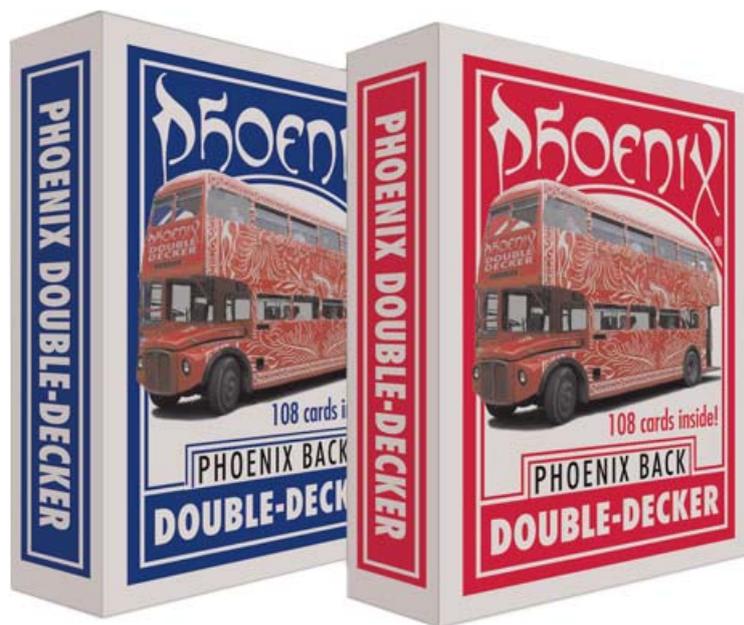


CARTOMAGIE

NOUVEAUX
**JEUX PHOENIX
DOUBLE-DECKER**



**ROUTINES ET IDÉES D'UTILISATION
DU JEU LE PLUS MINCE AU MONDE**

(104 cartes ne sont pas plus épaisses qu'un jeu normal !)

DEUX FOIS PLUS DE CARTES ! DEUX FOIS PLUS DE POSSIBILITÉS !

Nouveaux JEUX PHOENIX DOUBLE-DECKER

Mode d'emploi et idées d'utilisation :

Ce livret a pour but de transmettre à tous les propriétaires de *Phoenix Double-Decker* des idées et des routines qu'ils pourront réaliser grâce à leur jeu. Il sera mis à jour lorsque de nouvelles routines auront été trouvées.

Toutes les routines décrites ici sont protégées par un copyright. La copie, publication ou partage de ce fascicule et de son contenu sont strictement interdits. Par ailleurs, aucun site web n'est habilité à l'héberger. Vous pouvez à tout moment télécharger la version à jour en français au format PDF à l'adresse suivante : www.magix.fr

Si vous trouvez de nouvelles idées d'application du jeu *Phoenix Double-Decker* et si vous souhaitez les partager, nous serions heureux d'en discuter avec vous. Envoyez un mail (en anglais) à info@card-shark.de.

Nous récompenserons tous ceux qui auront contribué à notre initiative en leur offrant trois *Phoenix Double-Decker* de leur choix.

Traduction française : Pierre Guss.

© Card-Shark Christian Schenk, Schliepersberg 43, 45257 Essen,
R.F.A. - www.card-shark.de

SOMMAIRE

Introduction 4

Tours avec un « Phoenix *Double-Decker* » contenant un jeu à double forçage

- Triple Coincidence (*Triple Mystère*) 6
- Three Times Lucky 8
- Two-Cards-At-Any-Number 10
- My favorite Celebrity 11
- Le jeu à forcer presque parfait..... 14
- Le jeu à forcer parfait..... 14

Tours avec un « Phoenix *Double-Decker* » contenant un jeu à forcer

- Get it right 15
- Miracle Prediction 16
- Le jeu à forcer presque parfait..... 16
- Le jeu à forcer parfait..... 17

Tours avec un « Phoenix *Double-Decker* » composé de deux jeux avec des dos de couleurs différentes

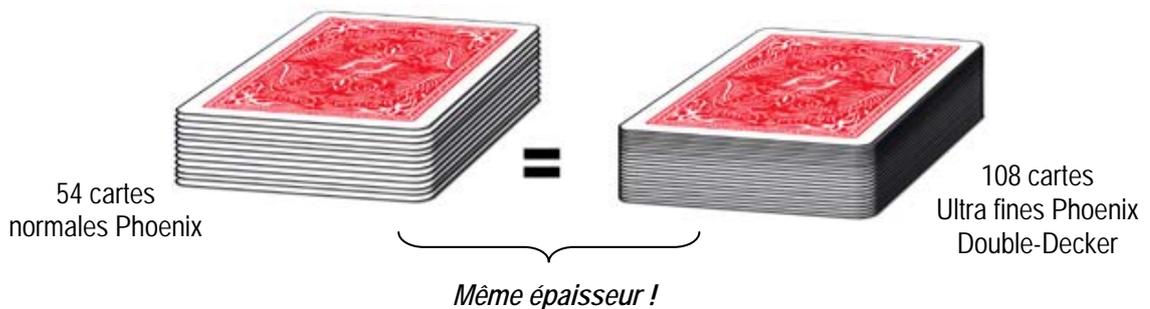
- Boldwave 17

Tours avec un « Phoenix *Double-Decker* » composé de deux jeux normaux de même couleur

- A magical kiss..... 18
- Destiny Calling..... 19
- Half and Half Traveller 21
- Triple Selection Transportation..... 21
- Menetekel Ultra..... 22

Introduction

Nous vous souhaitons la bienvenue dans une nouvelle ère de la cartomagie. Pour la première fois, vous allez pouvoir utiliser un jeu de cartes contenant deux fois plus de cartes qu'un jeu normal, mais avec exactement la même épaisseur totale. Pour cette raison, le jeu s'appelle *Double-Decker* (jeu double).



Si les cartes ne sont pas traitées (avec du *Roughing Fluid*), vous pouvez mettre 110 cartes dans un étui normal (format Poker). Notre expérience nous montre que les cartes traitées au *Roughing Fluid* sont un peu plus épaisses. Dans ce cas, vous ne pourrez mettre que 104 cartes dans un étui.

Par défaut, le jeu contient deux astuces cachées. Elles ne sont pas nécessaires dans la plupart des cas, mais peuvent se révéler être très utiles en maintes circonstances :

- Tous les jeux *Double-Decker* sont marqués sur leur dos. Le marquage est tellement subtil que même de bons cartomanes ne l'ont pas trouvé, et ne savaient même pas où chercher. Par conséquent, si vous n'utilisez pas le marquage, oubliez simplement qu'il existe !
- De même que pour tous les jeux Phoenix, le jeu est asymétrique (sur le dos et la face). Par conséquent, vous pourrez toujours retrouver une carte qui aurait été retournée.

Chaque jeu est accompagné de deux cartes qui vous montrent où trouver le marquage et les asymétries.

Sachez que le marquage utilisé est identique à celui du jeu marqué *Card-Shark*. Si vous appréciez ce marquage, vous savez donc où le trouver sur un jeu standard. Le contenu d'un *Double-Decker* dépend de la version que vous avez acquise.

Les 52 premières cartes sont toujours un jeu normal (*normal* signifie que les cartes sont toutes différentes et constituent un jeu régulier complet, et que le dos est partout identique. Le jeu est certes marqué, comme nous l'avons souligné plus haut, mais nous n'en tiendrons pas compte dans les routines qui suivent) :

Les 52 cartes suivantes peuvent constituer :

- Un jeu normal avec un dos de la même couleur que les 52 premières cartes.
- Un jeu normal avec un dos d'une couleur différente des 52 premières cartes.
- Un jeu composé de cartes strictement identiques (jeu à forcer), avec un dos de la même couleur que le premier jeu.
- 26 cartes identiques représentant une carte noire et 26 autres cartes identiques représentant une carte rouge (jeu à forcer *Two-way*). Toutes ces cartes ont le même dos que le premier jeu.

