du mélange suivant ; ou bien, je n'en ôte que
deux, de manière à laisser l'As en deuxième position – tout dépend
de la manière dont je compte conclure.



Attraction magnétique

Cette routine repose sur un filage qui me semble si évident que je suis sûr que d'autres y ont pensé. Et pourtant, je ne l'ai trouvé décrit nulle part, et tous ceux à qui je l'ai montré ne l'avaient jamais vu. J'ai mis au point la routine que voici juste pour utiliser ce filage (deux fois), mais vous n'aurez pas de mal à lui trouver d'autres, et meilleures, applications.

Prenez un jeu préalablement mélangé faces en bas en main gauche, dans la position normale de la donne. Prenez la carte supérieure du jeu avec la main droite, retournez-la face en haut et dites que cette carte a le pouvoir d'attirer les autres comme un aimant, et que vous allez le prouver. Nommez la carte à voix haute – supposons qu'il s'agisse du quatre de cœur.

Tenez le quatre de cœur face en haut près de son coin supérieur droit entre l'extrémité du pouce d'un côté, et les extrémités de l'index et du majeur de l'autre. Ainsi tenu, faites-le passer de haut en bas le long du coin supérieur gauche du jeu (votre pouce gauche s'écarte pour ne pas gêner), en disant que vous allez insérer la carte « magnétique » où le spectateur vous le dira.

Commencez à effeuiller lentement le coin supérieur gauche du jeu avec votre pouce gauche, l'index gauche se pliant sous le jeu pour faciliter cette manœuvre. Demandez au spectateur de vous arrêter quand bon lui semblera. A ce moment-là, insistez bien sur le fait que vous insérez la carte face en haut *exactement* à l'endroit choisi par le spectateur. Faites tout cela très lentement.

Insérez la carte face en haut comme vous le feriez normalement. Elle entre d'abord par sa grande tranche droite ; puis, faites pivoter sa petite tranche supérieure vers le gauche, de manière à mettre la carte de biais. Pendant que vous faites cela, votre pouce gauche laisse s'échapper *une carte de plus*. Cette manœuvre secrète est effectuée en une fraction de seconde, et vous avez tout le temps pour la faire.

Maintenant, avec la main droite, soulevez la portion supérieure du jeu, la carte insérée dans le jeu, *ainsi que* la carte supplémentaire

que vous avez laissée s'échapper du pouce gauche, par au-dessus ; le pouce est au centre de la petite tranche inférieure de la portion de jeu enlevée, le majeur au centre de la petite tranche opposée, et l'index replié appuie légèrement sur le dessus. Reportez-vous à la figure 5 pour une vue normale, et à la figure 6 qui représente la même chose vue du dessous.

Vous remarquerez que ce qui tient la carte volée en place, ce sont les extrémités légèrement recourbées du pouce d'un côté et du majeur de l'autre.

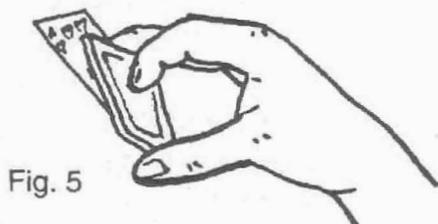


Fig. 5

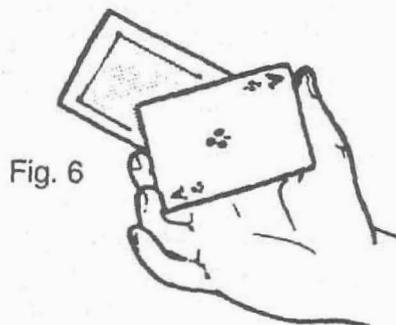


Fig. 6

Cela conduit à une situation illogique : pendant quelques instants, la carte que vous avez insérée dans le jeu semblera défier la loi de la gravité ! En effet, le fait de soulever la portion supérieure du jeu ne devrait pas entraîner la carte insérée dans celui-ci avec elle. Mais le majeur, un peu plus replié que d'habitude par-dessus la petite tranche supérieure du jeu, enlève toute suspicion (à condition qu'il y en eût pour commencer, ce qui n'est pas sûr) en faisant croire que c'est son extrémité qui retient la carte insérée sous la portion soulevée. En plus, dans un instant, une « petite touche » finira d'enlever tout soupçon.

Tous les mouvements sont exécutés lentement jusqu'à ce que vous souleviez la portion supérieure du jeu. La suite est effectuée plus rapidement, à cause du « défi à la loi de la gravité ». Ainsi, la situation « illogique » ne dure pas assez longtemps pour être enregistrée par la conscience des spectateurs. Servez-vous du pouce gauche pour décaler la carte supérieure du paquet resté en main gauche vers la droite, et basculez-la face en haut avec la portion du jeu en main droite. Nommez à voix haute la carte qui se présente – supposons qu'il s'agisse du trois de pique. Basculez-la de nouveau face en bas sur la portion en main gauche exactement comme vous l'aviez basculée face en haut sur celle-ci et, dans le même mouvement, laissez retomber la portion en main droite sur elle. Le jeu se retrouve ainsi dans la position de la donne en main gauche, avec la carte face en haut qui en dépasse toujours de la même manière.

Marquez une très courte pause, le temps de dire : « Le simple fait de laisser le trois de pique sous le quatre de cœur pendant quelques instants, comme cela, suffit pour le magnétiser ; mais pour le prouver, il faut que je le déplace. »

Les mouvements suivants sont de nouveau exécutés très lentement. Avec la main droite, soulevez la moitié supérieure de la carte insérée dans le jeu de la manière suivante : insérez les doigts sous la carte et mettez le pouce sur le jeu. Soulevez et retournez la main paume en bas. Servez-vous de cette moitié de jeu pour indiquer la carte supérieure de la portion restée en main gauche, tout en disant : « Je vais poser ce trois de pique sur la table. » Reportez-vous à la figure 7. Voilà la « touche » dont je vous ai parlé plus haut : les spectateurs ne voient que la carte insérée sous la portion supérieure du jeu. Cela renforce dans leur esprit la conviction que la situation était la même il y a quelques instants.

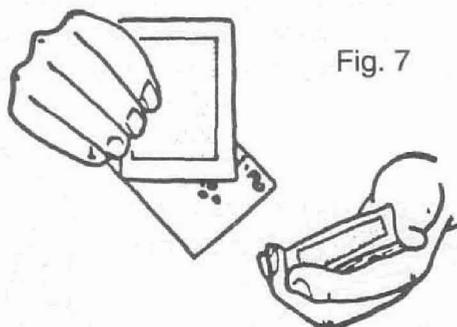


Fig. 7

Avec le pouce gauche, pelez la carte supérieure de la portion en main gauche face en bas sur la table. La main droite revient vers la main gauche, et pose sa portion de jeu sur l'autre. Avec la main droite, égalisez la carte face en haut avec les autres en la poussant complètement dans le jeu. Prenez la carte que vous avez posée sur la table, censée être le trois de pique, et insérez-la dans le jeu (face en bas évidemment) *bien au-dessus* du quatre de cœur. Dites que vous voulez séparer nettement les deux cartes. Avant de pousser le trois de pique (?) complètement à égalité avec les autres cartes, vous pouvez étaler le jeu pour faire constater que le trois de pique (?) et le quatre de cœur sont nettement séparés l'un de l'autre.

« Mais, comme je vous l'ai dit, le quatre de cœur attire les cartes comme un aimant... » Étalez les cartes jusqu'à ce que vous arriviez au quatre de cœur, que vous laissez face en haut sous la portion supérieure que vous prenez en main droite, et dont vous vous servez pour basculer face en haut la carte supérieure de la portion

restée en main gauche, révélant le trois de pique. «...la preuve : il vient d'attirer à lui le trois de pique, comme vous pouvez le constater.»

Vous pouvez vous arrêter là ou bien continuer ainsi : laissez le trois de pique et le quatre de cœur ensemble faces en haut. Coupez-les sur le jeu en disant que cette fois-ci vous allez utiliser les deux cartes magnétisées. Tenez-les faces en haut en main droite, prêt à les insérer dans le jeu. Les deux cartes sont un peu éventailées, celle du dessus étant décalée vers la gauche par rapport à l'autre.

Recommencez la manœuvre d'insertion. Pour soulever la moitié supérieure du jeu, la paire de cartes que vous y avez partiellement insérée, ainsi que la carte volée, il faudra peut-être que vous vous aidiez du pouce gauche, à cause de la présence des deux cartes, qui empêchent l'extrémité du majeur droit de maintenir la carte volée en place sous la portion en main droite. Le fait de plaquer la carte volée sous les deux cartes insérées avec le pouce gauche pendant une seconde vous permettra de soulever le paquet plus facilement. Reportez-vous à la figure 8.



Fig. 8



Fig. 9

Basculez la carte supérieure de la portion restée en main gauche face en haut, tout comme vous l'avez fait précédemment. Supposons qu'il s'agisse du six de carreau. Nommez la carte qui se présente, basculez-la face en bas, laissez tomber la portion en main droite sur celle en main gauche, exactement comme vous l'avez fait la première fois. Poursuivez comme précédemment, en disant que le simple fait pour le six de carreau d'entrer en contact avec les deux cartes magnétiques le magnétise à son tour ; levez la portion supérieure avec les deux cartes faces en haut, indiquez le six de carreau (?) avec la portion supérieure, en montrant rapidement la face de celle-ci, pour finalement peler le six de carreau (?) face en bas sur la table.

Après avoir pelé la carte censée être le six de carreau face en bas sur la table, faites une remarque aux spectateurs pour vous permettre de former une brisure sous la carte supérieure de la portion en main gauche, le véritable six de carreau. Puis, remettez la portion en main droite sur celle en main gauche. Mais, étant donné que les deux cartes faces en haut sont légèrement éventailées (vous avez veillé à ce qu'elles le restent), il ne vous est pas difficile d'insérer la carte au-dessus de la brisure (le six de carreau) entre elles, comme le montre la figure 9.

