

LA CARTE VOLANTE

Ce petit tour de cartomagie, comme la plupart des bons tours, est simple à réaliser et s'avère extrêmement étrange en effet.

Le magicien place une carte à jouer ordinaire dans un verre et, après une passe magique, la carte sort toute seule du verre.

Préparation :



Avant de montrer le tour, prenez un morceau de savon et taillez-le en pointe. À l'intérieur du verre, passez-le de haut en bas en lignes verticales sur deux côtés opposés.

Lorsque vous mettez la carte dans le verre, veillez à ce qu'elle soit placée exactement sur les lignes savonneuses.

Si vous appuyez sur la carte et si vous la relâchez, elle remontera d'elle-même le long des côtés glissants.

Si un spectateur veut vous imiter, veillez à ce qu'il mette la carte dans le verre sur une portion non savonneuse.

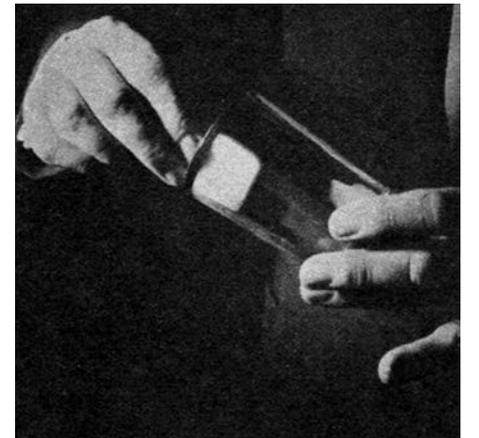
Le verre doit être légèrement évasé. Avant le tour, essayez plusieurs types de verres à boire pour sélectionner celui qui offre les meilleurs résultats.

Extrait de :
"100 tours de magie d'Houdini"
par Dunninger
(Fantaisium, 2021)

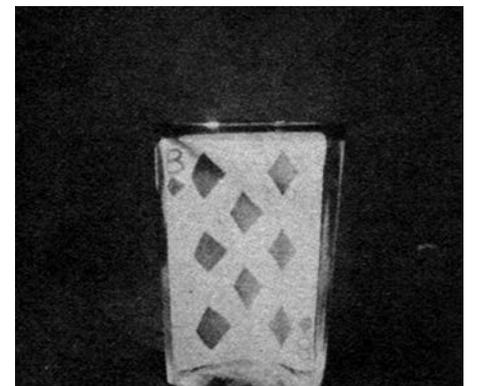
*Une carte à jouer peut
sortir d'un verre à volonté.*



*Auparavant, le verre est
préparé avec un savon.*



*Si quelqu'un d'autre tente
le tour, le verre est pivoté,
ce qui le condamne à
l'échec.*



LE JEU DE CARTES ENCHANTÉ

Ce miracle cartomagique est plus impressionnant lorsqu'il est présenté comme expérience psychique.

Après avoir été mélangé par un spectateur, le jeu est rendu au mentaliste. Tenant le jeu face en bas, il retire lentement la carte du dessus, et la montre au public dans une position telle qu'il ne peut en aucun cas la voir. En appuyant la carte sur son front, il feint une impression psychique et nomme une couleur, qui est la bonne. Puis il nomme une valeur, bonne elle aussi.

Pour 15 à 20 cartes d'affilée, il se tient la tête de la même façon, et nomme chaque carte avec précision. Puis il rassemble les cartes, les fait remélanger... et réédite illico son succès.

Secret :



La formule astucieuse pour ce qui précède est simple : aucune carte n'est préparée, sauf une. Dans son coin a été collé un petit triangle de miroir en verre (ou un triangle en métal chromé). Pendant que le jeu est mélangé par un spectateur, cette carte-clé est secrètement conservée dans la paume du mentaliste et, au retour du jeu, est discrètement placée dessous. En faisant dépasser légèrement le coin miroir de la carte-clé, comme illustré, l'index de chaque carte soulevée du jeu y sera reflété.

Si l'expérience est répétée, la carte préparée est bien sûr empalée pendant que le jeu est passé pour un nouveau mélange.