Chaque montage vous permet de réaliser des effets différents. Si vous traitez ces cartes avec du *Roughing Fluid* (nous vous conseillons d'utiliser notre *Spray-Grid* pour que le traitement soit optimal), vous pouvez augmenter le nombre de possibilités. En un mot, le jeu *Double-Decker* vous permet d'utiliser un jeu de cartes complet, sous lequel est caché un montage de 52 cartes. Si vous n'utilisez pas de *Roughing Fluid*, vous devrez étaler la moitié supérieure du jeu et vous arrêter à la moitié (pour ne pas montrer la seconde partie). Par contre, si vous utilisez du *Roughing Fluid*, vous pourrez arranger les cartes en paires et manier le jeu en toute liberté, au point de pouvoir l'étaler sur un tapis, puisque les cartes resteront cachées sous chaque carte visible.

Premièrement, voici comment utiliser le jeu *Phoenix Double-Decker* lorsqu'il n'est pas traité au *Roughing Fluid*.

Pour les spectateurs, l'épaisseur du jeu a l'air normal. Ainsi, vous pouvez étaler les 52 premières cartes en laissant la deuxième moitié cachée sous elles. Par exemple, si la deuxième moitié du jeu contient un jeu à forcer (52 cartes identiques), vous pouvez montrer des cartes différentes faces en haut, et forcer une carte en étalant le jeu faces en bas (à chaque fois, en n'étalant que la première moitié du jeu).

Le maniement du jeu doit être adapté lorsque vous étalez les cartes. En effet, si vous tenez le jeu dans la position classique de la donne, les spectateurs voient l'avant du jeu et donc son épaisseur. Or, lorsque vous étalez les 52 premières cartes du jeu, il reste la moitié du jeu dans votre main (constituant les cartes cachées). Par conséquent, vous devez cacher l'avant du jeu lorsque vous étalez les cartes. Pour cela, il faut placer le jeu plus en arrière dans la main, de sorte que l'index et le majeur cachent son épaisseur. De plus, en inclinant le jeu vers les spectateurs, ils verront davantage la face des cartes, plutôt que leur tranche.

Dès lors, les spectateurs n'arriveront pas à déduire que les cartes sont plus fines, et donc qu'il y a plus de cartes que dans un jeu normal. De plus, les cartes peuvent être légèrement touchées par les spectateurs, même si nous ne vous conseillons pas de le faire systématiquement.

Maintenant, voici comment utiliser le jeu « *Phoenix Double-Decker* » une fois traité avec du *Roughing Fluid*.

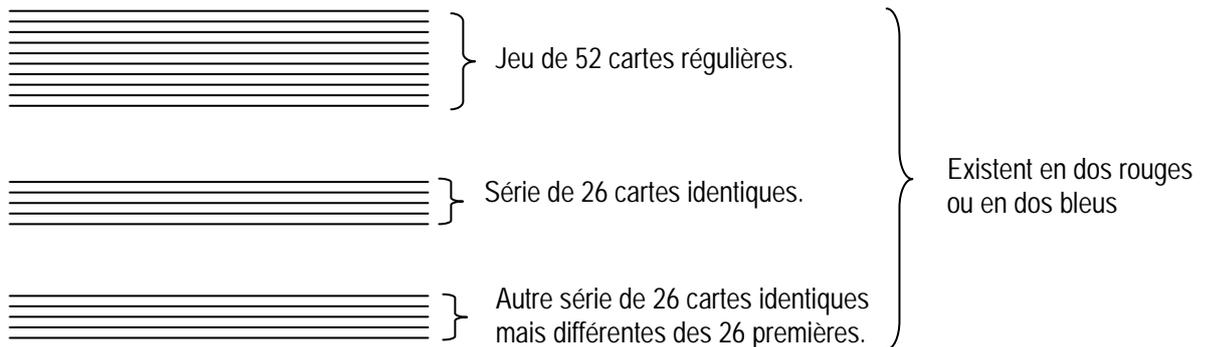
Le maniement du jeu est quasiment identique à n'importe quel jeu utilisant du *Roughing Fluid*, tel le *Jeu Invisible* ou le *Jeu Brainwave*. En appliquant une certaine pression sur les cartes pendant que vous les étalez dans vos mains ou sur la table, la paire de cartes restera collée et passera pour une carte unique. Par conséquent, le spectateur verra un jeu normal et complet (52 cartes). Ainsi, vous pouvez par exemple montrer un jeu où l'on ne verrait que des dos rouges, alors qu'en réalité, chaque carte cacherait une autre carte à dos bleu. Ainsi, toute carte retirée du jeu faces en haut serait finalement la seule carte à dos bleu dans un jeu à dos rouge.

Maintenant, plongeons un peu plus profondément dans les multiples possibilités offertes par le jeu *Phoenix Double-Decker*. Les routines qui suivent sont très bien telles qu'elles sont décrites. Nous espérons cependant qu'elles seront surtout pour vous une source d'inspiration, afin que vous puissiez créer vos propres effets. Nous serions heureux de pouvoir partager les idées avec toute la communauté des utilisateurs du jeu *Phoenix Double-Decker* en les ajoutant dans ce fascicule au format PDF. N'hésitez pas à nous contacter !

Nous allons catégoriser les tours qui suivent de sorte que vous sachiez lesquels peuvent être présentés avec le jeu *Phoenix Double-Decker* que vous avez acquis ou que vous envisagez d'acquérir.



Tours avec un Phoenix Double-Decker composé d'un jeu régulier et d'un jeu à double forçage (Two way).



Ce jeu contient un jeu complet, suivi d'un jeu à double forçage. L'une des cartes forcées est toujours rouge, et l'autre noire.

TRIPLE COINCIDENCE – (*Triple Mystère*)

par Christian Schenk

Effet :

Le magicien présente un jeu de cartes, sur les dos duquel sont écrits les nombres de 1 à 52. Le jeu est mélangé. Le magicien nomme une carte et demande au spectateur de deviner le nombre (entre 1 et 52) inscrit sur le dos de cette carte. La même procédure est répétée avec une autre carte. Enfin, le magicien nomme un nombre et demande à un autre spectateur de deviner la carte correspondant à ce nombre. Les trois cartes qui ont été nommées par les spectateurs sont retirées du jeu, et les combinaisons carte-nombre qu'ils ont devinées s'avèrent parfaitement exactes !

Contexte :

Cet effet est inspiré de *Trilogy* de *Brian Caswell*. Dans la mesure où le jeu *Phoenix Double-Decker à double forçage* contient deux fois 27 cartes à forcer, le maniement est beaucoup plus simple et beaucoup plus net. Les cartes fines utilisées dans le tour *Trilogy* proviennent de *Protea* (Afrique du Sud). Seules 78 cartes entrent dans un étui normal (soit 1,5 jeu), ce qui implique nécessairement un compromis dans la présentation d'origine : deux jeux sont nécessaires. Pour contourner cette faiblesse, une seconde version a été éditée (*Trilogy Streamlined*), qui impose une autre concession : le choix des spectateurs est limité.

Le jeu *Phoenix Double-Decker* est la réponse idéale à ce double problème. Le choix du spectateur est aussi libre que dans la version d'origine, et un seul jeu est nécessaire pour réaliser ce miracle, ce qui permet de le poser sur la table avant de commencer le tour !

Préparation :

Séparez le jeu complet du jeu spécial. Retirez-en les deux cartes identiques aux cartes à forcer et posez les Jokers devant vous. Il reste donc 50 cartes. Puis, prenez le jeu spécial (à double forçage) et séparez-le en deux paquets (chaque paquet contenant 27 cartes identiques). Vous avez donc devant vous quatre paquets : les Jokers, un jeu normal de 50 cartes, un demi-jeu à forcer et un second demi-jeu à forcer.

Grâce à un marqueur indélébile, testez votre écriture sur les cartes publicitaires, puis écrivez, en grand, sur le dos des cartes :

- « 0 » pour les Jokers.
- Tous les nombres de 1 à 26 sur le premier demi-jeu à forcer (une des cartes est donc inutilisée, elle est mise de côté).
- Tous les nombres de 27 à 52 sur le second demi-jeu à forcer (là aussi, une des cartes inutilisée sera mise de côté).
- Un nombre proche de la moyenne (25 ou 37) pour le jeu normal (50 cartes). Le nombre que vous aurez choisi ne doit pas figurer sur le dos des cartes à forcer. Ecartez donc la carte correspondante.

Mélangez le jeu normal de sorte que l'ordre des cartes soit aléatoire. Mélangez ensuite les deux jeux à forcer de sorte que l'ordre des nombres sur leurs dos soit aléatoire. Enfin, placez les deux Jokers sur le dessus et le dessous du jeu normal, puis finalement le jeu à double forçage sur le dos du paquet.