Egalisez le jeu.

Maintenant, répétez exactement ce que vous avez fait la première fois. Insérez le six de carreau (?) face en bas au-dessus de la paire faces en haut (*nettement au-dessus d'elle*) de manière que les cartes soient bien séparées. Cette fois-ci, n'étalez plus les cartes, ou alors, seulement jusqu'à la première carte face en haut de la paire, puis égalisez de nouveau les cartes. Il ne vous reste plus qu'à les étaler pour faire constater que la nouvelle carte magnétisée a rejoint les deux cartes faces en haut – en fait, qu'elle est prise en sandwich entre elles.

Dernières réflexions.

Il faudra peut-être vous entraîner un peu pour manœuvrer les deux cartes faces en haut. A part cela, il n'y a rien de bien difficile.



La levée double à l'étalement

J'utilise cette levée double chaque fois que je dois en faire une devant des profanes. A l'heure où j'écris ces lignes, elle n'a encore été décrite nulle part. J'ai toujours eu le sentiment qu'il était plus naturel de retourner (apparemment) une carte en étalant un peu les cartes supérieures du jeu. Le plus souvent, lorsqu'un magicien effectue une levée double, on a l'impression que c'est « préparé » – bref, cela manque de naturel. En revanche, lorsqu'un profane prend la carte supérieure du jeu, il commence souvent par en étaler quelques-unes avec son pouce.

Le jeu se trouve dans la position normale de la donne en main gauche. Avec le pouce de la main droite, soulevez la petite tranche inférieure des deux cartes supérieures du jeu, de manière à pouvoir garder une brisure sous elles avec *la partie charnue* de l'extrémité du petit doigt gauche ; cette extrémité *n'entre pas dans* la brisure ; c'est uniquement la partie charnue de l'extrémité du doigt qui maintient la séparation. Gardez celle-ci jusqu'à ce que vous soyez prêt à effectuer la levée double.

A ce moment-là, et les gestes qui vont suivre doivent s'enchaîner en une séquence fluide et ininterrompue, effectuez les mouvements suivants, que je suis bien sûr obligé de décomposer pour être clair : repliez simplement les majeur, annulaire et auriculaire gauches (vers le bas), tout en écartant la pouce vers la gauche, de manière à décaler les deux cartes au-dessus de la brisure vers la gauche – légèrement, comme le montre la figure 10.



Fig. 10



Fig. 11



Fig. 12

Repliez alors le pouce de manière que son extrémité entre en contact avec la grande tranche gauche de la carte double (Fig. 11).

L'extrémité du pouce pousse alors sur la grande tranche de la carte double, les deux cartes étant toujours parfaitement superposées, de manière qu'elle se bombe légèrement. Poussez encore un peu, et la carte double se bombe un peu plus, le pouce gauche avançant encore un peu plus vers la droite (Fig. 12).

Dans la pratique, il n'y a aucune interruption dans l'enchaînement de ces mouvements. En même temps que la carte double devient convexe, dépliez les majeur, annulaire et auriculaire gauches, et poussez encore un peu sur la tranche de la carte double avec le pouce gauche – à ce moment-là, le pouce sera automatiquement allongé en travers du jeu.

On aboutit ainsi à la situation suivante : une partie de l'extrémité du pouce est en contact avec les cartes qui se trouvent sous la carte double, alors que la partie extrême du pouce est toujours en contact avec la grande tranche gauche de la carte double ; vous constaterez qu'avec un peu d'entraînement vous réussirez à garder les deux cartes parfaitement superposées ; de toute manière, même si elles se séparent un petit peu, cela n'est pas grave. Ce qui est important, c'est que les quelques cartes qui se trouvent sous la carte double s'étalent aussi (Fig. 13).

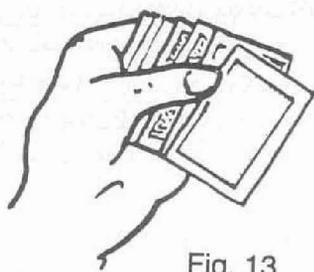


Fig. 13

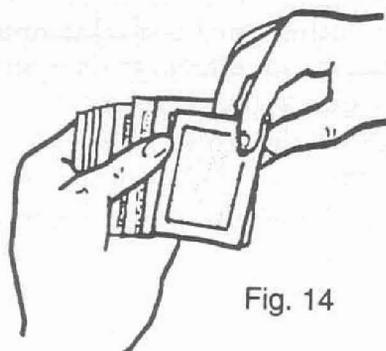


Fig. 14

A ce moment-là, la main droite saisit la carte double par son coin supérieur droit. L'extrémité du majeur est posée sur la petite tranche supérieure de la carte, près du coin, celle du pouce sur la grande tranche droite, également près du coin, alors que l'extrémité de l'index repose sur le dos de la carte supérieure. Reportez-vous à la figure 14, dans laquelle j'ai intentionnellement représenté les deux cartes de la double légèrement décalées.

Ramenez les majeur et pouce l'un vers l'autre vers le coin de la carte tout en faisant pivoter celle-ci vers la droite et le bas, la base du pouce servant de point de pivot comme le montre la figure 15.

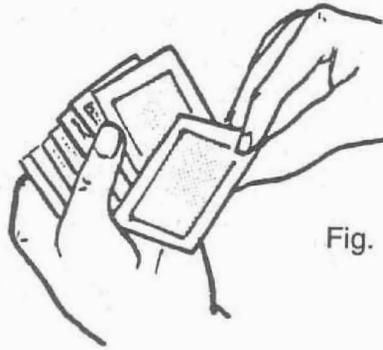


Fig. 15

Le fait de rapprocher le majeur et le pouce l'un de l'autre a pour effet d'aligner *automatiquement* les deux cartes, si elles s'étaient décalées. D'un mouvement vif, retournez la double face(s) en haut, sa grande tranche gauche passant de gauche à droite sur le jeu pendant ce retournement. *En même temps*, les doigts de la main gauche se replient presque automatiquement, égalisant les cartes qui avaient été étalées sous la double. Basculez celle-ci face(s) en bas sur le jeu à la manière d'une page de livre que l'on tourne, et voilà!

Dernières réflexions.

Travaillez sur l'enchaînement des mouvements jusqu'à ce que vous puissiez les effectuer de manière fluide et sans hésitation, et je suis sûr que vous utiliserez cette levée double très souvent. Je couvre l'action du pouce gauche qui boucle la double par un mouvement descendant et ascendant de la main gauche. Ce mouvement est difficile à décrire, mais je l'ai certainement expliqué au cours de la conférence.



Take five

Je ne suis pas trop mécontent de cet effet, ni de la méthode sur laquelle il repose. Avec un minimum d'entraînement, voici un tour que vous présenterez souvent.

Donnez le jeu à un spectateur pour qu'il le mélange consciencieusement. Cela fait, reprenez-le et étalez-le entre vos mains faces vers vous tout en disant que vous avez besoin d'une carte, n'importe laquelle, que vous allez placer sur la table. Dès que vous commencez à étaler les cartes, prenez discrètement connaissance de celle qui se trouve *en deuxième position* à partir du dessus du jeu. La carte que vous cherchez est *la jumelle* de celle-ci.

Lorsque vous l'avez trouvée, posez-la face en haut sur la table. Vous devez donner aux spectateurs l'impression que *n'importe quelle carte* aurait tout aussi bien fait l'affaire. Puis, égalisez le jeu et prenez-le faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Retournez la carte supérieure de manière que tout le monde puisse la voir, et servez-vous-en pour indiquer la carte que vous avez posée sur la table, en disant : « J'aurais bien sûr pu prendre n'importe quelle carte ». Ce geste sert simplement à faire en sorte que les spectateurs enregistrent subliminalement le fait que la carte supérieure du jeu n'est pas la jumelle de celle qui se trouve sur la table. A mon avis, c'est un détail important et qui ne doit pas être oublié. (Reportez-vous aux « Dernières réflexions ».)

Commencez à étaler les cartes d'une main dans l'autre tout en demandant à un spectateur de vous indiquer une, n'importe laquelle. Le spectateur devra en toucher cinq au total, ou alors, changez de spectateur pour chaque carte. Chacune d'elles est décalée vers l'avant, de manière qu'elle dépasse de la petite tranche supérieure du jeu sur un peu moins que la moitié de sa longueur, comme on le fait d'habitude. Faites en sorte que les cinq cartes touchées par le(s) spectateur(s) soient bien réparties dans l'étalement.

La première carte indiquée se trouve près du dessus du jeu. Au moment où le spectateur la touche avec son doigt, séparez l'étalement à cet endroit de manière qu'elle se retrouve sur la portion gauche (la plus importante) de l'étalement, où elle est maintenue en position par l'extrémité gauche du pouce gauche sur sa grande tranche gauche. Avancez toutes les cartes en main gauche vers l'avant, jusqu'à ce que l'extrémité de votre index droit, sous l'étalement, se retrouve juste au-dessus du coin inférieur droit de la carte touchée par le spectateur. La figure 16 vous montre ce mouvement vu du dessous.

