

# ESP Origins **The Book**

*Illustrations* : **Tony Dunn**

*Graphisme et mise en pages* : **Benoît Drager**



## Préface

L'idée de créer un jeu ESP me trottait dans la tête depuis plusieurs années. Ces cartes inspirées par **Joseph Banks Rhine** et créées par **Karl Zener** dans les années 1930 ont un vrai potentiel en mentalisme. J'ai voulu garder l'esprit des cartes d'origine en leur donnant un côté plus moderne. Le design des cartes a été effectué par l'excellent **Sam Hayles**, le plus écossais des Français.

Je voudrais remercier tous les magiciens qui ont apporté leur contribution à ce booklet : **Max Maven**, **Richard Osterlind**, **Christian Chelman**, **Sylvain Mirouf** et **Armand Porcell**.

Merci à **Tony Dunn** pour ses belles illustrations, à **Benoît Drager** pour la mise en pages et le graphisme et à **Carl Gibson** pour la traduction du booklet en anglais. Merci également à **Pierre Taillefer**, **Richard Cauche**, **Damien Savina** et **Éric Dubois** qui sont toujours présents quand on a besoin d'eux.

La première contribution est le mélange Charlier d'**Armand Porcell** : il vous sera très utile pour toutes les routines proposées dans ce booklet, alors ne passez pas à côté !

Prenez votre jeu ESP Origins en mains, installez-vous très confortablement dans votre canapé, et j'espère que vous prendrez énormément de plaisir à travailler et présenter les routines de ce booklet.

Ludo,  
*Marchand de Trucs.*

# Le jeu ESP Origins






Vous venez d'acquérir le jeu **ESP Origins** et je vous en remercie. Comme vous avez pu le remarquer, vous avez reçu : **le booklet, le jeu ESP Origins et un étui supplémentaire**. Cet étui vous permet de ranger vos 25 cartes comme dans les étuis originaux des cartes ESP d'époque. Vous pourrez également y ajouter quelques cartes truquées si besoin. Il suffira de le plier et de le coller avec de la colle Glue3 ou utiliser du scotch double-face.



## Le marquage







Nous avons cherché longtemps avant de trouver le marquage que vous pouvez voir (ou pas) sur le dos des cartes **ESP Origins**. L'idée de ce marquage est de mon ami Éric Dubois. Vous pouvez le découvrir sur les deux exemples en **fig. 1 et 2** page suivante.

Les **losanges entourés des cercles noirs** sont les repères (*ces losanges sont un peu plus blanchis que les autres*), et entre ces losanges vous pouvez voir **un losange bleu** qui est désigné par la flèche noire.

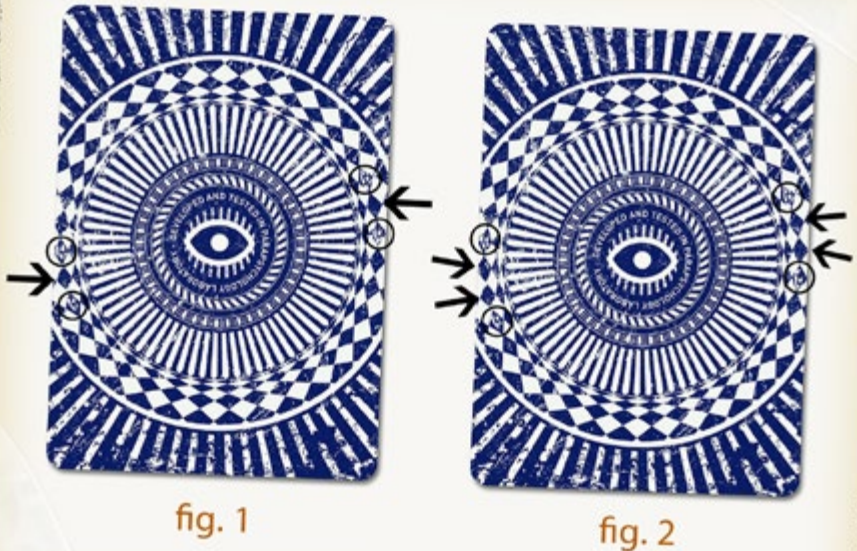
Vous connaissez sûrement tous l'association des cartes **ESP** avec les chiffres de **1 à 5** :

	= 1	le « cercle » est formé d'un seul trait
	= 2	la « croix » est formée de deux traits
	= 3	la « vague » est formée de trois traits
	= 4	le « carré » est formé de quatre traits
	= 5	« l'étoile » dispose de cinq branches

Il vous suffit de repérer le nombre de **losanges bleus** entre les **losanges « blanchis »** et vous connaîtrez la carte. Dans les exemples, il s'agit du  sur la **fig. 1** et de la  sur la **fig. 2**.

Si vous voyez **un seul** losange bleu entre les losanges « blanchis », c'est le  ; **deux** losanges bleus, c'est la  ; **trois** losanges, c'est la  ; **quatre** losanges, c'est le  ; et petite exception pour l', car il aurait été un peu plus difficile de différencier entre quatre et cinq losanges... donc pour voir s'il s'agit de l', il y a simplement **un seul** losange « blanchi ». Vous remarquerez que le marquage est évidemment symétrique.

Le marquage est très simple et vous le verrez en un seul coup d'œil. De plus, il est visible de loin. **Le marquage a subi l'examen de plusieurs magiciens chevronnés**, il est donc quasiment impossible qu'un spectateur le remarque, car il est fondu dans le design du dos de la carte. Si jamais un spectateur remarque le marquage, rangez discrètement votre jeu ESP et présentez-lui votre meilleure routine de balles-éponge !



### Les cartes

Comme vous pouvez le remarquer le jeu est composé de 55 cartes, en plus des cartes truquées habituelles, nous y avons ajouté :

- **5 cartes blanches** qui sont également marquées de **1 à 5** que vous pourrez utiliser pour vos routines de mentalisme.
- **5 cartes numérotées de 1 à 5** également marquées que vous pourrez utiliser pour notre booktest L'Institut (adaptation française de Reflections chez Outlaw Effects)



# Sommaire

08. MON MÉLANGE CHARLIER - *Armand Porcell*
12. VIEWED **ESP** PREDICTION - *Richard Osterlind*
15. VISION **ESP** - *Armand Porcell*
20. SYNCHOSIS - *Max Maven*
24. **ESP** TAYTELBAUM - *Ludovic Mignon*
27. PROTOCOLES - *Christian Chelman*
32. **ESP**ITOME LOCATION - *Sylvain Mirouf*
34. MARKED THOUGHT - *Bob Mason*
38. **ESP** RIT - *Sylvain Mirouf*
40. **ESP**IÈGLE DÉCOUVERTE - *Armand Porcell*
43. SIMILITUDE - *Armand Porcell*



# Mon mélange Charlier

*Armand Porcell*

Je pense que la description du **mélange Charlier**, aussi nommé **mélange paysan**, doit figurer dans un ou deux Payot. Vous en trouverez également une belle description dans l'ouvrage que Daniel Péris a écrit sur la « Péristance ».