Grâce à ce montage, il est possible de montrer un jeu mélangé de face, ainsi que des nombres aléatoirement répartis sur les dos des cartes. Les Jokers permettent de séparer les blocs. Lorsque vous étalez le jeu faces en haut, le second Joker vous indique que vous arrivez dans la moitié des cartes à forcer. De même, quand vous étalez le jeu faces en bas, le « 0 » sur le dos du premier Joker vous indique que vous avez atteint la moitié du jeu.

Présentation :

Sortez le jeu de l'étui et étalez les cartes pour montrer les faces, puis les dos des cartes. Les spectateurs voient donc un jeu mélangé, avec des nombres entre 1 et 52 aléatoirement inscrits sur leurs dos. Proposez au premier spectateur de faire une expérience avec vous. Vous allez nommer une carte et la personne devra deviner le nombre qui lui correspond. Nommez à ce moment la première carte à forcer et demandez au spectateur de citer un nombre entre 1... (pause) et 52. Grâce à ce forçage verbal, vous obtiendrez un nombre inférieur à 26 dans 80 % des cas, ce qui est le cas absolument parfait (puisque le choix apparaît absolument libre, aucune contrainte n'étant imposée). Si le spectateur nomme un nombre supérieur ou égal à 27, dites-lui qu'il n'est pas loin, puisqu'il a cité le nombre correspondant au valet de cœur (nommez la carte de la même couleur et de la même valeur que celle qu'il a citée). Donnez-lui un indice en indiquant que le nombre qu'il doit

deviner est bien plus bas que celui qu'il a cité. Cela semble extrêmement honnête et libre, et vous assure que le spectateur choisira un nombre entre 1 et 27.

(Vous pourriez très bien contourner cette petite difficulté en priant le premier spectateur de choisir un nombre plutôt bas, disons entre 1 et 25 et le deuxième spectateur un nombre plutôt élevé sous le prétexte (fallacieux !) d'éviter toute interférence).

Tournez-vous vers le deuxième spectateur et nommez la seconde carte à forcer. Demandez-lui également de nommer un nombre entre 1 et 52. Soulignez le fait que le premier spectateur, ayant choisi un nombre plutôt bas, il conviendrait qu'il choisisse donc un nombre plus haut.

Étalez le jeu faces en bas, et retirez les cartes avec les nombres cités. Posez les cartes bien en vue sur le tapis.

Maintenant, adressez-vous au troisième spectateur. Indiquez-lui que vous allez maintenant inverser l'expérience : vous allez choisir un nombre, et il devra deviner la carte correspondante. Indiquez le nombre que vous avez inscrit sur le jeu normal (25 ou 27), et laissez le spectateur nommer une carte (si vous n'avez que deux spectateurs, demandez au premier de nommer une valeur, et au second la famille). Retournez le jeu faces en haut, et sortez la carte nommée. Posez-la face en haut sur la table, à côté des deux autres cartes (qui sont, elles, faces en bas)

Il ne vous reste plus qu'à retourner les cartes l'une après l'autre pour montrer que les spectateurs ont parfaitement trouvé les correspondances !

Remarque :

Dans le cas très rare où le premier ou le deuxième spectateur nomme le nombre que vous avez écrit sur toutes les cartes du jeu normal, vous êtes prêt pour réaliser un miracle encore plus extraordinaire ! Expliquez que ce nombre ne correspond pas à la carte que vous avez nommée, mais que vous aimeriez tenter une expérience encore plus forte. Demandez à un autre spectateur de nommer la carte de son choix, qui pourrait, d'après lui, correspondre au nombre sélectionné par le spectateur précédent. Retirez cette carte du jeu faces en haut : les spectateurs ont parfaitement choisi le nombre ET la face de la carte !

THREE TIMES LUCKY

par Christian Schenk

Effet :

Cet effet est particulièrement adapté pour un seul spectateur. Le magicien pose deux cartes faces en bas sur la table, en disant qu'il s'agit de ses cartes de chance. Quand il joue au blackjack, il sait qu'il gagnera dès que ces deux cartes apparaissent pendant la partie. Il sort alors un jeu de cartes, sur le dos duquel il a écrit deux types d'information. Sur une moitié du jeu sont inscrites les lettres de A à Z, et sur l'autre moitié les nombres de 75 à 99. Il demande alors au spectateur de nommer la première lettre du prénom de la personne la plus importante pour lui, ainsi que son année préférée (entre 1975 et 1999).

Le magicien retire les deux cartes contenant les informations données par le spectateur et les place, faces en bas, à côté de ses cartes de chance. Pendant qu'il étale le jeu, il montre qu'il existe une carte unique dans le jeu qui ne contient aucune inscription sur son dos (il y a 26 lettres, et 25 nombres, soit 51 cartes : il reste donc une carte vierge). Afin de vérifier si le spectateur aussi est chanceux, le magicien lui demande de citer n'importe quelle carte dans le jeu. Non seulement le spectateur a trouvé les deux cartes correspondant aux cartes de chance du magicien, mais en plus, la carte qu'il a citée se trouve être la seule carte sans la moindre inscription sur le dos !

Préparation :

La préparation est proche de celle de l'effet *Triple Coïncidence*. Séparez le jeu complet du jeu spécial. Retirez-en les deux cartes identiques aux cartes à forcer, ainsi que les Jokers. Il reste donc 50 cartes. Puis, prenez le jeu spécial (à double forçage) et séparez-le en deux paquets (chaque paquet contenant 27 cartes identiques). Vous avez donc devant vous trois paquets : un jeu normal de 50 cartes, un demi-jeu à forcer et un second demi-jeu à forcer.

Grâce à un marqueur indélébile, testez votre écriture sur les cartes publicitaires, puis écrivez en grand, sur le dos des cartes :

- Toutes les lettres de A à Z sur le premier demi-jeu à forcer (une des cartes est donc inutilisée).
- Tous les nombres de 75 à 99 sur le second demi-jeu à forcer (il restera donc deux cartes : l'une reste blanche, l'autre est mise de côté).
- Le jeu normal reste blanc sur son dos.

Mélangez maintenant le jeu normal de sorte que les cartes soient dans un ordre aléatoire. Mélangez également les deux demi-jeux à forcer ensemble, de sorte que les nombres et les lettres soient dans un ordre aléatoire. Placez le jeu à forcer sur le jeu normal (faces en bas). Assurez-vous enfin que la carte à forcer à dos vierge se trouve bien parmi les 20 premières cartes (faces en bas).

Grâce à ce montage, il est possible de montrer la face d'un jeu mélangé, et des nombres et lettres mélangés sur le dos. Si vous étalez les cartes faces en bas, les spectateurs devront voir la carte à dos vierge.

Vous avez également besoin de deux cartes identiques aux cartes à forcer. Nous vous conseillons d'utiliser un dos d'une autre couleur, le contraste permettant de clarifier l'effet. Ces deux cartes joueront le rôle des cartes de chance que vous présentez au début du tour.

Présentation :

Placez vos deux cartes de chance faces en bas sur la table, en expliquant qu'elles vous portent bonheur et vous permettent de gagner au Blackjack. Retirez le jeu de son étui et étalez les cartes faces en bas pour montrer que vous y avez inscrit tous les nombres de 75 à 99, ainsi que toutes les lettres de l'alphabet. Demandez au spectateur de vous donner la première lettre du prénom de la personne la plus chère à ses yeux, ainsi que l'année qui l'a le plus marqué (mariage, naissance d'un enfant, réussite à un concours, etc.). Etalez le jeu et retirez-en les deux sélections du spectateur. Pendant que vous étalez le jeu, vous passerez sur la carte à dos

vierge. Rappelez qu'il y a 26 lettres et 25 nombres, et donc une des 52 cartes n'a pas d'inscription sur son dos. En même temps que vous donnez ces explications, faites un mélange à la française des cartes face en bas, mais sans mélanger les cartes du jeu normal avec les cartes à forcer. L'objectif de ce mélange est d'éviter que les spectateurs puissent savoir où se trouve la carte à dos vierge (l'effet peut être ruiné s'ils constatent que vous retirez une carte d'un endroit différent de celui où ils ont vu la carte).