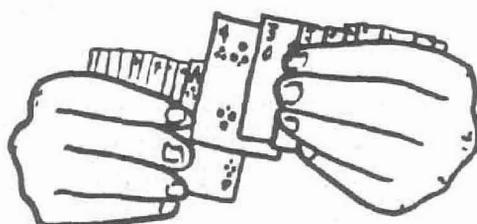


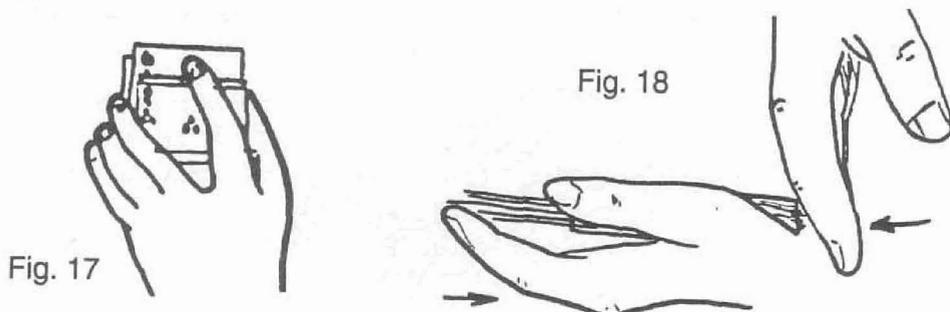
Fig. 16

Maintenez cette carte en position avec l'extrémité de l'index droit pendant que votre main gauche ramène toutes ses cartes vers le bas, de manière que les petites tranches de *toutes* les cartes (à l'exception de celle décalée vers l'avant) se retrouvent au même niveau. Voilà donc la méthode pour décaler les cartes touchées : elle est rapide, et ne nécessite pour ainsi dire aucune interruption dans l'étalement des cartes. Insistez sur le fait que c'est bien la carte touchée que vous décalez vers l'avant.

Cette première carte ainsi décalée, poursuivez de la même manière jusqu'à ce que vous en ayez décalé cinq en tout. Cependant, lorsque vous arrivez à la troisième, l'extrémité de votre index droit se met sur la carte, sous l'étalement, à l'extrême limite de son coin inférieur droit. Inutile de vous arrêter pour mesurer – vous le sentirez au toucher. Il ne doit y avoir aucune hésitation lorsque vous ferez cela – d'ailleurs, pourquoi y en aurait-il une ? Lorsque votre main gauche ramène ses cartes vers le bas pour les mettre au même niveau que les cartes en main droite, la carte que vous venez de décaler (la troisième, donc) dépassera de quelques millimètres (la largeur de la bordure blanche sur le dos de la carte) des deux précédentes. Continuez à étaler les cartes *sans marquer la moindre hésitation* ; tout cela est fait *nonchalamment*, et sans y prêter une attention indue.

Les quatrième et cinquième cartes sont traitées comme les deux premières, c'est-à-dire que leur petite tranche supérieure est mise au même niveau que celle des *deux* premières cartes que vous avez décalées, et non au niveau de la troisième. Il n'y a vraiment aucune raison que l'on remarque l'infime différence entre le dépassement de la troisième carte et celui des autres – à moins que vous n'attiriez l'attention dessus, évidemment !

Bien. Dès que vous avez décalé la dernière carte, rassemblez les cartes tout en laissant les cinq cartes dépasser de la petite tranche supérieure du jeu. *Pendant que vous égalisez les grandes tranches* du jeu, dépliez l'index gauche de manière que son extrémité se mette sur la petite tranche de la quatrième et de la cinquième cartes, qui dépassent un peu moins du jeu que la troisième. Cela ne pose pas de problème : il suffit de mettre l'extrémité de l'index en contact avec la face de la troisième carte, comme le montre la figure 17, ce qui la met automatiquement au-dessus des deux dernières cartes décalées. Tout cela se fait par le sens du toucher uniquement.



Les petites tranches inférieures du jeu n'ont pas encore été égalisées. C'est pendant leur égalisation qu'a lieu la manœuvre secrète que vous allez effectuer maintenant. Encore une fois, c'est une séquence ininterrompue, que je suis obligé de décomposer, alors qu'en réalité, les gestes se suivent sans pause ou hésitation. *Avec le dos des doigts* de votre main droite, tapotez les petites tranches inférieures du jeu et, *exactement au même instant*, repliez vivement l'index gauche, ce qui a pour effet d'enfoncer les quatrième et cinquième cartes décalées complètement dans le jeu. La figure 18, une vue latérale, représente ces deux actions simultanées. C'est une manœuvre *instantanée et imperceptible*.

Aussitôt après avoir tapoté la petite tranche inférieure du jeu, la main droite se met sur la petite tranche supérieure des cartes décalées (il n'y en a plus que trois maintenant) et les dégage du jeu,

en diagonale, vers la droite. Les cartes pivotent autour du majeur gauche, ce qui rend leur dégagement très facile. Sans marquer la moindre pause, posez ces trois cartes sur le jeu. Si vous avez effectué toutes ces manœuvres comme il faut, vos spectateurs seront convaincus que vous avez simplement fait choisir cinq cartes en différents endroits du jeu, et que vous les avez rassemblées sur celui-ci. Personne n'a le temps de voir la différence d'épaisseur entre trois et cinq cartes et, comme le jeu est tenu un peu sous la ligne de vision des spectateurs, ni les petites tranches ni les grandes tranches ne sont jamais vues distinctement.

Étalez immédiatement les cinq cartes supérieures du jeu vers la droite, et prenez-les en main droite pendant que la main gauche pose le jeu sur la table. Vous allez maintenant donner l'impression de mélanger nonchalamment les cinq cartes de la manière suivante : prenez les deux cartes inférieures de l'étalement en main gauche, et insérez-les entre les trois cartes restées en main droite comme le montre la figure 19. Egalisez. Puis, étalez de nouveau les cartes avec la main droite, reprenez les deux du dessous en main gauche, et insérez-les exactement de la même façon entre les trois de la main droite.

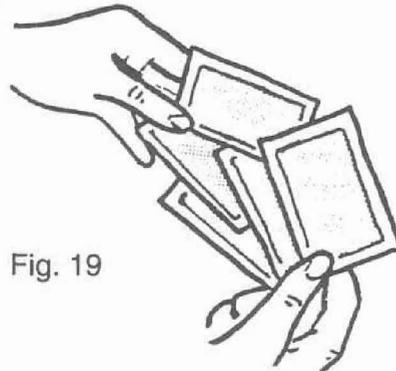


Fig. 19

Egalisez. Remettez les cinq cartes ainsi mélangées au spectateur. Dites-lui de poser la carte supérieure de ce petit paquet sur la table, face en bas, puis de prendre la suivante et de la transférer sous le paquet ; la suivante est de nouveau posée sur la table, et la suivante transférée sous le paquet. Le spectateur continue ainsi, alternant carte posée sur la table et carte transférée sous les cartes restantes, jusqu'à ce qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte en main. (J'oblige le spectateur à effectuer ces manœuvres assez rapidement, et je le guide tout du long.) Lorsqu'il ne lui reste plus qu'une seule carte en main, prenez-la (avant qu'il n'ait eu le temps de la retourner face en haut), et servez-vous-en pour tapoter la carte

que vous aviez posée sur la table, face en haut, tout au début, en disant : « Voici la carte que j'ai retirée du jeu avant que vous ne fassiez quoi que ce soit. Regardez ! » Il ne vous reste plus qu'à retourner face en haut la carte que vous tenez en main de la manière la plus dramatique possible, pour faire constater que c'est la jumelle de votre « prédiction ».

Dernières réflexions.

Bien présenté, l'effet de la révélation de deux cartes identiques en valeur et en couleur apparaît aux spectateurs comme une complète impossibilité.

Pour vous permettre de vérifier le bon déroulement des opérations : lorsque vous prenez du dessus du jeu les cinq (?) cartes librement choisies par le(s) spectateur(s), la jumelle occupe la position inférieure de ce paquet. Après les deux mini-mélanges, elle se retrouve en deuxième position à partir du dessus ; c'est là qu'elle doit être pour rester entre les mains du spectateur à la fin du processus d'élimination. Si vous voulez, vous pouvez enchaîner avec d'autres mélanges, en veillant simplement à ce que la jumelle se retrouve ou reste dans la même position à la fin de ceux-ci. Je n'en fais pas.

On peut faire le même effet en filant une seule carte au lieu de deux. Pour cela, au lieu de prendre la jumelle de la carte en deuxième position à partir du dessus du jeu, prenez celle de *la carte supérieure*. Dans ce cas, seule la carte inférieure des cinq touchées par le(s) spectateur(s) doit être enfoncée dans le jeu ; par conséquent, c'est *la quatrième* qui doit être décalée un peu plus vers l'avant. Je n'utilise pas cette version parce que je pense que c'est le fait de montrer la carte supérieure du jeu au début du tour qui égare les magiciens et rend le tour plus convaincant *à la fois* pour les profanes et les magiciens, en éliminant le soupçon que cette carte aurait pu être ajoutée aux autres. Bien que l'effet soit simple, mon expérience m'a montré qu'il fait forte impression.



Double ambition

Exécutez une levée double avec les deux cartes supérieures du jeu et manipulez-les comme s'il n'y en avait qu'une seule. Tenez-la face(s) en haut et servez-vous-en pour basculer face en haut la carte suivante. Poussez celle-ci vers la droite, de manière à pouvoir insérer la double sous elle, en la mettant soit en saillie interne, soit en saillie externe. Montrez la situation (Fig. 20). Attirez l'attention des spectateurs sur le fait que le deux de pique est *sur* le trois de carreau (je prends comme exemples les cartes figurant dans l'illustration). Attention ! Ne vous trompez pas : lorsque les cartes sont faces en haut, comme maintenant, le deux de pique est en réalité *sous* le trois de carreau ; ce n'est que lorsque les deux cartes seront retournées faces en bas que le deux de pique (?) se retrouvera *au-dessus* du trois de carreau – et c'est sur cela que vous insistez. Il est important que les spectateurs se rappellent l'identité et les positions relatives des deux cartes.