Devant les réflexions de certains magiciens au moment où j'effectue le **mélange Charlier**, je me suis rendu compte que, comme beaucoup de tours et de techniques, je me le suis approprié et l'ai fait évoluer à ma façon, qui ne doit pas être si mauvaise que ça si j'en juge par les réactions de mes collègues. J'ai donc décidé, pour que ces notes soient complètes, de vous décrire en détail **MON mélange Charlier**.

## Présentation

Vous tenez le jeu en main gauche dans la position de la donne et en poussez presque la moitié en main droite qui part avec **(fig. 1)**.



*fig. 1*

À ce moment-là, vos deux mains vont inverser la poussée. Ce qui veut dire en clair que les doigts de la main droite vont ramener les cartes inférieures de son paquet vers la droite et qu'en même temps le pouce va décaler les cartes supérieures vers la gauche. La main gauche va faire exactement l'inverse, à savoir que le pouce va ramener les cartes supérieures vers la gauche et les doigts vont pousser les cartes inférieures vers la droite.



Puis vous placez le paquet tenu en main droite sous celui de la main gauche (*fig. 2*). Le pouce de la main droite prend quelques cartes du dessous du paquet de la main gauche et vous re-séparez vos mains en recommençant les mouvements d'inversion de poussée. Mais cette fois-ci, le pouce gauche pousse les cartes du dessus de son paquet vers la droite tandis que les autres doigts ramènent les cartes inférieures vers la gauche. Inversement pour la main droite : le pouce ramène les cartes supérieures vers la droite tandis que les autres doigts poussent les cartes inférieures vers la gauche.



*fig. 2*

Une fois ceci fait, vous placez les cartes de la main droite sur celles de la main gauche, mais en les décalant légèrement vers le haut (*fig. 3*). À ce moment-là, le pouce gauche prend quelques cartes du dessous du paquet de la main droite et les mains se séparent encore une fois tout en inversant à nouveau la poussée.



*fig. 3*

Puis de manière récurrente vous continuez les mêmes mouvements de superposition des paquets et d'enlèvement de quelques cartes tout en faisant pivoter les cartes que vous déposez tantôt vers la droite et tantôt vers la gauche (*fig. 4, 5, 6, 7 et 8*).



*fig. 4*



*fig. 5*



*fig. 6*



*fig. 7*



*fig. 8*

Vous allez créer ainsi une belle pagaille dans l'arrangement du paquet qui ressemblera lorsque vous le poserez sur la table à celui de la **fig. 9**.



*fig. 9*

Ce mélange est aux antipodes de tous les mélanges esthétiques que vous pouvez connaître. *Mais c'est justement cette impression de pagaille qui va renforcer l'idée de mélange dans l'esprit des spectateurs et les conforter dans l'idée que vous ne savez pas « manipuler » des cartes à jouer.*

# Viewed ESP Prediction

Richard Osterlind

Cet effet a un impact incroyable sur les spectateurs. Ils ont l'impression d'avoir la maîtrise et le choix de toutes leurs actions du début à la fin. « *Viewed ESP Prediction* » a été présenté dans la série des DVD **Easy to Master Mental Miracles** chez **L&L Publishing**.

## Effet

Le mentaliste fait une prédiction sur une feuille et donne un jeu ESP préalablement mélangé au spectateur. Le spectateur distribue les cartes sur la table et s'arrête quand il le désire. Il prend ensuite en main les cartes distribuées et effectue deux piles de cartes faces en bas sur la table. Il est alors invité à prendre une carte de la pile de son choix et à la poser face en l'air sur la table. L'opération est répétée quatre fois pour qu'il y ait à la fin cinq cartes faces en l'air sur la table. La prédiction est révélée et, aussi incroyable que cela puisse paraître, elle est identique à la configuration des cartes sur la table : la valeur et le positionnement des cartes sont exactement les mêmes !

## Préparation

Cette routine nécessite les 25 cartes classiques du jeu ESP (*cinq cartes de chaque symbole*). Vous avez simplement besoin de faire un arrangement de dix cartes sur le dessus du jeu. Posez les cartes suivantes faces visibles une à une sur la table :

○+○□☆☆□○+○, puis le reste du jeu.




Voilà, vous êtes prêt. Remarquez que les dix cartes du montage forment deux ensembles de cinq cartes en miroir, cela vous aidera à bien comprendre le déroulement de la routine.

## Présentation

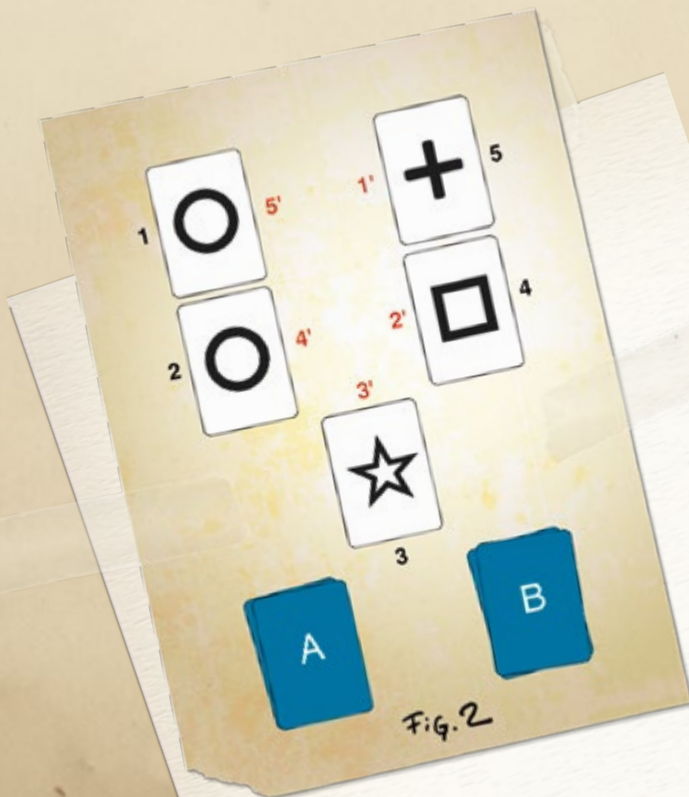
Sortez le jeu de son étui et effectuez un faux mélange en gardant le montage des dix cartes sur le dessus du jeu. Posez le jeu face en bas sur la table et demandez au spectateur de placer sa main au-dessus. Concentrez-vous un instant et écrivez une prédiction sur une feuille (*fig. 1*).



La prédiction est cachée aux yeux du participant, mais peut être montrée aux autres spectateurs pendant l'expérience. Tendez ensuite le jeu au spectateur et demandez-lui de distribuer les cartes faces en bas une à une sur la table. Les premières cartes distribuées sur la table seront donc les cartes de votre montage. Assurez-vous qu'il distribue au moins les dix premières cartes et dites-lui de s'arrêter au moment où il le désire. Souvent, les spectateurs s'arrêtent à la 13e ou 14e carte, mais cela n'a plus aucune importance puisque votre montage de dix cartes a été distribué.