Demandez au spectateur de deviner quelle carte a un dos vierge. Retirez-la du jeu face en haut, puis retournez-la pour montrer qu'il a trouvé la bonne carte. Puis, retournez vos deux cartes de chance, ainsi que les deux cartes sélectionnées par le spectateur : la correspondance est parfaite !

(Si le spectateur nomme une des deux cartes à forcer, retournez VOTRE carte de chance pour lui montrer que cela ne peut pas être la bonne, et demandez-lui de recommencer).

TWO-CARDS-AT-ANY-NUMBER

par George Schindler

Effet :

Deux spectateurs choisissent chacun librement une carte dans un jeu mélangé. Les cartes sont remises dans le jeu (dans la même moitié d'où elles ont été retirées), et le jeu est à nouveau mélangé. Un troisième spectateur indique deux nombres entre 1 et 52. Le magicien distribue alors les cartes sur la table, et sort les cartes au rang correspondant aux deux nombres.

Les spectateurs nomment leurs cartes, et retournent celles qui se trouvent sur la table : ce sont les mêmes !

Préparation :

Prenez le jeu normal et mélangez-le de sorte que les cartes présentent un ordre aléatoire. Posez sur lui les deux demi-jeux à forcer (les cartes étant faces en bas). Lorsque le tour sera terminé, il faudra remonter le jeu. Si vous souhaitez simplifier cette étape, vous pouvez raccourcir la carte supérieure du jeu faces en bas (ce n'est pas obligatoire).

Présentation :

Sortez le jeu de son étui et présentez-le faces en haut afin de montrer que les cartes sont mélangées. Vous pouvez procéder à un mélange à la française du jeu faces en haut (ne mélangez que les cartes de la première moitié du jeu entre elles). Puis étalez approximativement les 26 premières cartes du jeu faces en bas en demandant au premier spectateur d'en choisir une (il prend donc une des cartes à forcer). Puis étalez les 26 cartes suivantes pour que le second spectateur en choisisse une à son tour (deuxième carte à forcer). Si vous le souhaitez, vous pouvez mettre un Joker entre les deux blocs de cartes à forcer, et faire une discrète marque sur son dos, afin de mieux repérer, pendant la présentation, la limite entre les deux blocs.

Faites remettre les cartes dans le jeu (la première carte doit être remise parmi les 25 premières cartes), et la seconde parmi les 25 cartes suivantes. Procédez à un mélange à la française des 26 premières cartes entre elles, afin de garder séparés les blocs de cartes à forcer.

Demandez maintenant à un troisième spectateur de nommer un nombre entre 1 et 52. Ce choix est parfaitement libre. Puis, demandez-lui un second nombre. Il faut qu'un des nombres soit compris entre 1 et 26, et l'autre entre 27 et 52. Par conséquent, il est possible que vous ayez besoin de l'influencer afin qu'il choisisse un second nombre plus petit ou plus grand que celui qu'il a initialement donné.

Imaginons que les nombres choisis soient 12 et 39. Distribuez 11 cartes du dessus du jeu dans votre main, sans en inverser l'ordre. Puis, posez la douzième carte sur la table. Continuez à distribuer les cartes dans votre autre main (toujours sans en inverser l'ordre) et posez la trente-neuvième sur la table.

Demandez à chaque spectateur quelle était sa carte puis retournez les deux cartes sur la table : ce sont les mêmes. Miracle !

Amélioration :

Si le grand nombre indiqué est proche de 52, vous vous trouvez dans une situation délicate. Les spectateurs s'attendent à atteindre la fin du jeu, alors qu'il reste encore une cinquantaine de cartes. C'est assez difficile à cacher. Pour résoudre ce problème, vous pouvez procéder ainsi : une fois que vous avez compté les cartes pour atteindre le premier nombre (entre 1 et 26), vous pouvez replacer ces cartes sous le jeu, et continuer de compter. Par conséquent, vous avez ajouté des cartes sous le jeu, et il devient impossible au spectateur d'estimer l'épaisseur du jeu lorsque vous arrivez à la seconde carte.

Si ce cas se présente, il est nécessaire de remonter le jeu une fois le tour terminé. Si la première carte du jeu est courte, alors il vous suffit d'effeuiller le jeu pour trouver la carte courte et couper à cet endroit. Si vous n'avez pas de carte courte, étalez le jeu entre vos mains (suffisamment incliné pour que vous soyez le seul à voir la face des cartes) et coupez le jeu au début du premier bloc à forcer.

MY FAVORITE CELEBRITY

par James Marshall

Effet :

Le magicien présente son jeu « à célébrités préférées » et fait une prédiction : il prétend savoir par avance avec laquelle de ces personnes célèbres un spectateur aimerait passer une soirée. Le magicien précise que chacun a un avis différent sur la personne qu'il choisirait. C'est pour cela qu'il a inscrit sur les dos des cartes quelques-unes des personnes les plus célèbres, pour qu'il y ait une grande variété de choix.

Le magicien explique qu'il souhaite prédire la célébrité préférée du premier spectateur, sans pour autant l'influencer. Par conséquent, il écrit ouvertement le nom de la carte sur laquelle, pense-t-il, le nom de la célébrité sera écrit. Cette

prédiction est posée sur la table. Le magicien se sentant particulièrement chanceux, il indique qu'il va faire une seconde prédiction pour un autre spectateur. Une fois les deux prédictions bien mises en évidence sur la table, le magicien s'adresse à une spectatrice et lui demande de nommer une des célébrités avec laquelle elle passerait volontiers une soirée. La carte avec ce nom est retirée du jeu et posée près de la première prédiction. Le même processus est répété avec un second spectateur (un homme).

Puis, le magicien semble avoir une idée soudaine. Il se demande s'il y a une célébrité qui ferait l'unanimité, une sorte de célébrité ultime ! Il propose donc une méthode pour trouver cette personnalité ultime, méthode qui ferait appel à plusieurs spectateurs. Un spectateur choisit si la carte correspondante est une carte à points ou une à figure (imaginons qu'il s'agisse d'une carte à points)... un autre spectateur décide si la carte est paire ou impaire (disons, une carte paire)... puis un autre définit la valeur (imaginons 6)... un autre la couleur (rouge) et enfin un dernier opte pour la famille (cœur). Le public, dans son ensemble, a donc trouvé sa célébrité ultime : celle qui est écrite au dos du 6 de cœur ! Le magicien retire cette carte et la pose sur la table.

Le magicien s'adresse à la première spectatrice et lui indique qu'il avait prédit la bonne célébrité : il retourne la carte de la spectatrice : c'est bien celle prédite. Il en fait de même avec le deuxième spectateur. Surpris, le public s'interroge sur l'identité de la célébrité ultime... quelqu'un qui ferait l'unanimité et avec qui il serait fort agréable de passer du temps. Lorsque la troisième carte est retournée face en bas, le nom révélé est celui du magicien ! Qui d'autre aurait donc mérité cet honneur ?!

Préparation :

Retirez du jeu normal les deux cartes correspondant aux deux cartes à forcer, et ajoutez-les aux jeux à forcer correspondants (le jeu à forcer est donc maintenant constitué de $2 \times 28 = 56$ cartes). Choisissez 28 célébrités hommes et 28 célébrités femmes, et écrivez leur nom sur le dos des cartes à forcer (les hommes pour une valeur de carte, et les femmes pour l'autre valeur).

Voici quelques exemples de femmes :

Jessica Alba, Jessica Biel, Kate Beckinsale, Catherine Zeta-Jones, Salma Hayek, Charlize Theron, Megan Fox, Scarlett Johansson, Nicole Kidman, Eva Mendes, Sandra Bullock, Gwyneth Paltrow, Cameron Diaz, Angelina Jolie, Jenny McCarthy, Heather Graham, Vanessa Williams, Alyssa Milano, Ashley Judd, Jennifer Aniston, Julia Roberts, Denise Richards, Rebecca Romijn-Stamos, Halle Berry, Elizabeth Hurley, Kristen Stewart, Nathalie Portman, Rachel McAdams, Eliza Dushku, Penelope Cruz, Beyonce, Rihanna, Christina Aguilera, Fergie, Danica Patrick, Mariah Carey, Britney Spears, Jennifer Lopez, Carmen Electra, Shania Twain, Tyra Banks, Toni Braxton, Faith Hill, Heidi Klum, Pamela Anderson Lee.