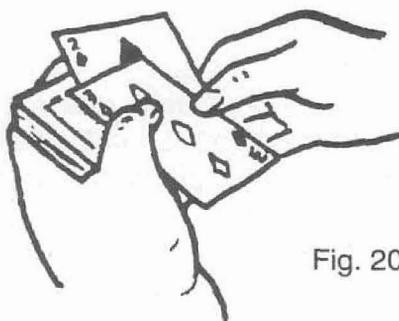


Fig. 20

Basculez les deux (?) cartes faces en bas sur le jeu et égalisez. Indiquez du doigt la carte supérieure en disant : « Voici le deux de pique, et le trois de carreau sous lui. Mais si je prends le deux de pique et que je le mets sous le trois de carreau... » – prenez la carte supérieure et insérez-la sous la suivante – « ...alors le trois de carreau se retrouvera dessus. Voici le trois de carreau... » Prenez la carte supérieure et posez-la sur la table, face en bas. « Ce qui nous laisse avec le deux de pique sur le jeu. Mais il me suffit de faire

claquer mes doigts pour que le trois de carreau prenne la place du deux de pique sur le jeu.» Sur ce, effectuez une levée double des deux cartes supérieures, en laissant la carte double en saillie interne. «Quant au deux de pique, il est ici.» Retournez face en haut la carte que vous avez posé sur la table : c'est le deux de pique.

«Essayons encore une fois.» Glissez le deux de pique face en haut sous la carte double face(s) en haut sur le dessus du jeu. Le fait que celle-ci soit en saillie interne facilite cette manœuvre. Encore une fois, insistez sur le fait que le deux de pique est sur le trois de carreau, exactement comme avant. Basculez les deux (?) cartes faces en bas, et poursuivez comme précédemment : encore une fois, le trois de carreau a pris la place du deux de pique sur le dessus du jeu.

Mais, cette fois-ci, retournez les deux cartes supérieures comme une seule et laissez cette double face(s) en haut sur le jeu, en saillie interne. Comme précédemment, le trois de carreau est visible. Cela fait, retournez la carte double de nouveau face(s) en bas, *et alors seulement* attirez l'attention sur la carte qui se trouve face en bas sur la table, en disant : «Et, bien sûr, le deux de pique est ici.» Mais *ne retournez pas cette carte face en haut* – c'est une carte quelconque. Sans hésitation, prenez-la et insérez-la sous la carte double qui est toujours en saillie interne. Ayant vu la première permutation, les spectateurs n'ont aucune raison de douter que la deuxième n'a pas eu lieu de la même façon, d'autant plus que vous allez leur remontrer le deux de pique sous peu.

Lorsque vous insérez la carte sous la double, dites : «Cette fois-ci, je mets le deux de pique *sous* le trois de carreau». Egalisez les cartes. «Le trois de carreau est donc au-dessus du deux de pique. Mais si je transfère le trois de carreau sous le deux de pique...» – prenez la carte supérieure et transférez-la sous la suivante – «...alors c'est le deux de pique qui se retrouve dessus. Le voici.» Prenez la carte supérieure et posez-la sur la table.

«Ce qui nous laisse avec le trois de carreau sur le dessus.» Faites claquer vos doigts en disant : «Mais il me suffit de faire cela...» Basculez la carte supérieure – *et uniquement celle-ci!* – face en haut sur le jeu. «...pour qu'aussitôt le deux de pique prenne sa place et vice-versa.» Retournez face en haut la carte qui se trouve sur la table, révélant le trois de carreau. Non seulement les cartes ont de nouveau permuté, mais *vous n'avez plus rien à cacher!*

Prenez le deux de pique et posez-le face en haut sur le trois de carreau face en haut. Ramassez ces deux cartes, retournez-les faces en bas, et mélangez-les de manière que les spectateurs ne sachent

plus si le deux de pique est sur le trois de carreau ou le contraire (vous n'avez pas besoin de le savoir non plus). Posez les deux cartes (toujours faces en bas) sur le jeu.

Effectuez un retournement double pour montrer, par exemple, le deux de pique. Retournez la double de nouveau face(s) en bas et, tout en disant : « Je mets le deux de pique sous le trois de carreau », insérez la carte supérieure sous la suivante. En même temps, gardez une brisure sous les deux cartes avec le petit doigt gauche. « Ce qui transfère évidemment le trois de carreau sur le dessus. » Effectuez un retournement double des deux cartes au-dessus de la brisure (d'où l'utilité de celle-ci) pour montrer le trois de carreau. Retournez la double de nouveau face(s) en bas et posez la carte supérieure face en bas sur la table. « Voici le trois de carreau, alors que le deux de pique est là. » Indiquez la carte supérieure du jeu.

Faites claquer vos doigts et montrez, en les retournant l'une après l'autre faces en haut, que les cartes ont permuté une fois de plus.

Dernières réflexions.

Répétez l'enchaînement jusqu'à ce que vous vous soyez familiarisé avec la séquence des retournements doubles, simples, etc., et que vous sachiez le présenter sans avoir à réfléchir à ce que vous devez faire. Tout au long de la routine, il est essentiel que les spectateurs se rappellent les positions respectives (apparentes) des deux cartes. C'est le problème avec ce genre de routine : si les spectateurs ne savent pas très précisément où se trouvent les cartes, ils perdent le fil et se désintéressent du tour, dont les effets tombent alors à plat. Faites en sorte que les deux cartes utilisées se distinguent nettement l'une de l'autre, en prenant par exemple une rouge et une noire, une figure et une carte à points, ce qui facilitera la tâche des spectateurs.

Il m'arrive de continuer en effectuant encore deux permutations, comme je l'ai peut-être montré au cours de la conférence. Pour la première, j'utilise mon filage au ramassage (décrit dans *Reputation-Makers*) et pour la seconde l'« Ultra Move » – deux manipulations parfaitement adaptées à la routine.



Numero uno

L'idée de cet effet n'est pas de moi. Franchement, je ne sais pas à qui l'attribuer. Je pense également qu'elle est assez vieille pour faire figure de nouveauté. Il semblerait que les magiciens l'aient plus ou moins négligée puisqu'ils se font avoir chaque fois que je leur fais le tour. Je suis presque sûr que, si j'ai montré cet effet dans ma conférence, vous vous êtes fait avoir, vous aussi. Comme tous les autres tours décrits dans ces notes, l'effet que voici peut être fait n'importe quand, n'importe où, et avec n'importe quel jeu.

Il y a une petite préparation à effectuer : les 17 cartes supérieures du jeu doivent être tuilées, *mais seulement sur leur petite tranche inférieure*, afin que la tranche supérieure du jeu présente un aspect normal. En outre, mais cela n'est pas indispensable, prenez discrètement connaissance de l'identité de la 17^e carte, c'est-à-dire celle qui se trouve sur la face de la portion tuilée. Etant donné que chacun aura sa propre méthode pour effectuer cette préparation, je n'insiste pas là-dessus. Quant à moi, je compte simplement 17 cartes, garde une brisure sous elles, puis exécute le tuilage de la petite tranche inférieure (une manœuvre instantanée) au moment opportun.

Lorsque vous êtes prêt, effectuez un mélange à la française avec carte en saillie interne au cours duquel vous conservez au moins les 17 cartes supérieures du jeu en place. Puis, étalez les cartes d'une main dans l'autre en invitant un spectateur à en prendre une. Veillez simplement à ce qu'il prenne une carte au delà des 17 tuilées. Demandez-lui de mémoriser cette carte.

Laissez cascader les cartes (à partir du dessous du jeu) et dites au spectateur de remettre sa carte dans le jeu quand bon lui semblera. Laissez tomber les cartes rapidement, trop rapidement pour lui permettre d'y ajouter la sienne ; puis, ramassez les cartes et recommencez, plus lentement cette fois-ci, jusqu'à ce que vous arriviez à la séparation due au tuilage. A cet endroit, il se produira automatiquement une interruption : arrêtez-vous de manière que le spectateur puisse remettre sa carte dans le jeu. Rien de difficile ici : il suffit de synchroniser vos gestes avec ceux du spectateur.

Dès qu'il a remis sa carte avec les autres, étalez le jeu en un long ruban faces en haut sur la table, puis effectuez la fioriture du retournement pour remettre les cartes faces en bas. Pendant ces opérations, veillez à ce que la petite tranche tuilée reste toujours de votre côté. Rassemblez les cartes et exécutez un mélange à la française en conservant au moins les 18 cartes supérieures en position. À ce moment-là, vos spectateurs devraient être convaincus que la carte choisie est irrémédiablement perdue.

Posez le jeu égalisé faces en bas sur la table, mais assurez-vous que la carte inférieure soit décalée sur le côté par rapport aux autres, comme le montre la figure 21 (dans laquelle le tuilage de la portion supérieure est également visible). N'essayez pas de faire cela subrepticement – faites-le, simplement. Vous comprendrez bientôt la raison de cette manœuvre. Dites au spectateur : « Pourriez-vous me donner un nombre entre 10 et 20, n'importe lequel, mais assez élevé ? »

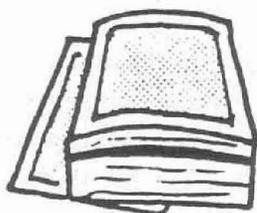


Fig. 21

Ainsi formulée, votre requête aboutira au fait que le spectateur vous donnera le plus souvent 17, 18 ou 19. Vous serez surpris du nombre de fois où son choix sera 17. S'il dit 12, 13 ou 14, je lui dis : « Allez, allez, c'est beaucoup trop facile ; donnez-m'en un autre, un peu moins facile, un peu plus élevé. » Cela suffit le plus souvent pour qu'il change son choix. Mais, s'il s'en tient au premier, *cela n'a aucune importance*.