Une fois que le spectateur s'est arrêté, prenez-lui des mains le reste du paquet et posez-le à l'écart : vous n'en aurez plus besoin. Demandez au spectateur de ramasser le paquet qui se trouve sur la table et de le distribuer en deux piles faces en bas jusqu'à épuisement des cartes. La dernière carte posée sur les paquets sera automatiquement le premier  de votre montage. Il est très important de repérer sur quel paquet cette dernière carte est posée. Pour l'explication, nous appellerons ce paquet (où se trouve le ) le paquet **A**, et l'autre paquet (où se trouve la ) le paquet **B**.

Admettons que le paquet **A** se trouve à la gauche du spectateur comme sur la [fig. 2](#). Demandez au spectateur de faire flotter son index au-dessus des deux paquets puis de le laisser tomber sur le paquet de son choix. S'il désigne le paquet **A**, faites-lui déposer la première carte du paquet **A** à la position **1** ([fig. 2](#)). S'il pose son index sur le paquet **B**, dites-lui de prendre la première carte du paquet **B** et faites-lui poser sa carte en position **1'**.




**Pour résumer** : si le spectateur choisit une carte du paquet **A**, vous lui faites poser successivement les cartes dans l'ordre de **1 à 5**. S'il choisit le paquet **B**, vous lui faites déposer les cartes de **1' à 5'**.

*Prenons un exemple concret :*

- **1re carte**, le spectateur choisit le paquet **A** : vous lui faites poser la carte en **1**.
- **2e carte**, le spectateur choisit le paquet **A** : vous lui faites poser la carte en **2**.
- **3e carte**, le spectateur choisit le paquet **B** : vous lui faites poser la carte en **1'**.
- **4e carte**, le spectateur choisit le paquet **A** : vous lui faites poser la carte en **3**.
- **5e carte**, le spectateur choisit le paquet **B** : vous lui faites poser la carte en **2'**.

Vous noterez également qu'avant de déposer la cinquième carte, il restera automatiquement les mêmes cartes sur le dessus des deux paquets **A** et **B**. Peu importe le paquet que le spectateur choisira, car il tombera de toute façon sur la bonne carte.

Si le paquet **A** se trouve à la gauche du spectateur comme sur la **fig. 2**, c'est la configuration idéale, car vous faites déposer les cartes en face de leurs paquets respectifs.

Si par contre le paquet **A** (le paquet où la première carte est le ) se trouve à la droite du spectateur, il croisera automatiquement les cartes quand il les déposera. Ce petit détail ne change pas grand-chose puisque le spectateur, à ce moment de la routine, est plus concentré à choisir son paquet qu'à regarder où il dépose les cartes sur la table... et de toute façon, il ne sait pas encore où vous voulez en venir.

Une fois que les cinq cartes ont été déposées faces en l'air sur la table, révélez votre prédiction. Les spectateurs n'en croiront pas leurs yeux : **vous avez prédit tous les signes choisis par le spectateur... et la prédiction représente exactement leur emplacement sur la table.**

*C'est tout simplement magique !*

# Vision ESP

*Armand Porcell*

Ce tour a été publié pour la première fois dans mon livre *Les cartes ESP* paru en 1983. Vous sortez votre jeu de cartes ESP et le mélangez à plusieurs reprises. Puis vous donnez cinq mains de cinq cartes sur la table et demandez au spectateur qui est venu vous assister de choisir une main, d'éventailier les cartes faces vers lui et de se concentrer sur les symboles qu'il voit. Vous ramassez les quatre autres mains, faces en bas, et sans jamais regarder la face d'aucune carte, apparemment en utilisant juste ses yeux, vous nommez les cartes qu'il voit, une par une.

## Préparation

Il vous faut deux jeux de cartes ESP identiques ou un jeu spécial composé de cinq ○, cinq ≡, cinq □ et dix ☆. Soit vous avez le jeu spécial en mains, soit vous enlevez les cinq ☆ du second jeu et vous les placez dans le premier après en avoir enlevé les cinq +. Vous arrangez maintenant le paquet dans l'ordre suivant : ☆, ○, ≡, □, ☆, ☆, ○, ≡, □... jusqu'à épuisement des 25 cartes. Vous avez donc arrangé le jeu en ordre cyclique à partir de la séquence ☆, ○, ≡, □, ☆.

## Présentation

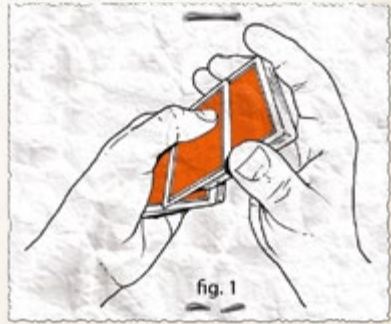
Sortez le jeu de son étui après avoir fait un petit laïus sur les cartes **ESP**, les cinq **symboles** qui les composent, le **Duke Institute**, le **Professeur Rhine**, etc.

Vous pouvez couper le jeu plusieurs fois, avec des coupes complètes, et donc le faire couper à un spectateur si vous l'avez déjà fait venir s'asseoir à côté de vous. Vous pouvez aussi le mélanger en Charlier, de la manière la plus brouillonne possible (*voir la description de mon mélange Charlier*). Refaites couper le jeu par votre assistant après le Charlier : cela renforce l'idée que tout est honnête, et ne change rien au fait qu'il soit toujours en ordre cyclique. Comme nous allons utiliser le deuxième principe de Gilbreath, il nous faut maintenant inverser l'ordre des dix à treize premières cartes.

Comme je me plais souvent à le dire (*ou à l'écrire*), les idées les plus simples sont toujours les plus difficiles à trouver. Ceux qui sont en possession de mon livre sur les cartes ESP vont apprécier la petite modification de la mécanique interne du tour, qui du coup le rend plus fluide et plus impossible encore. Pour les autres, sachez que la modification arrive !

Une fois le jeu coupé, mélangé en Charlier et recoupé, vous allez le mélanger en mains au mélange au pelage, aussi appelé classique ou à la française. Vous tenez le jeu en main droite et le pouce gauche vient peler rapidement entre dix et treize cartes, une par une,