Quelques célébrités françaises : Sophie Marceau, Marion Cotillard, Emmanuelle Béart, Carla Bruni, Carole Bouquet, Jenifer, Michèle Laroque, etc...

Et quelques exemples d'hommes :

Daniel Radcliffe, Hayden Christensen, Orlando Bloom, Brad Pitt, Bradley Cooper, Christian Bale, Clive Owen, Colin Farrell, Daniel Craig, Denzel Washington, Eric Bana, Ewan McGregor, Gerard Butler, George Clooney, Jake Gyllenhaal, James Franco, Johnny Depp, Jonathan Rhys-Meyers, Josh Hartnett, Jude Law, Leonardo DiCaprio, Matthew McConaughey, Owen Wilson, Patrick Dempsey, Paul Walker, Russell Crowe, Ryan Reynolds, Zac Efron, Robert Pattinson, Tom Cruise, Jamie Foxx, Rob Lowe, Hugh Jackman, Harrison Ford, Matt Damon, Ashton Kutcher, Antonio Banderas, David Beckham, Justin Timberlake, Gordon Ramsay, Jason Statham.

Quelques célébrités françaises : Yannick Noah, Jean Dujardin, Bixente Lizarazu, Garou, Sébastien Chabal, Zinedine Zidane, Lambert Wilson, Patrick Bruel, Nagui, Christophe Dechavanne, Thierry Ardisson.

Ecrivez votre propre nom sur le dos de toutes les cartes du jeu normal, que vous mélangez afin que son ordre soit aléatoire. Placez les cartes à forcer mélangées par-dessus (le jeu étant faces en bas). Si vous le désirez, vous pouvez utiliser un Joker sur le dos duquel vous écrivez votre nom, afin de faire la séparation entre les blocs.

Option :

Si vous le souhaitez, vous pouvez brouiller les pistes avec un couple bien précis, que vous présentez lors de la phase d'introduction. Prenez deux cartes supplémentaires du jeu normal et écrivez le nom d'une célébrité sur le dos de chacune. Les deux célébrités choisies ne doivent pas être des célébrités convoitées, mais elles doivent néanmoins passer pour des personnes plutôt sexy. Mel Gibson pourrait être un bon choix, puisqu'il n'est plus très populaire. L'objectif de ces deux cartes est de les présenter pendant l'introduction afin de prouver que chaque célébrité a sa propre carte. Elles servent aussi d'exemples pour montrer comment vous faites votre prédiction. Si vous décidez de les utiliser, placez-les sur le jeu faces en bas.

Présentation :

Lorsque vous êtes prêt à réaliser le tour, présentez le jeu faces en haut pour montrer que les cartes sont mélangées (ne dépassez pas la première moitié, le Joker vous indique que vous avez atteint cet endroit). Montrez ensuite que vous avez écrit les noms de célébrités sur le dos du jeu. Si vous avez un couple d'exemples comme évoqué plus haut, il est temps de les présenter pour montrer qu'à chaque célébrité correspond une carte, et vice-versa. Puis, étalez les cartes faces en bas entre vos mains pour montrer la diversité de stars, en en nommant quelques-unes. Arrêtez-vous avant d'avoir atteint le Joker, afin de ne pas montrer votre nom, dont l'apparition plus tard sera une surprise. Si par mégarde, vous atteignez la première carte à votre nom, ne le lisez pas et refermez l'étalement : les spectateurs n'auront pas le temps de le lire.

Sélectionnez une spectatrice qui serait, d'après vous, intéressée par une soirée avec l'un des hommes célèbres, et écrivez votre prédiction : le nom de la première carte à forcer. Posez votre prédiction devant elle (ou demandez-lui de la tenir). Puis, demandez-lui de citer l'homme qui lui plairait, et étalez le jeu face en bas

jusqu'à ce que vous trouviez la personne nommée. Posez cette carte sur la table, à côté de votre prédiction.

Faites de même avec un spectateur masculin, qui choisit parmi les célébrités féminines. Votre prédiction est donc la deuxième carte à forcer.

Puis, comme si vous veniez d'y penser, indiquez que le choix de chacun est subjectif, mais qu'il existe peut-être une personne qui fait l'unanimité, grâce à son humour, sa classe, etc. Insistez en indiquant qu'il s'agit de la célébrité ultime ! Puis, après avoir rappelé les deux cartes déjà prédites (et éventuellement les deux cartes du couple présenté au début du tour), demandez au public, en commun, de choisir une carte (comme la célébrité correspondante doit faire l'unanimité, il est bon à cet endroit de faire participer plusieurs personnes du public pour le choix de la carte, comme décrit ci-dessus).

Une fois cette carte nommée, étalez le jeu faces en haut entre vos mains, retirez la carte correspondante et posez-la sur la table.

Afin de montrer que vos prédictions 1 et 2 sont correctes, demandez aux spectateurs 1 et 2 de retourner les cartes qu'ils ont devant eux. Laissez-les profiter de ce moment magique, puis rappelez-leur qu'une célébrité ultime a été choisie.

Si vous souhaitez créer un peu plus de suspense (et montrer incidemment une dernière fois le jeu), vous pouvez étalez les cartes faces en bas en disant qu'aucune de ces célébrités n'a même une fraction du charisme de la célébrité ultime (arrêtez l'étalement avant d'atteindre le Joker). Retournez le jeu faces en haut et rappelez que les spectateurs auraient pu nommer n'importe laquelle des cartes restantes. Quelle que soit la personne inscrite, n'importe qui passerait une soirée inoubliable avec lui !

Demandez à un spectateur de retourner la carte, laissant découvrir VOTRE nom ! « *C'est votre jour de chance* », lancez-vous à votre public !

LE JEU A FORCER PRESQUE PARFAIT

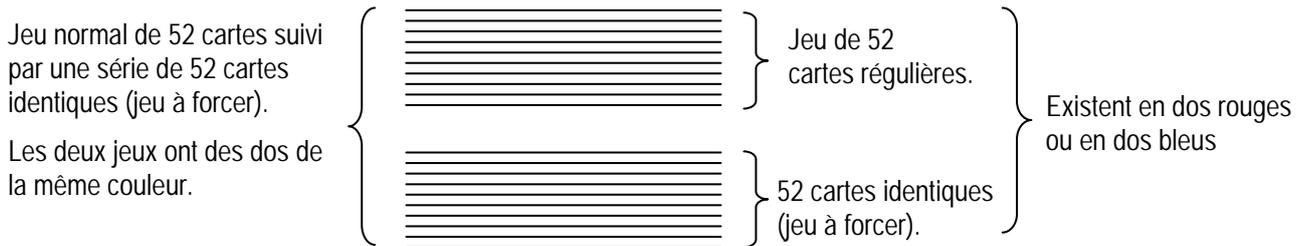
Séparez le jeu normal et mélangez-le. Placez-le sous le jeu à double forçage (face en bas). Vous êtes maintenant capable de montrer un jeu parfaitement mélangé (en étalant les cartes faces en haut). Si vous retournez le jeu faces en bas et étalez les 26 premières cartes, vous pouvez forcer la première carte au spectateur A. Continuez à étaler les 26 cartes suivantes, et vous forcerez la seconde carte au spectateur B. Pour vous faciliter le travail, retournez le jeu faces en bas. A l'aide d'un stylo, faites un léger point sur les coins supérieur gauche et inférieur droit sur la première carte du second bloc de cartes à forcer, ainsi que sur la première carte de la partie mélangée. Ainsi, lorsque vous étalerez les cartes, vous saurez très facilement où arrêter l'étalement et où le reprendre.

LE JEU A FORCER PARFAIT

Séparez le jeu normal et mélangez-le. Traitez le dos de ces cartes avec du *Roughing Fluid* . Puis, faites de même avec la face des cartes à forcer. Intercalez les cartes de sorte que chaque carte à forcer se trouve sur le dos d'une carte du jeu normal. Ainsi, vous êtes capable de montrer toutes les faces des cartes, et même

d'étaler le jeu sur la table. Lorsque vous retournerez le jeu faces en bas, vous pourrez forcer les cartes aux spectateurs.