Bien. Voyons la suite pas à pas. Tout d'abord, supposons que le spectateur ait choisi 17, ce qui est parfait. Coupez à la séparation – cette coupe doit être exécutée sans la moindre hésitation ni tâtonnement. Dès la coupe effectuée, je jette un rapide et discret coup d'œil à la carte qui se trouve sur la face du paquet coupé, pour m'assurer que j'ai bien coupé au bon endroit – c'est la raison pour laquelle j'ai pris connaissance, au début, de la carte en 17^e position. La présence de cette carte sous le paquet coupé m'informe que j'ai coupé au bon endroit. Par contre, si je ne la vois pas, cela signifie que je n'ai pas coupé au bon endroit ; dans ce cas, je repose la por-

tion coupée sur le jeu et je recoupe. Si vous êtes sûr de pouvoir couper à la séparation à coup sûr, il est inutile que vous connaissiez l'identité de la 17^e carte.

En même temps que vous coupez, dites : « Si je réussis à couper exactement 17 cartes, alors votre carte devrait se trouver exactement ici. » Indiquez du doigt la carte supérieure du talon. A ce moment-là, j'effeuille les cartes que je viens de couper, pour leur enlever leur tuilage, tout en faisant une remarque du genre de celle-ci : « Oui, je crois qu'il y en a exactement 17 ! » Posez ces cartes sur la table, un peu à l'écart, près d'un spectateur.

Demandez au spectateur qui a choisi la carte d'en révéler l'identité. Dès qu'il l'a fait, retournez la carte sur laquelle vous avez coupé – ou bien demandez au spectateur de le faire : c'est bien la sienne. Cet effet n'est déjà pas mal en soi, mais le meilleur reste à venir : il est presque certain qu'un spectateur se précipitera sur les cartes coupées pour les compter. Il y en a 17, évidemment ! Si personne ne fait mine de vouloir vérifier, dites que vous sentez qu'ils brûlent de le faire, et demandez à un spectateur de les compter.

Bien. Maintenant, que faire si le spectateur choisit 18 ? Simple : faites exactement ce que je viens d'expliquer, mais en changeant un peu le boniment. « Si je réussis à couper exactement 17 cartes, alors cette carte (vous indiquez du doigt la carte supérieure du talon) sera la 18^e... » Poursuivez comme précédemment.

Si le spectateur choisit 19 – vous avez recours à la carte inférieure du jeu que vous avez intentionnellement décalée en posant les cartes sur la table. Ramassez le jeu, mais laissez la carte inférieure sur la table. Dites : « Oups ; ce n'est pas votre carte, j'espère ? », et montrez rapidement la face de la carte au spectateur. Celui-ci vous répond évidemment par la négative, *et vous remettez la carte sur le jeu*. Poursuivez comme précédemment. Cette fois-ci, cependant, vous couperez 18 cartes, à cause de celle que vous avez rajoutée. Dites : « Si je réussis à couper exactement 18 cartes, alors cette carte sera la 19^e... », etc.

Si le spectateur choisit un nombre inférieur à 17 et ne veut pas en démordre, l'effet ne perd rien de sa force. Soustrayez ce nombre de 17 – si le spectateur choisit 14, cela vous donne donc 3 comme résultat – prenez le jeu en mains, et dites : « Si vous deviez compter des cartes, je suppose que vous vous y prendriez comme ça, n'est-ce pas ? » Tout en parlant, distribuez trois cartes l'une après l'autre en un petit paquet faces en bas sur la table, puis arrêtez-vous et

posez le gros du jeu sur les cartes comptées. « Mais, comme je suis magicien, je procède un peu autrement. Si je réussis à couper exactement 14 cartes, comme ceci... » Coupez à la séparation, et vous couperez exactement 14 cartes, bien sûr, puisque vous venez de vous débarrasser de trois cartes !

Dernières réflexions.

Je n'ai rien à ajouter, si ce n'est que cet effet est un petit bijou : pas étonnant qu'il ait résisté à l'usure du temps !



Le magicien contre le tricheur, de Lorayne

Cette routine est décrite dans mon livre *Personal Secrets* (ainsi que dans le livre de Richard Vollmer, *The Very Best of Harry Lorayne*). Je ne suis pas mécontent qu'elle soit devenue ce que l'on pourrait appeler un classique. Depuis des années, on me demande de la récrire, en incluant dans la description l'intégralité du boniment que j'utilise, ainsi que les éléments psychologiques qui la soutendent, et que j'ai omis dans la version originale. La voici donc avec le boniment exact que j'utilise, puisqu'il s'agit de la transcription mot à mot d'un enregistrement. La description sera assez longue, d'autant plus qu'il ne s'agit pas d'un tour rapide comme le précédent, par exemple. Mais c'est l'une des routines les plus distrayantes (et magiques, cela va sans dire) que je connaisse.

Mettez deux reines dans deux de vos poches avant le début de la routine – c'est la seule préparation à effectuer. (Je le fais le plus souvent au cours des tours antérieurs, ce qui me permet de présenter la routine avec le jeu d'un spectateur.) J'empoche *toujours* la dame de carreau et la dame de pique. Voici pourquoi : mon expérience m'a montré que les dames de cœur et de trèfle sont moins « voyantes » que les dames de carreau et de pique, que les spectateurs se rappellent plus facilement. Et comme l'une des reines que vous laissez dans le jeu sera vue deux fois au cours de la routine, je laisse toujours la dame de trèfle et la dame de cœur dans le jeu.

Je mets toujours l'une des deux reines soustraites du jeu dans la poche intérieure de ma veste (ou bien dans la poche de poitrine gauche de ma chemise si je ne porte pas de veste), et l'autre dans mon portefeuille, qui se trouve dans la poche gauche de mon pantalon. La carte est mise dans le portefeuille de telle sorte que l'on peut penser que *j'aie pu*, d'une manière ou d'une autre, l'y mettre au cours de la routine. Autrement dit, je ne la mets *pas* entre deux plaques entourées de centaines d'élastiques ! Je suis un adepte de la théorie du « tour trop parfait ». Vous auriez tort de sous-estimer l'intelligence de vos spectateurs : le fait de mettre la reine dans un

endroit *totallement* inaccessible du portefeuille, ou entre deux feuilles de plastique, ou que sais-je encore, n'est pas crédible : si vous le faites, personne ne croira plus que vous avez utilisé un jeu régulier et *complet*. En outre, et c'est encore plus important, tout le monde pensera aussitôt que cette carte a été mise là *avant* le début du tour, ce qu'il faut éviter à tout prix.

Bien. Pour commencer, mélangez le jeu. Puis, étalez les cartes sur vos mains, faces vers vous, et mettez l'arrangement en place en parlant. Vous avez tout le temps pour le faire, et n'oubliez pas que vous mélangerez le jeu *après* avoir mis les cartes en place, ce qui détruit toute idée d'arrangement dans l'esprit des spectateurs. Par conséquent, restez décontracté, et mettez les cartes simplement en place *pendant que* vous parlez aux spectateurs. Quelle que soit la manière dont vous vous y prendrez, voici en tout cas la méthode que je vous donne d'abord l'arrangement qu'il faut mettre en place, et le boniment que je sers aux spectateurs pendant que je mets les cartes en position. L'arrangement est le suivant : deux «2» doivent être placés *sur la face* du jeu. *Sur* le jeu, mettez les cartes suivantes : l'un des «2» restants, suivi d'une reine, elle-même suivie du dernier «2» et enfin, la deuxième reine. (Il est facile de se rappeler cet arrangement : les reines se trouvent dans des positions qui permettent de les montrer grâce à une levée double.) Continuez à mettre les cartes en place tout en vous adressant aux spectateurs.

Le boniment d'introduction : «La plupart des gens ne savent pas que les tricheurs et les magiciens débattent depuis longtemps de savoir lesquels surpassent les autres dans l'art de la manipulation des cartes. Lorsque je dis "tricheurs", j'entends les tricheurs professionnels, qui gagnent leur vie en jouant – et en trichant avec les cartes. Les raisons de ce débat sont nombreuses, mais je vais vous en donner deux ; vous verrez que cela ne manque pas d'intérêt. Voyez-vous, un joueur professionnel est un individu extrêmement frustré, car bien qu'il ait beaucoup de talent, il ne peut jamais vraiment montrer ! » (À ce moment-là, il faut que les cartes de l'arrangement soient toutes en place.) « En effet, vous comprenez bien que si vous voyez un joueur faire cela à une table de jeu, vous éviterez de jouer contre lui. » Tout en disant « faire cela », j'effectue ma coupe de main décrite dans *Rim-Shots* sous le titre « Chopstick One Cut » (p. 30 et suivantes).

Cette coupe alambiquée fait partie de la psychologie de la manipulation. Les spectateurs enregistrent inconsciemment que le coupé, alors qu'en fait il s'agit d'une fausse coupe. Vous pouvez évidemment la remplacer par n'importe quelle autre coupe

siste, à condition qu'elle remette le jeu dans sa condition originelle. (Il m'arrive aussi d'utiliser la « Coupe papillon », décrite plus loin dans ces notes.)

Poursuivez : « Vous comprenez donc pourquoi un tricheur ne peut pas faire étalage de ses talents. Mais la situation n'est pas du tout la même pour un magicien – on peut même dire que c'est exactement le contraire : tout ce qu'il fait est destiné à mettre ses talents en valeur. » (Ici, il m'arrive de faire le « Lorayne Card Spin », décrit dans *Reputation-Makers*, mais ce n'est pas indispensable.) « Voilà donc une des raisons qui les opposent. Mais il y en a une autre, qui est peut-être encore plus importante : un tricheur ne peut pas se permettre de commettre une seule erreur, sous peine de risquer sa peau. Alors que si un prestidigitateur se trompe, ce n'est pas bien grave ; le pire qui puisse lui arriver, c'est de ne pas être payé, ce qui n'est pas mortel.

« Voilà deux des principaux motifs à l'origine du débat entre magiciens et tricheurs. Si je vous en parle, c'est parce qu'il n'y a là rien que de très authentique, puisque je viens tout juste de l'inventer !