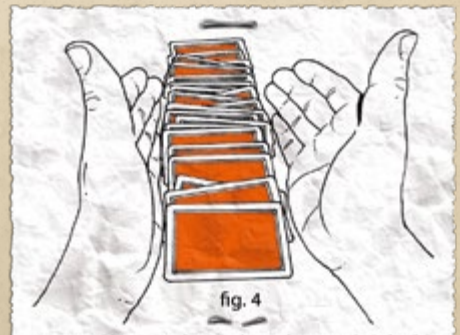
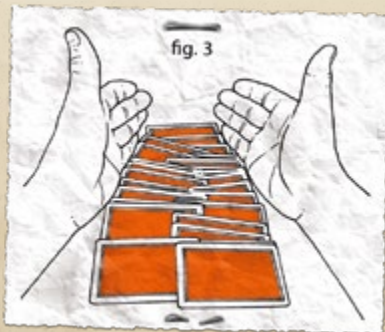
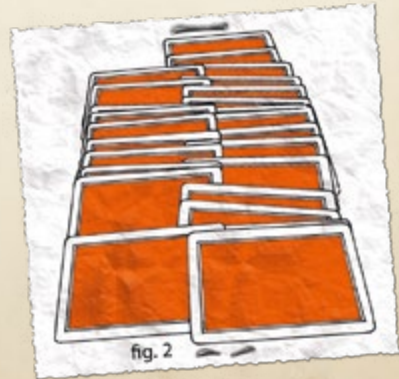
en main gauche (**fig. 1**). Vous n'avez absolument pas besoin de compter le nombre de cartes pelées : faites cela rapidement et au feeling. Lorsque vous avez l'impression visuelle qu'il y a autant de cartes en main droite qu'en main gauche, arrêtez de mélanger, tournez la tête vers le spectateur qui est venu vous assister et faites un geste des deux mains vers lui, un paquet dans chaque main : « *Vous avez peut-être envie de mélanger vous aussi le paquet ? Après tout, vous l'avez coupé, pourquoi ne pas vous le faire mélanger également ?* »



Placez les deux paquets devant lui sur le tapis et demandez-lui de les mélanger à l'américaine « *comme le font les professionnels du poker* ». Mais vous lui demandez de ne pas imbriquer les paquets l'un dans l'autre à la fin du mélange.

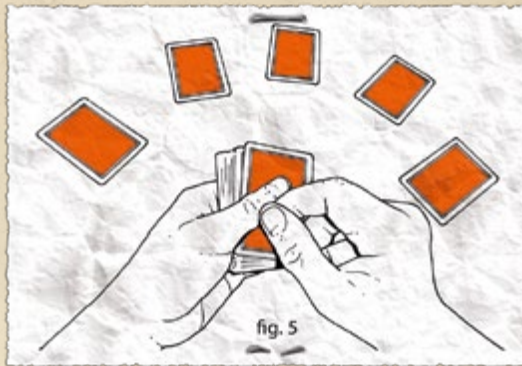
Si vous tombez sur un spectateur qui ne sait pas mélanger les cartes de la sorte (*et vous le verrez en deux secondes*), faites-le vous-même ou changez d'assistant en demandant si quelqu'un sait le faire. Personnellement, au début du tour, je demande si quelqu'un a l'habitude des jeux de cartes, poker et autres... comme cela, je ne suis jamais confronté à une telle situation.

Une fois les paquets mélangés et non imbriqués, vous les étalez en ruban (**fig. 2**) en disant : « *Ainsi que vous pouvez le voir, les cartes ont bien été mélangées par (prénom du spectateur) et, pour achever de vous convaincre que tout est honnête, nous allons terminer le mélange devant vous.* » Finissez d'imbriquer les cartes en les poussant vers le centre (**fig. 3 et 4**).

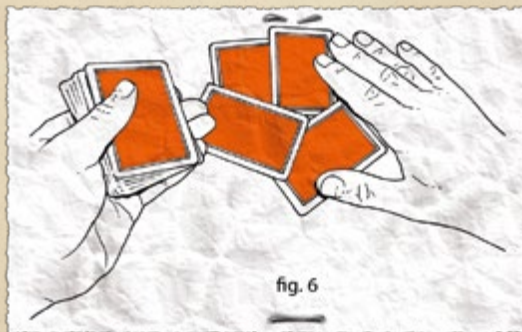




Ramassez le paquet et tenez-le en main gauche dans la position de la donne. Poursuivez : « *Vous avez mélangé comme un pro du poker, nous allons donc distribuer cinq mains de poker... mais avec des cartes ESP !* » Commencez à distribuer les cinq premières cartes, une par une, à cinq joueurs imaginaires (fig. 5), puis ravisez-vous avec une réflexion prononcée à mi-voix : « *On va faire plus vite.* »







Rassemblez ces cinq cartes en tas, comme vous le feriez avec des dominos (fig. 6) et donnez les quatre autres mains en plaçant les cartes cinq par cinq, tout en les prenant du dessus du paquet.



Il ne vous faut pas compter les cartes une par une, cela ne serait pas logique. Vous devez les jeter par blocs de cinq. J'opère pour cela de la manière suivante : tout d'abord, je pousse de la main gauche vers la main droite deux cartes (avec le pouce gauche), puis trois. La main droite ne part pas avec les deux premières cartes, mais se contente de les saisir et de les décaler légèrement vers la droite pendant que le pouce gauche décale les trois suivantes. Ce n'est que lorsqu'elle a ses cinq cartes qu'elle s'éloigne du paquet pour les jeter sur la table (fig. 7, 8 et 9).



Cette manière de procéder est effectivement plus rapide qu'une distribution classique de cinq mains de poker et a surtout l'avantage de respecter la composition des cinq sous-ensembles que représentent les cinq mains de poker, en vertu du deuxième principe de Gilbreath, qui n'est qu'un cas particulier de la Péristance.

Ceux qui sont familiarisés avec ces principes ont compris que chaque paquet se compose d'un , d'un , d'une  et de deux . Pour les autres, soyez-en sûr tout simplement. Si vous avez bien respecté les instructions jusqu'ici, chaque paquet sera constitué des mêmes symboles, mais bien évidemment, pas dans le même ordre.

Pour les spectateurs, après autant de coupes et de mélanges, le jeu ne peut que se trouver dans un ordre aléatoire. Demandez maintenant au spectateur de choisir un paquet de cinq cartes (*une main de poker*) et de l'éventailler face vers lui tout en dissimulant bien les dos. Pendant ce temps, rassemblez toutes les cartes restées sur le tapis, comme vous le feriez avec des dominos, sans en soulever une seule du tapis, donc implicitement sans regarder la moindre face.

Dites : « *Je vais essayer de regarder vos cartes au travers de vos yeux.* » Fermez les yeux et continuez : « *Regardez le symbole le plus simple parmi vos cinq cartes... je vois un cercle, est-ce exact ?* » Le spectateur ne peut que confirmer. « *Placez-le face en l'air sur la table. Regardez celui qui vous semble le plus difficile à dessiner... ah oui, c'est vrai qu'elle est difficile à dessiner... l'étoile !* » Là encore, il confirme. « *Placez-la face en l'air à côté du cercle. Il vous reste trois symboles, j'espère que vous n'avez pas le mal de mer ? Vous êtes en train de regarder des vagues ! Placez-les sur le tapis à côté des deux autres. Des deux symboles restants, vous fixez votre regard sur un carré !... et le dernier... non, ce n'est pas une croix (dites cela en regardant le public), c'est celle du berger... à nouveau une étoile !* »

### Remarques

Vous remarquerez, ou peut-être pas, qu'à aucun moment vous ne montrez réellement les faces des cartes ESP une par une. Le jeu que j'utilise est dans un étui sur lequel sont imprimés les cinq symboles ESP. Je présente donc les cartes ESP à partir de mon étui, sans avoir à les en sortir. Une fois le laïus de présentation fini, je sors le paquet et l'étales rapidement entre mes mains, un coup face en bas et un coup face en l'air. De la sorte, les gens ont vu les cartes des deux côtés et n'ont aucune raison de vouloir les examiner plus en détail.