Tours avec un Phoenix Double-Decker
contenant un jeu à forcer. Ce jeu contient un jeu
complet, suivi d'un jeu à forcer (one way).



GET IT RIGHT

par Gordon Wardle

Effet :

Le magicien écrit deux prédictions et les place en face des spectateurs A et B. Il présente un jeu de cartes sur le dos desquels sont écrits des nombres ou des noms. Il étale le jeu faces en bas et demande au spectateur A de prendre n'importe quelle carte, qu'il place devant lui. Puis, le magicien étale le jeu faces en haut et demande au spectateur B de tirer une carte et de la placer devant lui. Les prédictions sont retournées... mais ne correspondent pas aux choix des spectateurs... Le magicien échange les deux prédictions et retourne les deux cartes : maintenant les prédictions sont parfaitement justes.

Préparation :

Séparez le jeu normal du jeu à forcer. Sur le dos de chacune des cartes à forcer, inscrivez les nombres de 1 à 52 (ou 52 noms différents). Sur le dos de chacune des cartes du jeu normal, écrivez le même nombre ou le même nom. Imaginons que vous utilisiez des noms comme pour le tour célèbre *Phil Plus*. Le nom que vous choisirez ne doit pas figurer sur le dos des cartes à forcer. Mélangez le jeu normal et le jeu à forcer, puis placez le jeu à forcer sur le dos du jeu normal.

Imaginons que le nom inscrit soit *Lucy* et que la carte à forcer soit le 4 de cœur.

Présentation :

Regardez le spectateur A et inscrivez le nom de la carte à forcer en guise de prédiction (4 de cœur). Puis, regardez le spectateur B et écrivez le nom en guise de deuxième prédiction (*Lucy*).

Étalez les cartes faces en haut (n'étalez pas plus de 52 cartes) et demandez au spectateur A de prendre une carte et de la placer devant lui. Puis retournez le jeu

faces en bas, et demandez au spectateur B de choisir une carte et, de la même façon, de la placer devant lui.

Lorsque vous retournez les deux prédictions, il est évident que vos deux prédictions sont fausses. Essayez de trouver une explication pas trop plausible (par exemple, le spectateur B a choisit le prénom René, dites alors que René a quatre lettres, comme le 4 de cœur, etc.). Puis, gêné, faites semblant d'avoir une idée. Echangez les cartes (donnez la carte de A à B, et inversement), et retournez-les. De toute évidence, vos prédictions sont parfaitement exactes !

Remarque :

Si le spectateur A choisit le 4 de cœur, faites-le changer d'avis ! Pour ne pas risquer ce malencontreux hasard, vous pouvez retirer du jeu normal le 4 de cœur.

MIRACLE PREDICTION

par Gary Jones

Effet :

Le magicien fait deux prédictions (par exemple le 2 de trèfle et la dame de cœur). Ces deux prédictions sont écrites sur des cartes de visite, placées faces en bas sur la table.

Le spectateur nomme deux cartes. Lorsque le magicien retourne les cartes de visite, on constate que les prédictions sont fausses ! Un paquet de cartes à jouer, visible depuis le début du tour, est alors sorti de son étui. Les faces sont toutes normales, mais sur leur dos sont inscrits des noms de cartes. Du jeu faces en haut, le magicien retire une des cartes nommées. Puis, il retourne le jeu et retire l'autre carte nommée. Lorsque ces deux cartes sont retournées, elles correspondent exactement aux prédictions.

Préparation :

Sur le dos des cartes à forcer, inscrivez toutes les cartes d'un jeu. Puis, sur le dos des cartes différentes, inscrivez le nom de la carte à forcer.

Présentation :

L'explication est la même que pour l'effet *Get it right*. Simplement, vous ne vous adressez qu'à un seul spectateur pour l'effet, et les cartes ne sont pas montrées en avance. C'est une bonne idée que d'écrire le nom de cartes à jouer sur le dos de cartes !

LE JEU A FORCER PRESQUE PARFAIT

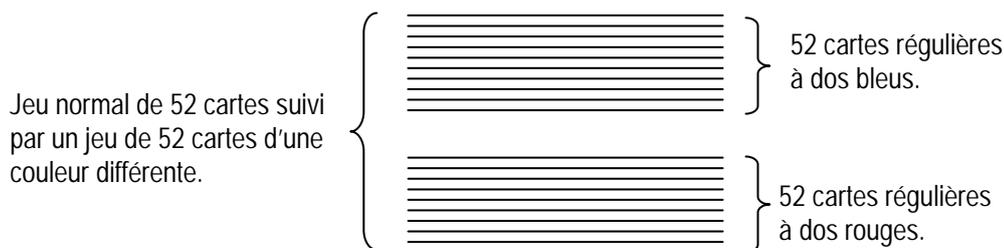
Retirez le jeu normal et mélangez-le. Puis, placez sur son dos le jeu à forcer. Vous pouvez maintenant montrer un jeu mélangé faces en haut. Retournez le jeu, étalez les cartes (la première moitié bien sûr) et vous pouvez forcer votre carte.

LE JEU A FORCER PARFAIT

Retirez le jeu normal et mélangez-le. Traitez le dos des cartes normales avec du *Roughing Fluid*. Puis, traitez de la même façon la face des cartes du jeu à forcer. Alternez les cartes normales et les cartes à forcer, de sorte que la carte du dos du jeu soit une carte à forcer, et celle de la face une carte normale. Ainsi, vous pouvez montrer les faces de TOUTES les cartes (elles sont toutes différentes), et même étaler les cartes sur un tapis.

Lorsque vous ferez choisir une carte face en bas, vous forcerez automatiquement la carte.

Tours avec un Phoenix Double-Decker
composé de deux jeux avec des dos de couleurs différentes.
Ce jeu contient un jeu normal à dos bleu,
ainsi qu'un jeu normal à dos rouge.



BOLDWAVE

par Bill Palmer

Effet :

Le magicien annonce qu'il va mentalement forcer une carte à un spectateur. Ce dernier est invité à nommer une carte. Du jeu faces en haut, le magicien retire la carte choisie et la pose sur la table. Puis, il étale les cartes pour montrer le libre choix du spectateur. Enfin, il retourne la carte nommée par le spectateur : c'est la seule avec un dos d'une autre couleur !

Préparation :

En fait, il n'y a aucune préparation. Si vous avez un étui bleu, assurez-vous que le jeu à dos bleu soit sur le dos du jeu à dos rouge, et inversement si l'étui est rouge. J'aime présenter ce tour avec un jeu complètement classé (ordre initial d'un jeu neuf), pour une raison simple que je vais vous expliquer ci-après.

Présentation :

Sortez le jeu de son étui et étalez les cartes faces en bas, en les tendant vers votre spectateur afin qu'il en prenne une. Au moment où il va en prendre une, précisez

que vous allez lui forcer une carte. A nouveau, étalez les cartes et dès qu'il est sur le point d'en tirer une, précisez que vous allez la lui forcer mentalement. En étalant les cartes deux fois de suite faces en bas, vous avez gravé dans l'esprit des spectateurs la couleur du dos du jeu.

Maintenant, demandez-lui de penser à une carte et de la nommer. Etalez le jeu faces en haut pour en retirer la carte pensée (l'opération est facilitée puisque les cartes sont dans l'ordre). Souvenez-vous de l'ordre des familles. Si le spectateur nomme une carte faisant partie de la troisième ou de la quatrième famille, poussez dès le début de l'étalement un gros bloc de cartes, afin d'atteindre plus vite la carte nommée et avoir moins de cartes à étaler (c'est pour cela que je présente cet effet avec un jeu classé : le paquet qui restera en main ne sera pas suspect, alors qu'il le serait si vous étalez 50 cartes pour retirer la carte du spectateur, et que celui-ci constatait qu'il en reste autant).

Retirez la carte nommée et placez-la face en haut sur la table. A nouveau, retournez le jeu faces en bas et étalez-le négligemment. Demandez-lui s'il a senti une quelconque influence lorsqu'il a déterminé sa carte, tout en insistant sur sa liberté de choix absolue. « *C'est donc un bon forçage, puisque vous n'avez rien senti !* », dites-vous en retournant la carte face en haut, pour montrer que son dos a une couleur différente du reste du jeu.