« On raconte qu'un jour l'un des meilleurs magiciens et l'un des meilleurs tricheurs se rencontrèrent par hasard au cours d'une soirée. Et bien sûr, ils remirent le vieux débat sur le tapis : qui manipule le mieux les cartes ? Après quelques verres, la discussion s'anima. Finalement, le tricheur se tourna vers le magicien et lui dit : « Écoutez, mon vieux, je vous parie un million de dollars – *un million de dollars !* – que vous ne pouvez pas mélanger le jeu... » – joignant le geste à la parole, effectuez un mélange à la queue d'aronde en mains en veillant à ce que les cartes de l'arrangement restent en place – « ...le couper n'importe où... » – coupez le jeu à peu près au milieu et complétez la coupe en conservant une brisure entre les deux portions avec votre annulaire gauche – « ...et retourner la carte supérieure, et faire cela quatre fois de suite, pour avoir un carré. » » Pendant que vous finissez cette phrase, effectuez une coupe d'une seule main, ramenant le jeu dans sa condition originelle. Toute cette séquence finit de convaincre les spectateurs que les cartes sont bien mélangées. Exécutez cette coupe tout en parlant, sans y prêter attention.

« Le magicien dit alors : « J'accepte le pari, mais à une condition : que vous me laissiez couper le jeu trois fois, pour chacune des cartes, comme ceci... » – ici, coupez le jeu, en gardant une brisure entre les deux portions lorsque vous complétez la coupe ; puis, d'une double-coupe, transférez la portion inférieure sur le jeu, ce qui re-

met celui-ci dans son état originel tout en donnant l'impression que vous l'avez coupé trois fois ; chacune des triples coupes que vous exécuterez à partir d'ici ressemblera à cette séquence – ...“puis je retournerai la carte sur laquelle j'aurai coupé. Je ferai cela quatre fois pour couper sur quatre cartes de la même valeur.”

« Le tricheur dit : “Vous pouvez couper le jeu vingt-neuf fois si cela vous chante – pari tenu, mon vieux !”

« “Très bien”, dit le magicien. Il mit la main dans une poche, et en retira un million de dollars qu'il posa sur la table. » Je mime toujours cette action, en mettant la main droite dans la poche droite de mon pantalon et en faisant semblant d'en extraire une liasse de billets. « Ce n'est pas banal de rencontrer un magicien avec un million de dollars ! » Le fait de mettre votre main droite dans votre poche est important sur le plan psychologique. Combien de fois ai-je entendu un profane dire, après la routine : « Vous vous rappelez quand il a mis la main dans sa poche pendant qu'il parlait ? C'est à ce moment-là qu'il a dû faire quelque chose ! »

« Le magicien prit le jeu et dit : “Rappelez-vous, il faut que je coupe le jeu trois fois – une, deux, trois.” « Faites la même séquence de coupes que précédemment : coupez, complétez la coupe en gardant une brisure entre les deux paquets, et d'une double-coupe, transférez la portion inférieure sur l'autre. Rien ne change, évidemment. Comptez « Une, deux, trois » à voix haute, en rythme avec vos gestes. « Il toucha la carte du dessus... » – Je fais toujours cette remarque – elle me donne la seconde nécessaire pour préparer la levée double – « ...et dit : “Oui, je crois bien que j'ai coupé sur une reine.” » Effectuez un retournement double des deux cartes du dessus, montrez la reine, retournez la carte double de nouveau face(s) en bas sur le jeu, et distribuez la carte supérieure face en bas sur la table. « “Voici la première reine”. »

Ne mentionnez jamais la famille de la reine sur laquelle vous avez coupé. Parlez-en comme de la première, de la deuxième, etc. D'autre part, montrez-la juste le temps qu'il faut pour que les spectateurs puissent constater qu'il s'agit bien d'une reine – ne la laissez pas trop longtemps face en haut sur le jeu.

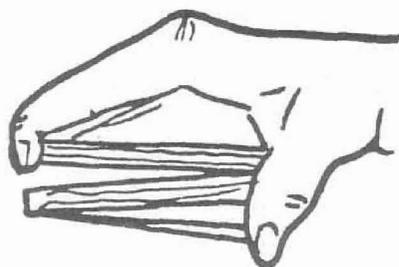
« Le magicien coupa le jeu encore une fois, deux fois, trois fois... » Cette fois-ci, il faut que vous transférez la carte supérieure sous le jeu, tout en laissant les autres cartes en place. Pour cela, formez une brisure sous la carte supérieure avec le petit doigt gauche, *sans vous aider de la main droite*. Transférez la brisure au pouce droit

lorsque la main droite prend le jeu par au-dessus. Avec la main gauche, sous-coupez environ la moitié inférieure du jeu et posez-la sur la portion supérieure, le petit doigt reprenant la brisure du pouce. Puis, d'une double-coupe, transférez la portion inférieure sur l'autre. « Il tâta la carte sur laquelle il avait coupé pour s'assurer qu'il avait bien localisé la deuxième reine. » Soit dit en passant, vous pouvez utiliser un retournement double différent pour chaque reine, ou bien la même, cela n'a aucune importance dans la mesure où vos retournements doubles ne laissent rien à désirer. Retournez la carte double de nouveau face(s) en bas et posez la carte supérieure sur la table, en compagnie de la première.

Poursuivez : « Le tricheur commençait à s'inquiéter, mais il était trop tard pour revenir en arrière... » Cette phrase vous donne le temps de former une brisure sous les deux cartes inférieures du jeu. Cette brisure est nécessaire parce que, pour la triple-coupe prochaine, il faut que vous transférez *les deux cartes inférieures* du jeu sur celui-ci. Pour obtenir la brisure, vous pouvez, par exemple, étaler les cartes entre vos mains et garder la brisure au moment où vous les rassemblez ; ou bien, effeuiller les deux cartes inférieures avec le pouce droit sur la petite tranche inférieure des cartes ; ou encore – et c'est la méthode que j'utilise le plus souvent – boucler les deux cartes inférieures avec l'index gauche, de manière à en séparer la petite tranche inférieure des autres, le petit doigt gauche gardant ensuite cette séparation le long de la grande tranche droite du jeu, près du coin inférieur droit. Cette manœuvre est exécutée pendant que la main droite prend le jeu par au-dessus, le pouce reprenant aussitôt la brisure sur la petite tranche inférieure du jeu.

« ...Parce que le magicien prit le jeu, le coupa une fois, deux fois, trois fois... » Cette fois-ci, effectuez une coupe-pivot de la moitié supérieure du jeu en main gauche (Fig. 22), qui la transfère aussitôt sous la portion en main droite, le petit doigt gauche gardant une

Fig. 22



brisure entre ces deux paquets. Puis, d'une double-coupe, transférez de nouveau la portion inférieure sur le jeu.

«...Il toucha la carte sur laquelle il avait coupé – et montra qu'il avait effectivement coupé sur une troisième reine.» Effectuez un retournement double des deux cartes du dessus pour montrer une reine – la même que celle que vous avez montrée la première fois. Jusqu'à ce jour, personne, *absolument personne* ne s'est aperçu de cette anomalie, et pourtant je peux vous dire que j'ai présenté cette routine des centaines de fois!

Retournez la double de nouveau face(s) en bas sur le jeu, et posez la carte supérieure face en bas sur la table avec les deux précédentes. «Comme je l'ai dit, le tricheur commençait à se faire du souci, mais il était trop tard pour faire quoi que ce soit, parce que le magicien était déjà en train de couper le jeu une, deux, trois fois...»

Pour cette dernière triple coupe, il faut que vous transfériez la carte inférieure seulement (et non deux comme précédemment) sur le jeu. Procédez exactement comme avant, sauf que cette fois-ci, vous gardez une brisure au-dessus de la carte inférieure seule.

«...Il toucha la carte sur laquelle il avait coupé, comme il l'avait fait avec les autres, et s'aperçut qu'il avait coupé sur... un "2"!» (Faites comme si vous ne vous y attendiez pas, jouez la comédie de la surprise.) Mais, contrairement à ce que vous aviez fait avant, cette fois-ci *ne retournez qu'une seule carte* – il s'agira d'un «2». Posez-le, *face en haut*, près des trois cartes précédentes.

«Inutile de vous dire que le tricheur se précipita sur l'argent. Mais le magicien l'arrêta et lui dit: "Pas si vite, mon ami! Je n'ai pas parié que je couperais sur quatre *dames*, mais quatre cartes de la même valeur – *n'importe quelle valeur*."»

Tout en disant cela, effectuez un ou deux mélanges à la française avec carte en saillie pour conserver les deux reines sur le jeu (celles-ci s'y trouvent automatiquement). Vous n'êtes pas *obligé* d'effectuer ces mélanges. Je les fais toujours, nonchalamment. Puis, je m'adresse directement à un spectateur et, tout en lui parlant, je me prépare à empalmer les deux cartes supérieures – c'est-à-dire que j'obtiens une brisure sous elles, et je la maintiens avec mon petit doigt gauche.

«"Par conséquent, avant d'empocher le million de dollars" – pourriez-vous, monsieur, retourner ces trois reines et les montrer à tous?» Le spectateur s'exécute et retourne les trois cartes, révélant trois autres «2». C'est le moment idéal pour empalmer les deux

cartes supérieures du jeu (les reines). Le détournement de l'attention est parfait : tout le monde pense que le tour est terminé et personne ne fera attention à ce que vous faites. Posez le jeu sur la table, et mettez nonchalamment les mains dans les poches. Laissez les deux reines dans la poche droite de votre pantalon, puis *ressortez* les mains des poches.

Lorsque le spectateur retourne les cartes faces en haut, dites : « Le magicien avait quand même gagné son pari, tout compte fait. »

Maintenant, attirez de nouveau l'attention des spectateurs sur vous – n'oubliez pas qu'ils pensent que le tour est terminé. Ne poursuivez pas avant d'avoir de nouveau toute l'attention – ce serait vraiment dommage de gâcher un si beau finale.