L'idée de mélanger à la française la moitié du paquet, en pelant les cartes une par une, est applicable à tous les tours utilisant le deuxième principe de Gilbreath ou la Péristance. Par contre, si vous utilisez un paquet de 52 cartes, ne pelez pas les 25 ou 26 premières de manière uniforme, car cela est un peu plus long qu'avec un jeu de cartes ESP. Pelez en premier une série de cinq à sept cartes, puis marquez une pause d'une seconde avant de repartir pour une série d'une dizaine de cartes, marquez une autre pause et terminez par une série de sept ou huit cartes. Vous aurez ainsi pelé à peu près la moitié du jeu sans le faire de manière uniforme, ce qui pourrait attirer l'attention du public sur le fait qu'apparemment vous ne pelez qu'une carte à chaque fois.

Pour les rares magiciens qui voudraient approfondir le principe de Gilbreath ou faire connaissance avec sa généralisation qui est la Péristance, je conseille les deux ouvrages suivants en français : *Le principe de Gilbreath* aux **Éditions du Spectacle** en 1991 et la *Péristance* de **Daniel Péris**, édité par **la Boutique de l'Illusion**.

# Synchosis

Max Maven

Voici une routine de mentalisme en plusieurs phases, à présenter en close-up. Elle utilise des cartes ESP et divers moyens techniques pour produire une série de coïncidences des symboles. Vous aurez besoin en tout de treize cartes : un paquet de cinq cartes ESP à dos rouge (○, +, ≡, □, ☆), un paquet de cinq cartes ESP à dos bleu, ainsi que trois duplicata du ○ à dos bleu.

## Préparation

Prenez le □ à dos bleu et marquez-en le dos dans le coin supérieur gauche et inférieur droit. Assemblez ensuite le paquet de dix cartes de la façon suivante : sur le dessus se trouvent les quatre ○ à dos bleu et le □ à dos bleu (*ces cartes peuvent être dans n'importe quel ordre à condition que le □ ne soit pas en cinquième position à partir du dessus*). Les cinq cartes suivantes sont les cartes à dos rouge avec le □ en deuxième position (*c'est-à-dire en septième position de l'ensemble des cartes*) et le ○ en-dessous (*dixième position de l'ensemble*).

Formez un paquet distinct avec les trois cartes à dos bleu restantes, dans l'ordre suivant en partant du dessus : +, ☆ (*carte à mettre face en l'air*), ≡. Au début de la routine, ce paquet de trois cartes se trouve sur vos genoux ou, si vous travaillez debout, dans votre poche arrière de pantalon.


## Introduction


Sortez le paquet de dix cartes et étalez-les faces en bas pour mettre en valeur le contraste des deux groupes de cinq cartes (*cinq à dos rouge, cinq à dos bleu*). Égalisez le paquet en formant une brisure au-dessus de la carte inférieure.


Retournez face en l'air le bloc de neuf cartes (*censées être cinq*) qui se trouvent au-dessus de la brisure, et étalez les quatre premières pour montrer cinq symboles différents. Il semble que vous montriez les faces des cartes à dos bleu. Retournez à nouveau face en bas le bloc de neuf cartes et étalez les cinq cartes à dos bleu pour les confier à un spectateur. Retournez immédiatement les cinq cartes à dos rouge pour montrer une « *autre* » série de cinq symboles ESP.

Demandez au spectateur de mélanger ses cartes, tandis que vous feignez de faire de même avec les vôtres. En réalité, vous pelez simplement les cartes une à une, à la française, pour inverser leur ordre. Répétez la procédure pour que le paquet se retrouve dans l'ordre de départ.



## Première phase

Une fois que le spectateur a fini de mélanger ses cartes, échangez vos paquets. Étalez légèrement son paquet pour identifier la position de la carte marquée. Si elle est en deuxième position en partant du dessus, c'est parfait. Dans ce cas, effectuez un mélange dessus-dessous (*une carte distribuée sur la table, une transférée dessous, une sur la table, et ainsi de suite*) en gardant la dernière carte en main. Invitez le spectateur à faire de même puis retournez chacun la carte qu'il vous reste en main : première coïncidence, il s'agit de deux  !



Si cependant la carte marquée (*le  à dos bleu*) n'est pas en deuxième position en partant du dessus, c'est un jeu d'enfant de changer sa position en expliquant la procédure de mélange dessus-dessous :


- **si la carte marquée est sur le dessus** : expliquez la procédure dessus-dessous en distribuant la carte supérieure sur la table, en transférant la suivante dessous, puis la suivante sur la table. Une fois cette petite démonstration terminée, ramassez les deux cartes posées sur la table et replacez-les sur le dessus de votre paquet : le  se trouvera maintenant en deuxième position.
- **si la carte marquée est en troisième position** : expliquez la procédure dessus-dessous en distribuant la carte supérieure sur la table, puis en transférant la suivante dessous. Interrompez là cette démonstration et ramassez la carte distribuée sur la table pour la placer sur le dessus de votre paquet.
- **si la carte marquée est en quatrième position** : expliquez la procédure en distribuant la carte supérieure sur la table, puis en transférant la suivante dessous. Concluez vos explications en jetant toutes les cartes qui vous restent sur la carte distribuée.
- **si la carte marquée est en cinquième position** : distribuez la carte supérieure sur la table, transférez la suivante dessous, puis posez la troisième sur la table. Arrêtez-vous là et posez toutes les cartes qui vous restent sur la paire de la table.

## Deuxième phase

Mettez à l'écart les deux symboles (*les *) de la première coïncidence. Proposez aux spectateurs de poursuivre l'expérience avec les symboles restants. Échangez de nouveau votre paquet avec celui du spectateur. Dites au spectateur de mélanger ses cartes, pendant que vous feignez de faire de même avec les vôtres. Comme précédemment, pelez simplement toutes vos cartes une à une, deux fois de suite. Expliquez alors que vous et le spectateur allez penser à un nombre de un à quatre. Pour que l'expérience soit honnête, vous allez annoncer votre nombre avant le spectateur. Dites que vous avez choisi le nombre « **deux** ». Étalez vos cartes et retirez ouvertement **la deuxième carte**. Demandez au spectateur d'annoncer le nombre auquel il pense et d'extraire la carte correspondante dans son paquet. Retournez simultanément les deux cartes choisies : deuxième coïncidence, il s'agit des deux  !

### Troisième phase

Mettez de côté les  et proposez aux spectateurs de poursuivre l'expérience avec les trois symboles restants. Échangez de nouveau votre paquet avec celui du spectateur. Demandez au spectateur de mettre ses cartes sous la table, de les mélanger consciencieusement et de retourner face en l'air la carte du milieu. (*Si vous présentez le tour debout, le spectateur effectue ces actions avec les mains dans le dos.*) Dites que vous allez faire la même chose avec votre paquet. En réalité, sous couvert de la table (*ou dans votre dos*), vous échangez votre paquet de trois  à dos bleu contre le paquet préparé qui se trouve sur vos genoux (*ou dans votre poche de pantalon*).