Tours avec un Phoenix Double-Decker composé de deux jeux normaux. Ce jeu contient deux jeux normaux, avec la même couleur de dos.



A MAGICAL KISS

par Paul Craven

Effet :

Le magicien promet un cadeau à une spectatrice. Il sort un jeu de cartes mélangé, et montre qu'il a écrit sur les dos le nom de plein de cadeaux. Quel que soit le cadeau inscrit sur le dos de la carte que la spectatrice choisira, le magicien s'engage à le lui offrir ! Si elle n'est pas satisfaite du cadeau, elle pourra elle-même l'offrir au magicien. La carte nommée est retirée du jeu, et le cadeau correspondant est... un baiser magique. Si elle ne souhaite pas recevoir un baiser, elle pourra toujours elle-même embrasser le magicien. Correctement présentée, Paul a suscité les plus belles réactions avec cette routine pleine de charme !

Préparation :

Cette routine peut être présentée avec n'importe quel jeu *Double-Decker* (avec des dos d'une unique couleur), puisque la face du second jeu n'est jamais montrée. Mélangez le premier jeu de sorte que l'ordre des cartes semble aléatoire lorsque vous en montrez les faces. Sur le dos de toutes les cartes du premier jeu, inscrivez « *baiser magique* ». Sur le dos des cartes du deuxième jeu, inscrivez des cadeaux auxquels vous pensez (profitez-en pour faire appel à votre créativité !). Voici quelques exemples, mais n'hésitez pas à trouver vos propres cadeaux, qui vous permettront d'avoir une présentation personnelle : une bague, un collier, un bouquet de roses, du parfum, des boucles d'oreille, un dîner, seulement 10 € des places de cinéma, des places à l'opéra, un CD romantique, un jour de vacances, un week-end détente, une rencontre avec George Clooney, etc.

Présentation :

Repérez une spectatrice qui vous plaît... puis retirez les cartes de leur étui. Expliquez les règles du jeu pendant que vous montrez les dos et les faces des cartes. Laissez la spectatrice nommer une carte, puis sortez-la pendant que vous étalez le jeu faces en haut. Pour le reste, c'est à vous de jouer !

DESTINY CALLING

par Christian Schenk

Effet :

« *Lorsque deux personnes sont sincèrement amoureuses l'une de l'autre, elles peuvent être aussi éloignées que possible, prendre les décisions les plus contradictoires possibles, et pourtant, malgré ça, la destinée les réunira toujours* ». C'est ainsi que le magicien entame sa routine : un couple de spectateurs est prié de nommer deux cartes les plus différentes possibles. Le magicien retire ces deux cartes du jeu et étale les autres sur la table. Insistant sur l'apparente totale liberté de choix des spectateurs, il leur demande s'ils croient en la destinée, et si, pour eux, la destinée dépend plus de la chance ou de leurs choix.

Les deux cartes sont retournées faces en bas. Sur leur dos, on distingue du texte, écrit de toute évidence par deux personnes différentes (les écritures sont différentes). En accolant les deux cartes, on peut alors y lire : « *Ce sont vos choix et non la chance – qui déterminent votre destinée* ».

Préparation :

Vous avez deux méthodes pour réaliser cet effet. L'une demande moins de préparation, mais l'autre est plus convaincante. La première méthode est identique à l'effet *Boldwave*, et consiste à poser un jeu sur l'autre, en montrant la face d'un jeu, et le dos de l'autre. La seconde méthode nécessite d'appliquer du *Roughing Fluid* sur les cartes.

Le principe du tour est le suivant : lorsque vous demanderez à vos spectateurs de nommer deux cartes les plus différentes possibles l'une de l'autre, l'un choisira automatiquement une carte rouge et l'autre une carte noire.

Prenez le premier jeu et séparez les cartes rouges des cartes noires. Sur le dos de chaque carte noire, reproduisez la citation de Jean Nidetch : « *Ce sont vos choix, et non la chance* », et sur le dos de chaque carte rouge « *qui déterminent votre destinée* ». Vous trouverez un peu plus loin d'autres idées de texte, qui seront peut-être plus adaptées à votre style de présentation. Dans tous les cas, faites en sorte que chaque moitié de citation ne signifie rien sans l'autre moitié pour l'accompagner.

Mélangez maintenant les cartes rouges et les cartes noires, puis placez ce jeu préparé sur la face du jeu normal. Vous êtes prêt à démarrer si vous souhaitez utiliser la méthode simple. Avec ce jeu, vous pouvez étaler les cartes en main (première moitié) faces en bas pour montrer des dos normaux, puis chercher les cartes citées en retournant le jeu faces en haut : leur dos comportera le texte recherché.

Si vous voulez vous donner la possibilité d'étaler tout le jeu, vous devez appliquer du *Roughing Fluid* sur le dos des cartes avec du texte, et sur la face des cartes vierges. Rassemblez les cartes par couple (exemple : 3 de trèfle et 3 de pique) : cela permet d'éviter tout problème, et il est plus simple de remettre le jeu en ordre après avoir présenté le tour.

Présentation :

Trouvez un couple de spectateurs qui a encore l'air amoureux... Laissez la spectatrice choisir la première carte et retirez-la du jeu. Une fois posée sur la table, cette carte doit rester bien en évidence. Puis, demandez au spectateur de nommer une carte aussi éloignée que possible de la première (cette carte doit avoir une autre couleur). Retirez la carte correspondante face en haut et placez-la à côté de la première.

Selon la méthode que vous avez employée, étalez le jeu faces en bas pour montrer des dos vierges, tout en insistant sur le libre choix des spectateurs. Puis, retournez les deux cartes sélectionnées pour montrer que leur choix n'était absolument pas libre, comme le montre la phrase constituée.

Idées supplémentaires :

Voici quelques idées de messages à inscrire sur les cartes :

- Dessinez le côté gauche et le côté droit d'un cœur. Dès que les cartes sont mises ensemble, on voit la forme complète d'un cœur.
- Dessinez un cœur sur une carte, et une flèche sur l'autre.
- Utilisez la citation de Joyce Brothers : « *La meilleure preuve d'amour / est la confiance* ».
- Utilisez la citation de Willa Carter : « *Là où il y a un amour sincère / il y a toujours des miracles* ».
- Utilisez la citation d'Albert Camus : « *La vie est la somme / de tous vos choix* ».
- En utilisant le boniment décrit dans la routine, inscrivez « *Choix* » sur les cartes noires et « *Chance* » sur les cartes rouges.

HALF AND HALF TRAVELLER

par George Schindler

Effet :

Un jeu de cartes est mélangé. Puis le magicien le divise en deux paquets. Le spectateur de gauche retire une carte de son paquet, la mémorise, et l'y remet. Le spectateur de droite en fait autant avec son paquet.

Puis, le magicien effectue un geste magique, afin de faire passer les cartes invisiblement d'un paquet à l'autre. Puis, il prend le paquet de gauche et en retire une carte, qu'il pose face en bas sur la table. Il fait de même avec le paquet de droite.

Il demande alors à chaque spectateur de nommer sa carte. Lorsque les cartes sont révélées, on constate non seulement que le magicien les a retrouvées, mais qu'en plus elles ont bien voyagé d'un paquet à l'autre !

Présentation :

Souvenez-vous que les cartes du *Double-Decker* sont marquées. Lorsque vous mélangez le jeu à la française, ne mélangez les cartes que jusqu'à la moitié du jeu, afin de bien garder les deux paquets séparés. Utilisez le Joker pour séparer les deux moitiés. En estimant la moitié du jeu, recherchez le Joker (qui n'a pas de marque sur son dos), et coupez à cet endroit pour faire deux paquets (chacun de ces derniers consiste donc en un jeu complet mélangé).

Les cartes sont sélectionnées et retournent dans leurs jeux d'origine. Au moment où elles sont remises dans le jeu, regardez le marquage pour en connaître l'identité. Il est donc facile de retrouver chacune des cartes dans l'autre paquet !

TRIPLE SELECTION TRANSPORTATION

par Michael Tenenbaum

Effet :

Un spectateur choisit trois cartes et le magicien en fait autant. Chacun d'eux a ses trois cartes en face de lui. Un simple claquement de doigts suffit à intervertir les cartes : celles qui ont été choisies par le spectateur sont maintenant devant le magicien, et celles du magicien sont désormais devant le spectateur.