Puis, poursuivez : « Mais le magicien dit alors : "Je ne sais vraiment pas pourquoi vous pensiez que les reines se trouvaient sur la table, puisque j'en garde toujours une ici, dans *cette* poche." » Après avoir montré vos mains parfaitement vides, mettez la droite dans la poche droite de votre pantalon et ressortez-la avec *une* des deux reines qui s'y trouvent. Montrez-la et posez-la face en haut sur la table.

« "Je ne vois pas comment les reines auraient pu être sur la table, puisque j'en garde toujours une autre dans *cette* poche." » Vous *pourriez* alors sortir la deuxième reine de la même poche droite du pantalon. Je préfère sortir les reines de quatre poches *différentes*. Je mets donc les deux mains dans mes poches, *ré-empalme* la reine qui est dans la poche droite du pantalon et, tout en me tournant vers la gauche, je glisse cette reine dans la poche *arrière* droite de mon pantalon, bien au fond, avant de la ressortir immédiatement, en la tenant du bout des doigts. Je la pose sur la table, face en haut.

« Regardez bien ce qui va suivre, car c'est quelque chose que le tricheur n'a jamais compris. Le magicien dit : "J'en garde toujours une dans cette poche également." » Montrez que vous n'avez rien dans les mains, puis sortez la reine que vous aviez mise dans la poche intérieure de votre veste.

« Finalement, il dit : "Voyez-vous, il était totalement impossible que les reines se trouvent sur la table, parce que j'en garde toujours une – toujours – dans mon portefeuille !" »

Après avoir montré que vous n'aviez rien dans les mains, sortez votre portefeuille et ouvrez-le pour montrer la dernière reine. Posez-la sur la table avec les trois autres.

Pour terminer, je fais *deux* remarques : « Et ça, le tricheur n'a jamais réussi à le comprendre, et je pense que vous devez être comme lui ! » A ce moment-là, je marque une petite pause, puis j'étale les cartes faces en haut sur la table en disant : « Bien sûr, il faut huit reines pour faire ce tour, et je sais que vous aimeriez beaucoup trouver les quatre autres. » Rideau !

Dernières réflexions.

Voilà donc la routine dans ses moindres détails, telle que je la présente. Si vous n'avez pas l'habitude de mettre votre portefeuille dans la poche arrière gauche de votre pantalon, vous pouvez l'y mettre juste pour cette routine. Ou alors, laissez-le dans la poche habituelle, et adaptez la révélation des reines en réservant cette poche à celle de la dernière. Quoi que vous fassiez, il faut conclure par la révélation de la dernière reine dans le portefeuille, évidemment.

Consacrez à cette routine le travail qu'elle mérite – et amusez-vous bien !



La coupe papillon

Je n'ai jamais été capable d'exécuter la « Coupe papillon » correctement parce que toutes les versions que je connais nécessitent qu'on allonge le pouce en travers du jeu entier, et que j'ai de trop petites mains pour cela. D'autre part, je n'ai jamais aimé non plus la manière dont les coupes se terminent, et qui, à mon sens, manque de netteté. J'ai donc mis au point la variante que voici, qui ne nécessite pas la prise du pouce et qui, à mon avis, se termine mieux.

Tenez le jeu faces en bas en main gauche dans la position de la donne. Avec l'extrémité du pouce gauche, effeuillez le coin supérieur gauche des cartes jusqu'à ce que vous arriviez à peu près au milieu du jeu. Maintenez une séparation à cet endroit avec le pouce tout en faisant pivoter le jeu à la verticale de telle manière que sa grande tranche gauche soit dirigée vers le haut. En même temps, prenez la portion supérieure du jeu avec le pouce droit près du coin supérieur gauche, comme le montre la figure 23.

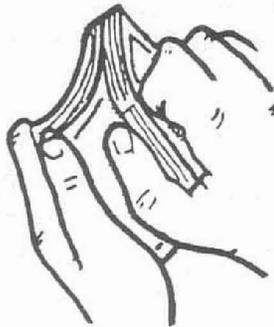


Fig. 23

Tirez cette portion supérieure vers la droite – ce qui la retourne faces en haut – puis basculez-la faces en bas avec les doigts gauches. Vous vous retrouvez ainsi avec un demi-jeu faces en bas dans chaque main. A partir de là, les deux mains agissent à l'unisson. Insérez l'annulaire de chaque main dans leurs paquets respectifs, près du *dessus* de ces derniers, non au milieu.

Dépliez les doigts de chaque main, retournant les portions supérieures de chacun des paquets faces en haut. La portion droite se met sur la portion gauche (Fig. 24). Puis, dans un mouvement de balancement des mains vers l'extérieur, puis vers l'intérieur, ramenez la portion droite sous la portion gauche. A vrai dire, cela ne rime pas à grand-chose, mais c'est agréable à voir et rend bien dans le cadre global de la coupe.

Ce qui suit est difficile à expliquer. Enlevez les petits doigts, et poussez de bas en haut avec les annulaires, ce qui a pour effet de faire se retourner les paquets bout pour bout. Dès que la rotation commence, les index se mettent sous les paquets (Fig. 25).

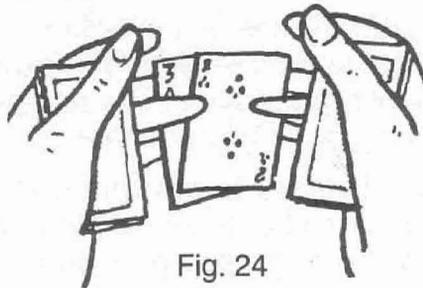


Fig. 24

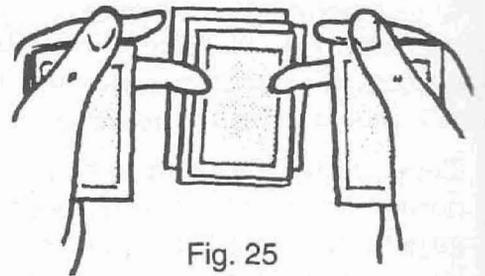


Fig. 25

Arrivé dans cette position, poussez vers le haut avec les index, ce qui a pour effet de retourner les paquets faces en haut, bout pour bout (Fig. 26). Mettez le pouce *droit* sous la portion droite faces en bas, et poussez vers le haut et la gauche, retournant cette portion faces en haut sur la portion centrale faces en haut. Elle sera automatiquement décalée vers le bas, comme le montre la figure 27.

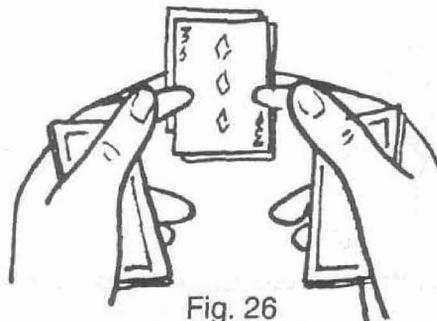


Fig. 26

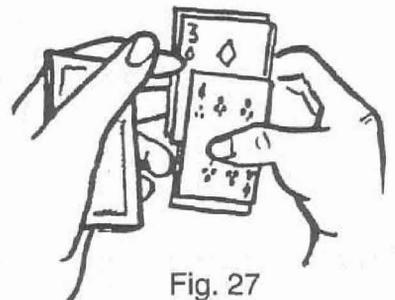


Fig. 27

Tournez votre main droite vers l'intérieur, ce qui a pour effet de retourner les deux paquets qui sont faces en haut, faces en bas, bout pour bout (Fig. 28). Notez la position du pouce gauche, qui se trouve

à une petite distance au-dessus de la petite tranche supérieure du paquet droit, celui qui est décalé vers le bas. Tenez ce dernier (sur le paquet gauche) pendant que la main droite ne retourne que le paquet supérieur, celui qui est décalé vers le bas, vers l'avant, le retournant bout pour bout. Pour terminer, faites basculer cette portion faces en bas vers la gauche, sur la portion en main gauche, et latéralement, comme les pages d'un livre.

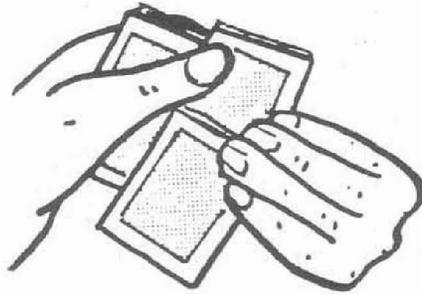


Fig. 28

Dernières réflexions.

J'ai évidemment décrit cette coupe en la décomposant mouvement par mouvement, mais dans la pratique, tous les gestes coulent l'un dans l'autre. Les mains effectuent une espèce de mouvement horizontal et vertical pendant toute la séquence. Les spectateurs doivent avoir l'impression qu'il y a des paquets partout ! La fin est vraiment nette et facile. Les cartes se décaleront entre elles dans leurs portions respectives, mais cela ne fait rien : au contraire – l'effet n'en est que meilleur !

D'autre part, bien que la portion centrale du jeu soit mélangée, il n'en va pas de même des portions supérieure et inférieure, dans lesquelles les cartes conservent leurs positions originelles. C'est la raison pour laquelle cette coupe peut être utilisée au cours du boniment d'ouverture de la routine « Le magicien contre le tricheur », comme je l'ai mentionné dans la description de cette routine.



Les deux font la paire

Voici une variante d'un tour que j'ai décrit pour la première fois dans *Close-Up Card Magic* (1962). Bien que l'effet soit à peu près similaire à celui de la version originale, la méthode qui permet de le réaliser est totalement différente. Elle repose sur ma « Halo Cut », telle que je vous l'ai apprise au cours de la conférence. Vous trouverez des effets semblables dans *Rim Shots*. A vrai dire, c'est le boniment d'introduction qui est à l'origine de ce tour, et c'est grâce au boniment que l'effet produit un tel impact sur les spectateurs, à mon avis. Il est totalement impromptu.