Ramenez votre paquet devant vous et priez le spectateur de faire de même. Demandez-lui alors d'étaler ses cartes : si la carte retournée dans le paquet du spectateur est l'☆, c'est parfait. Dans ce cas, éventaillez vos propres cartes pour révéler la troisième coïncidence. Si la carte retournée dans le paquet du spectateur représente la , effectuez un demi-saut-de-coupe pour retourner secrètement les deux cartes inférieures du paquet, puis étalez vos cartes pour révéler la coïncidence. Enfin, si la carte retournée du spectateur est la +, retournez ouvertement tout votre paquet avant d'effectuer le demi-saut-de-coupe. Étalez les cartes pour en montrer une face en bas au milieu, puis retournez le tout pour révéler qu'il s'agit de la carte correspondant à celle du spectateur.

### Quatrième phase

Mettez les cartes de cette coïncidence à l'écart. Il vous reste donc deux cartes, et le spectateur tient dans ses mains les deux symboles correspondants. Mélangez vos deux cartes puis distribuez-les faces en bas côte à côte sur la table, en prenant soin de vous rappeler où se trouve chaque symbole. Demandez alors au spectateur de mélanger ses deux cartes et de les disposer faces en l'air en face des vôtres. Si par chance le spectateur a mis le bon symbole devant la bonne carte, la routine est terminée : retournez simplement vos deux cartes pour révéler la coïncidence.

Si, au contraire, le spectateur dispose ses cartes dans l'ordre inverse, pas de panique, car vous n'avez pas annoncé qu'il s'agissait de la dernière phase de l'expérience ! Continuez en disant au spectateur de choisir l'une des deux cartes faces en l'air et de la poser sur l'une des deux cartes faces en bas. Psychologiquement, il y a plus d'une chance sur deux pour que le spectateur fasse le bon choix (*c'est-à-dire qu'il prenne l'une de ses cartes et la pose sur la vôtre qui se trouve en diagonale*). Si oui, c'est parfait : retournez la carte choisie qui est face en bas pour révéler la coïncidence puis montrez que les cartes restantes correspondent aussi.

Si, cependant, le spectateur persiste dans son mauvais choix en déposant son symbole face en l'air sur la carte face en bas qui est en face d'elle (*et dont le symbole ne correspond pas*), demandez-lui de poser symétriquement l'autre carte face en l'air sur la carte face en bas restante. Ramassez ensuite l'une des deux paires et posez-la sur l'autre.

L'ordre du paquet, en partant du dessus, sera du type :

- carte « **A** » - à DOS BLEU / **FACE EN L'AIR**,
- carte « **B** » - à DOS ROUGE / **FACE EN BAS**,
- carte « **B** » - à DOS BLEU / **FACE EN L'AIR**,
- carte « **A** » - à DOS ROUGE / **FACE EN BAS**.

Il y a plusieurs moyens de modifier l'ordre du paquet afin de faire coïncider les cartes.

La solution la plus simple est sans doute d'effectuer les deux premières étapes d'un comptage Elmsley, sous le prétexte de peler les deux cartes supérieures : vous aurez alors une paire de cartes qui coïncident dans chaque main.

Une autre solution consiste à vous servir du principe de décalage, qui passera inaperçu si vous effectuez les actions avec confiance et détermination.

- *Tout d'abord, réalisez un demi-saut-de-coupe pour inverser secrètement les trois cartes inférieures du paquet.*
- *Retournez ouvertement tout le paquet : un dos rouge sera visible sur le dessus.*
- *Prenez cette carte en main droite et montrez qu'elle coïncide avec celle qui lui faisait face.*
- *Distribuez ces deux cartes sur la table. Il vous reste alors deux cartes, une face en bas à dos rouge au-dessus d'une face en l'air à dos bleu.*
- *Effectuez un demi-saut-de-coupe de la carte inférieure puis étalez les deux cartes avant de retourner ouvertement la carte supérieure pour montrer la coïncidence finale.*

Quelle que soit la solution choisie, **vous aurez réussi cinq coïncidences successives et vous terminerez avec deux paquets ordinaires de cartes ESP.**

# ESP Taytelbaum

Ludovic Mignon

J'ai eu l'idée de ce tour en lisant le premier tome de *Mad Magic*<sup>1</sup> : Jean Merlin y raconte que pendant un congrès en Hollande, Eddy Taytelbaum vendait dans les toilettes un tour avec des dominos... et la foule se pressait de plus en plus pour assister au spectacle improvisé de ce curieux personnage. J'ai adapté ce tour pour le réaliser avec des cartes ESP.

## Effet

Vous présentez les cinq cartes ESP que vous posez sur la table. Vous demandez au spectateur d'en choisir une mentalement. Une fois qu'il a fait son choix, vous rangez les cartes dans votre porte-cartes et en sortez une en guise de prédiction que vous laissez face en bas sur la table. Le spectateur est invité à annoncer la carte qu'il a en tête. Vous les sortez une à une du porte-cartes et on s'aperçoit que la carte du spectateur ne se trouve pas dans les quatre cartes que vous venez de sortir. Vous retournez la prédiction que vous avez posée sur la table depuis le début : il s'agit du symbole choisi mentalement par le spectateur !

## Préparation

Pour cet effet, vous avez besoin de quatre cartes double-face, d'une carte normale et éventuellement d'un porte-cartes (ce n'est pas indispensable). Prenez dans votre jeu ESP Origins les cartes double-face suivantes :

○/□, +/□, ≡/□, ☆/□ et enfin une carte □ avec un dos normal.

Placez les cartes sur la table dans l'ordre « croissant » (en fonction du nombre de traits de chaque symbole) de gauche à droite (*fig. 1*). La seule carte disposant d'un dos est donc la carte □, les autres sont des **double-face**.




fig. 1


<sup>1</sup> Jean Merlin, « Les six dominos », *Mad Magic*, tome 1, C. C. Éditions, 2006, p. 214.



## Présentation

Demandez au spectateur de se concentrer et de choisir *mentalement* une carte. Une fois que le spectateur a fait son choix, rangez toutes les cartes dans votre porte-cartes en prenant soin de bien les garder dans l'ordre et de placer le  normal sur le dessus (ou sur le dessous) du paquet pour y avoir accès facilement par la suite.




Regardez attentivement le spectateur dans les yeux et dites-lui que vous allez tenter de lire dans ses pensées et de prédire son choix. Il est certain que vous serez incapable de le faire à moins d'avoir un peu de chance... alors lisez plutôt la suite !



Une fois que le spectateur est persuadé que vous avez pu lire dans son esprit, reprenez le porte-cartes et sortez du paquet le  normal (*cette action est facilitée par le fait que vous l'avez placé sur le dessus ou le dessous du paquet*). Posez celui-ci face cachée sur la table en guise de prédiction.

À ce moment précis du tour, une goutte de sueur devrait perler sur le front du spectateur et son regard devrait commencer à se crispier. Si ce n'est pas le cas, reprenez le tour depuis le début.