Préparation :

Le premier jeu est complètement mélangé. Le second jeu est posé sur le dos du premier, et il est classé dans l'ordre Piqueur-Tricard (Pique-Cœur-Trèfle-Carreau), de l'As au roi.

Présentation :

Vous pouvez mélanger le premier jeu en le laissant sur la face du jeu. Etalez négligemment les cartes faces en haut et faces en bas pour montrer un jeu

ordinaire, mélangé. Expliquez que vous et votre spectateur allez chacun choisir trois cartes (le spectateur les prendra du dessous, et vous les prendrez du dessus).

Voici la procédure à employer :

Tenez le jeu dans votre main gauche en position de la donne (en supposant que vous êtes droitier) et effeuillez les cartes de haut en bas, en demandant au spectateur de vous arrêter quand il le souhaite. Faites en sorte d'avoir déjà effeuillé la moitié supérieure du jeu lorsque vous terminez votre explication, afin de vous assurer qu'il vous arrête dans la moitié inférieure du jeu (la partie mélangée). Lorsque le spectateur vous arrête, coupez le jeu à cet endroit (en posant la partie supérieure sur la table – si vous n'avez pas de support, coupez le jeu en main, mais gardez une brisure pour pouvoir reconstituer plus tard le jeu dans son ordre initial). Faites un retournement double et nommez la carte qui apparaît (imaginons que ce soit le 5 de trèfle). « *Vous avez choisi le 5 de trèfle* ». Retournez votre levée double sur le jeu puis posez la carte supérieure face en bas devant votre spectateur. Grâce au marquage, repérez quelle carte vous avez réellement posée et souvenez-vous-en (imaginons que ce soit le 10 de carreau).

Recomposez le jeu dans son ordre d'origine (posez le paquet qui est sur la table sur le reste du jeu, ou alors coupez à la brisure), et indiquez qu'à votre tour, vous allez choisir une carte. Vous allez sortir le 5 de trèfle de la partie supérieure du jeu : comme le jeu est classé et marqué, il est facile de retrouver la carte (les spectateurs ne doivent évidemment pas se douter que vous regardez des marques sur le dos des cartes...). Puis, regardez cette carte (sans la montrer), et dites négligemment qu'il s'agit du 10 de carreau.

Pour les spectateurs, le 5 de trèfle est proche d'eux, et le 10 de carreau proche de vous. En réalité, c'est déjà l'inverse.

Répétez cette procédure deux autres fois. A chaque fois, il faut que vous utilisiez le bon timing lorsque vous effeuillez les cartes, afin de vous assurer que le spectateur vous arrête dans la partie inférieure du jeu.

Cela fait, le spectateur et vous-même avez chacun trois cartes en face de vous. Indiquez que vous allez magiquement échanger leurs places. Claquez des doigts et retournez les cartes faces en haut !

Comment réorganiser les cartes ?

Pour cela, il suffit de remettre les cartes qui sont devant vous à leur position d'origine (le paquet du dessus est classé, donc l'emplacement est vite retrouvé), et d'insérer les trois autres cartes n'importe où dans la partie inférieure du jeu.

MENETEKEL ULTRA

Imaginez ce que vous pourriez réaliser avec deux fois plus de cartes que normalement. Classez les cartes de sorte que chaque carte soit immédiatement suivie de son duplicata. Si vous voulez que le jeu soit mélangé, mélangez d'abord le premier jeu, puis ajoutez les cartes du second, derrière chaque carte correspondante. Si vous appliquez du *Roughing Fluid*, vous pouvez étaler le jeu dans son entier et il aura l'air normal. Le mélange à la française est possible. Si

vous ne traitez pas le jeu au *Roughing Fluid*, vous pouvez effeuiller les cartes faces en haut. Faites en sorte que l'effeuillage dure aussi longtemps qu'avec un jeu normal, et le spectateur ne se rendra pas compte qu'il voit chaque carte en double.

Si vous laissez le spectateur couper le jeu pour sélectionner une carte, le marquage des cartes vous sera très utile. D'une part, vous saurez immédiatement quelle carte il aura choisie, mais surtout, puisque vous verrez la marque de la carte qui se trouve juste derrière, vous saurez si la carte duplicata se trouve sur le jeu ou sous celui-ci.

Vous pouvez empalmer la carte duplicata pour la faire réapparaître dans un endroit impossible, par exemple.



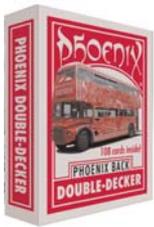
Remarques :

A la lecture de cet opuscule vous aurez certainement remarqué que son auteur utilise souvent l'expression : « *faire choisir une carte* ». Pris au sens littéral cette expression invite le spectateur à choisir une carte donc à la tirer ou tout au moins à s'en saisir. Dans tous les tours qui précèdent vous ne pouvez évidemment ce faire puisque le spectateur, en touchant ou en s'emparant d'une carte, ne manquerait pas de constater sa très grande minceur.

Il convient donc de faire désigner une carte et non pas à la faire choisir. Le spectateur après avoir exercé son choix vous montre du doigt ou à l'aide d'un crayon, la carte qu'il désire. Et c'est vous qui, à partir de cet instant, allez manier cette carte. En procédant de la sorte, la carte n'entrera jamais physiquement en contact avec les membres du public.

La minceur d'une carte ne sera jamais remarqué, en tant que telle, par qui que ce soit !

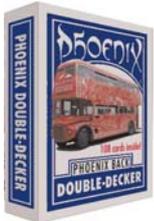
JEUX ULTRA-FINS PHOENIX DOUBLE-DECKER



JEU DOUBLE-DECKER - 54 cartes à dos rouges + 54 cartes à dos bleus

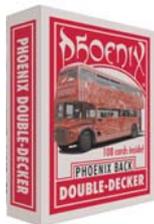
Ce jeu de 108 cartes est composé de deux jeux entiers de 54 cartes ultra-fines. Un des jeux présente des dos bleus et l'autre des dos rouges. (Ces dos Phoenix sont tous marqués d'office).

Ce jeu convient à des montages personnalisés du type *Jeu Invisible* ou *Brainwave*.



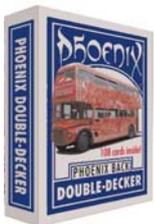
JEU DOUBLE-DECKER - 2 x 54 cartes bleues

Ce jeu de 108 cartes est composé de deux jeux entiers de 54 cartes ultra-fines. Chaque jeu a un dos bleu. (Ces dos semblables à ceux des cartes Phoenix classiques sont, de plus, tous marqués d'office).



JEU DOUBLE-DECKER - 2 x 54 cartes rouges

Ce jeu de 108 cartes est composé de deux jeux entiers de 54 cartes ultra-fines. Chaque jeu a un dos rouge. (Ces dos semblables à ceux des cartes Phoenix classiques sont, de plus, tous marqués d'office).



JEU DOUBLE-DECKER - Jeu régulier + 2 x 26 cartes à forcer

Ce jeu de 108 cartes ultra-fines à dos bleus est composé d'un jeu régulier de 54 cartes suivi de deux séquences différentes de 26 cartes à forcer (ces cartes sont, en outre, toutes marquées).

Convient particulièrement à toutes routines du type *Trilogy* ou *Phil*.

TRIPLE MYSTÈRE (Philogy)

Routine du type Trilogy ou Phil

Triple coïncidence sans le moindre forçage ! Trois choix totalement libres des spectateurs s'avèrent être ceux que le magicien avait prévus ! Un triple mystère qui convaincra votre public que vous disposez de dons surnaturels. Facile à faire (pas de manips !) et triple succès assuré !



ULTIMATE BRAINWAVE DECK

Les trois cartes nommées sont les seules à avoir un dos différent !

Vous sortez un jeu de son étui puis vous l'étalez faces en haut en un long ruban devant vous. Un spectateur y choisit librement trois cartes. Vous posez ces dernières bien en vue. Puis vous les retournez : elles ont toutes les trois un dos bleu. Puis vous étalez largement le jeu. Incroyable : toutes les cartes, sans exception ont des dos rouges ! Comment diable le spectateur a-t-il fait pour sélectionner à son insu les seules trois cartes à dos bleus dans un jeu entièrement à dos rouges ?