Remettez le jeu à un spectateur en l'invitant à le mélanger. Lorsqu'il vous le rend, mélangez-le à votre tour. Puis, étalez les cartes faces vers vous en disant : « Oui, les cartes sont vraiment bien mélangées... » Pendant que vous dites cela, il faut que vous fassiez deux choses : premièrement, vous assurer que les deux cartes qui se trouvent sur la face du jeu sont de couleurs différentes, autrement dit, que l'une est rouge et l'autre noire (encore que cela ne soit pas indispensable, mais avec une rouge et une noire, l'effet sera visuellement meilleur) ; si c'est déjà le cas, parfait ; sinon, repérez une rouge et une noire côte à côte et coupez-les sur la face du jeu ; deuxièmement, prenez connaissance de l'identité de ces deux cartes. Supposons qu'il s'agisse du deux de trèfle et du roi de cœur.

Sans marquer de pause, poursuivez : « ...Mais si vous trouvez le deux de pique et le roi de carreau... » – vous nommez les cartes jumelles des deux cartes qui se trouvent sur la face du jeu – « ...et si vous les retirez du jeu pour moi, je vous montrerai un miracle. » Donnez le jeu au spectateur pour qu'il trouve et retire les deux cartes que vous venez de nommer. Demandez-lui de les poser faces en bas sur la table, côte à côte, et non l'une sur l'autre. (Ce point n'est pas essentiel, mais s'il les pose l'une sur l'autre, séparez-les simplement d'un geste de la main.) Pendant que le spectateur s'exécute, surveillez-le afin de vous assurer qu'il ne mélange ni ne coupe le jeu.

Dès qu'il a posé les deux cartes sur la table, reprenez le jeu et *mélangez-le* en conservant les deux cartes inférieures en position ; puis, tout en disant : « Nous allons perdre ces deux cartes dans le

jeu, mais faces en haut», exécutez une «Halo Cut» et posez la moitié en main droite sur la carte qui se trouve sur la table, à droite ; puis, la main droite revient vers la gauche, prend la moitié restante, et la pose sur l'autre carte qui est face en haut sur la table.

Dans le même geste, et toujours avec la main droite, ramassez la moitié droite et posez-la sur la moitié gauche, reconstituant ainsi le jeu, que vous coupez une ou deux fois (coupes complètes seulement) pour terminer.

Effeuillez les petites tranches du jeu (juste pour montrer que quelque chose de « magique » va avoir lieu), puis étalez-le en un long ruban faces en bas sur la table, de gauche à droite. Les deux cartes faces en haut sont parfaitement visibles dans l'étalement ; retirez chacune d'elles, en même temps que la carte qui se trouve directement *au-dessus* d'elle (c'est-à-dire celle qui est immédiatement à sa droite). Rassemblez les autres cartes, et disposez les quatre cartes que vous avez retirées du jeu en carré : vous pouvez poser les deux cartes de la première paire soit l'une à côté de l'autre, soit l'une en dessous de l'autre, et l'autre en conséquence soit l'une à côté de l'autre sous les deux premières, ou l'une sous l'autre à côté d'elles.

Cette disposition en carré m'évite d'avoir à me soucier de la manière dont les deux cartes sont appariées, et me rappeler leurs positions relatives au début. Elle m'évite également d'avoir à surveiller le spectateur lorsqu'il pose les deux cartes faces en haut sur la table après les avoir retirées du jeu.

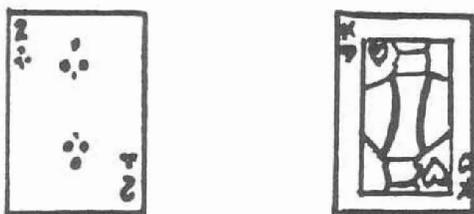
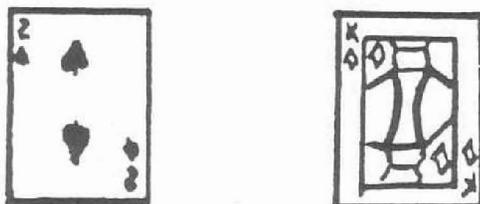


Fig. 29



Faites un geste magique, et retournez simplement les deux cartes qui sont faces en bas simultanément faces en haut. Les paires se verront soit horizontalement soit verticalement – cela n'a pas d'importance : l'effet est bon dans un cas comme dans l'autre ! Reportez-vous à la figure 29.

Dernières réflexions.

L'effet, du début à la fin, ne prend qu'une ou deux minutes. L'impact sur les spectateurs est aussi fort que le tour est rapide. Essayez-le et vous verrez.



Snap lap

Le tour que voici s'effectue assis derrière une table. Vous avez contrôlé, disons, les quatre As sous le jeu. La manœuvre secrète que vous allez effectuer a lieu sous le couvert d'un étalement des cartes entre les mains, pendant que vous expliquez que les As sont perdus quelque part dans le jeu ; puis les cartes sont rassemblées, et le jeu est remis au spectateur pour qu'il le mélange ou le coupe.

Vos mains sont posées sur le bord de la table ; les côtés internes des dos des mains sont en contact avec le dessus de la table ; il n'y a rien de suspect dans cette position, qui est naturelle. Le jeu est dans la position normale de la donne, dans la main gauche.

C'est pendant que vous dites : « Il m'est impossible de savoir où se trouvent les As, et je suppose que vous n'en savez rien non plus ; ils pourraient être n'importe où », que vous vous débarrassez des As sur vos genoux. Voici comment :

Étalez les cartes entre vos mains, en joignant le geste à la parole. Profitez-en pour compter du regard les quatre cartes inférieures. Inclinez légèrement votre main gauche du côté des doigts, ce qui a pour effet de séparer automatiquement les quatre cartes inférieures des autres. L'index gauche repose naturellement sur la petite tranche supérieure de ces quatre cartes. Reportez-vous à la figure 30 qui vous montre cette situation de l'avant, légèrement exagérée.

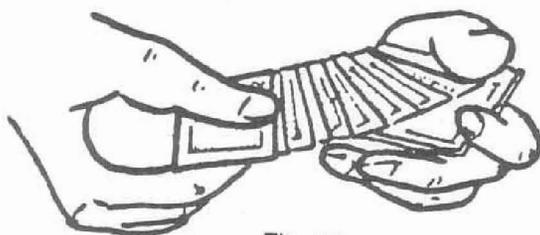


Fig. 30

Cette préparation est extrêmement rapide ; elle est effectuée pendant que vous parlez aux spectateurs, et il ne doit pas y avoir de tâtonnements ou d'hésitation de votre part. Le transfert des cartes sur les genoux est encore plus rapide ; il a lieu **PENDANT** que vous rassemblez les cartes.

Ramenez la main droite vers la gauche, pour rassembler et égaliser les cartes, dans un mouvement assez vif. **EN MÊME TEMPS**, l'index gauche se replie *vivement*, envoyant les quatre cartes inférieures sur vos genoux ! Le mouvement est presque impossible à décrire. La figure 31 en montre une approximation très... approximative ! Elle représente ce qu'on verrait de votre côté, du moins je le suppose, *si* l'on pouvait figer le mouvement à ce moment-là.

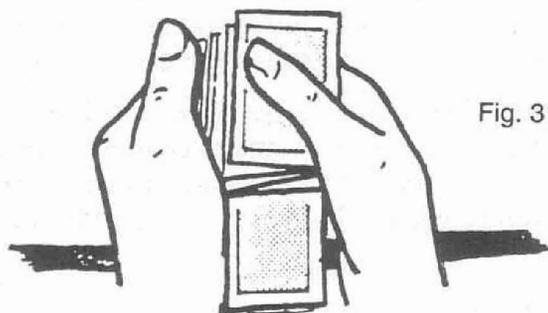


Fig. 31

Posez immédiatement le jeu sur la table avec la main droite, en disant : « Tenez, mélangez-les donc encore une fois vous-même ; comme ça nous serons sûrs que les As sont bien perdus. »

Les As sont sur vos genoux ; les spectateurs croient qu'ils sont dans le jeu. A vous de poursuivre comme vous l'entendez.

Dernières réflexions.

Entraînez-vous en veillant aux angles. La soustraction des As du jeu est instantanée et imperceptible.



Un dernier mot

Je n'aime pas terminer mes livres sur un tour ; cela me semble manquer d'élégance, être à la limite de l'impolitesse. Pas d'au revoir ni de merci pour m'avoir lu, rien. C'est la raison pour laquelle je termine toujours mes livres avec un « Dernier mot ». Je ne vois pas pourquoi je ne le ferais pas ici.

Une ou deux personnes (pas davantage) m'ont reproché de dire trop souvent, dans mes descriptions, à quel point mes tours, routines, idées, ou effets, sont bons, ou qu'ils m'ont servi à « mystifier » des collègues magiciens.

Je comprends cette critique, et j'ai essayé de faire en sorte qu'on ne puisse pas me reprocher la même chose dans ces notes. Mais, maintenant que je les ai rédigées et que, je suppose, vous les avez lues, rien ne m'empêche de vous dire à quel point ces tours sont bons ! Je sais bien que certains pensent qu'un tour doit avant tout « distraire » le public, et être d'exécution facile ; mais, à mon avis, le fait que les spectateurs ne puissent pas l'expliquer est aussi un critère important, sinon essentiel. C'est la raison pour laquelle j'insiste toujours sur cette qualité-là des tours que je décris, pour inciter mes lecteurs à les faire.

Je crois que chacun des tours décrits dans ces notes restera un mystère inexplicable pour des profanes ; c'est du moins ce que mon expérience m'a montré.

Vous voyez – c'est plus fort que moi – il a fallu que je le dise quand même !



Harry Houdini