Une fois que vous avez posé la prédiction sur la table, demandez au spectateur de nommer à voix haute sa carte. S'il vous dit « *Je dois la dire à voix haute ?* », répondez-lui « *Oui* ». S'il balbutie « *Vous êtes sûr ?* », rétorquez-lui « *Oui* ». Si tout se passe bien, le spectateur annonce alors sa carte à tout le monde.

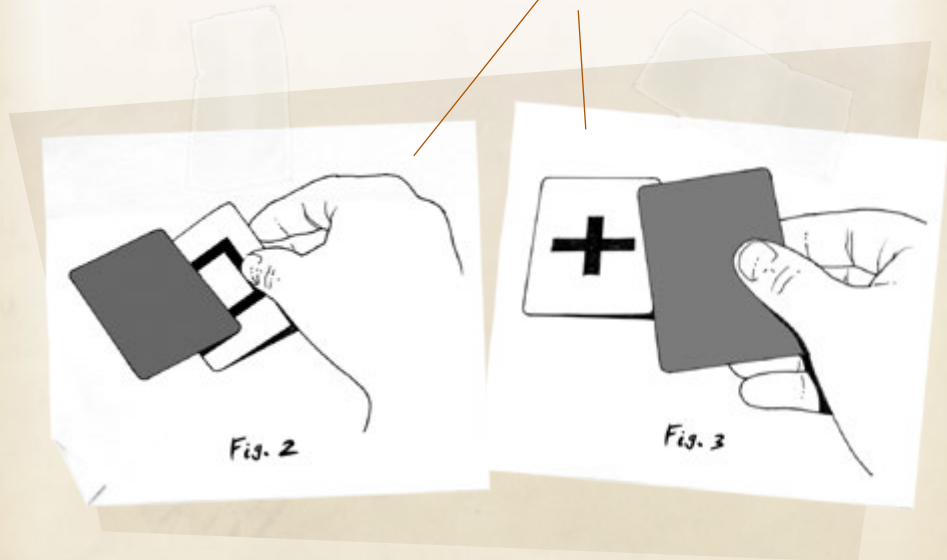
S'il annonce le « **carré** », prenez sur vous pour ne pas faire exploser votre joie et savourez ce moment de plaisir : en effet, il vous suffira de retourner la carte de prédiction que vous aviez posée sur la table. Comme vous avez **une chance sur cinq** et que les spectateurs prennent rarement les cartes des extrémités et du milieu, je peux vous assurer que ce cas se présentera souvent.

Pour l'exemple, nous allons imaginer que le spectateur a choisi la . La seule chose que vous avez à faire à présent est de sortir les cartes une par une en laissant la carte / en dernier dans le porte-cartes. Comme vous avez rangé les cartes dans l'ordre et que vous connaissez leur position dans l'étui, il est très facile de les sortir dans l'ordre que vous voulez.

Sortez donc les trois cartes double-face qui ne correspondent pas au choix du spectateur tout en disant : « *Vous auriez pu choisir le cercle, la vague, l'étoile...* » À ce stade, il reste simplement une carte dans l'étui, la carte /. Sortez cette carte en la retournant discrètement pour que le carré soit visible et dites : « *... ou le carré.* »

Vous avez à présent en main droite la carte double-face côté  $\square$  visible et côté  $+$  caché.

Il vous suffit d'échanger la carte que vous avez en main contre celle qui se trouve sur la table depuis le début. Pour ce faire, glissez tout simplement la carte double-face sous le  $\square$  qui est sur la table (*fig. 2*) et effectuez un *change mexicain*.



Vous vous retrouverez avec en main la carte  $\square$  dos visible ; et sur la table se trouvera la carte double face  $+\square$ , côté  $+$  visible (*fig. 3*). Révélez la carte au spectateur et *savourez les applaudissements*.

### Remarque

Vous pouvez également effectuer le tour sans porte-cartes. Mettez simplement les cartes dans votre dos ou sous la table, ou encore placez les cartes sous un foulard que vous poserez sur la table.

# Protocoles

Christian Chelman

## **Introduction** : Formes subconscientes

La section des *Quarantaines du Surnatéum* requiert un personnel spécialisé, capable de contrôler le pouvoir des Hantiquités, ramenées fraîchement d'expéditions lointaines. Ces objets « *chargés* » de magies anciennes peuvent provoquer troubles et cauchemars chez ceux qui les approchent ; et parfois même de véritables possessions. Pour paraphraser Tolkien, si un simple anneau peut vampiriser son porteur, imaginez le pouvoir que possède une relique ou un objet de culte démoniaque.

À l'Institut, nous testons vos capacités de résistance aux forces primordiales grâce à une série de tests assez pointus, et ensuite nous vous aidons à les contrôler et parfois même à les soumettre. Nos expériences nous ont révélé que *cinq entités sont tapies dans les profondeurs de notre subconscient*. Ces cinq « *forces* » peuvent être représentées par cinq symboles ou signes précis. Symboles tellement puissants que des religions ont été bâties autour de certains d'entre eux :

**Le Cercle** , à la fois représentation de la totalité et du néant, est une forme méditative fondamentale dans le Zen et le Bouddhisme. L'anneau est également le symbole du magicien et du pacte qui le relie aux entités avec lesquelles il veut commencer.

**La Croix** , jonction de deux univers, est le symbole du christianisme ; rappelez-vous les millions de personnes qui partirent en croisade en suivant ce symbole. Le nazisme a fait également l'usage d'une croix pour entraîner un monde dans une guerre de cauchemar.

**L'Étoile** , symbole de l'homme qui accomplit la jonction des cinq formes, se retrouve dans l'Islam, chez les Juifs, les Gnostiques et les Pythagoriciens ; elle est même l'attribut favori des satanistes.

**Le Carré** , et les formes associées, représentent la raison et la matérialité : la Pierre Cubique des Francs-maçons et certains mandalas et « carrés magiques » ont cette forme.

Enfin **l'Onde** , symbole de l'eau et du non-formé, l'océan de toutes les possibilités est l'apanage des Chamans. Elle représente le son primordial qui crée l'univers. Elle peut être représentée par l'écriture, le son qui prend forme...

Ces symboles peuvent être rendus plus « actifs » s'ils sont ritualisés, combinés, engravés de runes ou de glyphes magiques. C'est le cas de cet anneau... Mais, croyez-vous réellement pouvoir maîtriser ces « *entités* » ou êtes-vous inconsciemment dominé par elles ? Je vous propose un premier test.

Voici quelques petits pendentifs relativement communs, vendus dans le commerce : **une petite croix, un signe zodiacal représentant le Verseau, une étoile à cinq branches** souvent portée à l'endroit par les membres de la Wicca et à l'envers par les satanistes, **un anneau tout simple et un bijou moderne de forme carrée**. Il y a énormément d'autres formes, mais ces cinq-là, je vous l'ai dit, sont fondamentales !

Dans les années 1920, un botaniste américain du nom de Joseph Banks Rhine, après avoir assisté à une conférence de Sir Arthur Conan Doyle (*le papa de Sherlock Holmes*), décida de se lancer dans l'étude des « **Médiums** » pour le laboratoire de psychologie de l'université de Duke en Caroline du Nord. Il testa divers médiums, sans grand succès, puis étendit son étude à la population en tentant de détecter les capacités « **paranormales** » de certains sujets. La Parapsychologie était née.

Ses tests utilisaient principalement des cartes spéciales dessinées pour lui par son collègue le professeur Karl Zener. Ces cartes, destinées à être utilisées indépendamment de l'acquis et de la culture des sujets étudiés, représentaient curieusement les cinq formes essentielles.

### **Premier test : Activité subconsciente**

*« Prenons l'anneau magique. Il correspond au dessin du cercle sur les cartes ESP. Maintenant, je vais faire défiler ces cartes, faces cachées devant vous. Vous allez en désigner deux : si ces deux cartes représentent le cercle, vous êtes sans aucun doute une Sensitive capable de contrôler le pouvoir de ces symboles et vous êtes la bienvenue dans la Section des Quarantaines ; si une seule carte correspond, vous pouvez vous considérer comme Intuitive, ce qui n'est pas si mal, car vous avez accès à une partie de votre Inconscient. Si aucune carte ne correspond, vous êtes simplement « normale ». Mais, il se pourrait que vous soyez inconsciemment contrôlée par ce bijou ; les résultats de vos choix peuvent être assez inattendus. »*

*« Bien, aucune des deux cartes ne correspond au symbole choisi, c'est dommage, mais ce n'est ni bien ni mal. Cela n'implique aucun jugement de valeur. Par contre, je vous l'ai dit, votre subconscient a agi à votre insu. Vous avez retourné deux cartes symboles dans le jeu, jetez donc un coup d'œil aux symboles qui les entourent. Les quatre cartes portent le même dessin, le cercle. Votre choix était donc bien dominé par quelque invisible puissance. »*

### **Second test : Contrôle du subconscient**

*« Maintenant que l'harmonie règne, voulez-vous recommencer cette expérience, mais de manière plus simple. Votre sensibilité s'est éveillée au cours des tests précédents.*

*Mais cela ne suffit pas pour travailler dans ce Musée. Reprenons le symbole choisi au départ. Je pose à nouveau faces en bas les cinq symboles de Zener. Prenez le bijou et déposez-le sur une carte, en essayant d'éviter le cercle. Eh non, vous êtes toujours sous le contrôle du symbole... Étonnantes expériences n'est-ce pas ? »*

*« Et pourtant, ces tests ne sont pas réellement ce que vous pensez... le Collectionneur triche ! Il tronque le jeu pour tester, en réalité, la capacité du Sensitif à rêver, à développer son imaginaire. Si ce dernier se rebiffe, il ne pourra jamais voyager dans le monde du rêve ; son esprit trop cartésien et limité le maintiendra dans sa propre réalité illusoire. Les rencontres qu'il ferait en Alcheringa pourraient le rendre fou de terreur. C'est pourquoi le Collectionneur a imaginé cette batterie de tests. L'illusionnisme peut avoir parfois d'étranges fonctions thérapeutiques ou initiatiques. »*

Mais entrons dans les détails.

### Préparation

Le matériel pour effectuer la batterie de tests comporte trois éléments principaux : un jeu de cartes ESP de cinq symboles reproduits cinq fois ; cinq bijoux ou objets représentant les cinq symboles de Zener ; un anneau magique ou un autre bijou « enchanté » correspondant à l'un des cinq symboles du jeu de Zener. Il vous faudra également une petite boîte pour contenir le tout.

Le jeu de cartes de Zener sera arrangé comme suit, du tarot du jeu vers la face :



### Explication

#### **Test du subconscient I**

Le Collectionneur « bonimente » le Sujet pour le mettre dans l'état d'esprit adéquat. Il lui montre le bijou magique provenant de la Collection d'Hantiquités du Surnatéum. Il sort ensuite les objets « symboles » et le jeu préparé de son étui, face visible, et étale les six premières cartes. Le jeu semble sans préparation. Il retire cinq symboles différents

(le spectateur note incidemment la présence de deux symboles ☆ côte à côte), et pose le talon du jeu face en bas à l'écart. Il demande au Sujet de prendre l'anneau magique en main. Il retire le symbole de Zener correspondant, le ○, puis sans y porter attention, reprend le jeu, le coupe au milieu de la série des quatre ○, ramasse les cartes restantes, y compris celle choisie par le spectateur et les perd visiblement dans le centre du paquet. À ce moment, deux cartes portant le dessin du ○ se retrouvent sur le dessus du paquet, et deux autres sous le paquet. Il complète les actions par un faux mélange qui garde les cartes supérieures et inférieures en position. Ensuite, le Collectionneur transfère le jeu face en bas en tenue Biddle en main droite. Il est droitier !

Ce faisant, il prend une brisure au-dessus du coin inférieur gauche de la carte du dessous du jeu. Il pèle les deux premières cartes du dessus du paquet en main gauche, et demande au sujet, après cette action, de l'arrêter deux fois sur une carte du paquet de droite.

Au premier arrêt, le Collectionneur pèle la carte sur laquelle on s'est arrêté, du dessus du paquet de droite vers les cartes tenues en main gauche. Simultanément, l'auriculaire de la main gauche (*qui est paume en l'air*) accroche et entraîne la carte inférieure du paquet de droite sous la carte choisie. La carte choisie est en même temps retournée face visible. L'ajout de la carte reste imperceptible si cette action est faite dans un bon timing.







Faites une remarque concernant la carte qui ne correspond pas au symbole choisi précédemment. Laissez cette carte face en l'air sur le paquet en main gauche et posez dessus le talon du jeu tenu en main droite. La carte retournée sera placée entre deux symboles identiques. Reprenez tout le paquet de cartes en position Biddle en main droite en reprenant une brisure comme au début et refaites toute la série d'actions une seconde fois. La seconde carte se trouvera également entre deux symboles identiques.


Étalez les cartes et commentez le résultat négatif de l'expérience. Laissez passer un ange, puis retournez les cartes qui entourent les cartes choisies et montrez les quatre ○ : **le bijou magique a dominé l'esprit du Sujet**. Il peut arriver que le Sujet vous arrête sur le cinquième symbole en cours d'expérience, mais après tout, le Collectionneur ne teste que des Sensitifs, non ?





## Test du subconscient II




Rassemblez à nouveau toutes les cartes. Placez les quatre ○ sur le dessus du jeu et faites un faux mélange tout en parlant au spectateur pour conserver votre montage de quatre ○.


Retirez du jeu cinq cartes correspondant aux cinq symboles et posez-les à l'écart. Ce faisant, retournez le jeu face en bas et prenez une brisure sous les quatre cartes du dessus du paquet. De la main libre, étalez les cinq symboles sur la table.


Ramassez les cartes sur table avec la main droite et tenez le paquet de cinq cartes ESP face en l'air en position Biddle en main droite. Le  est la dernière carte du paquet. Admettons que l'ordre des cartes ESP est le suivant : , , , , , mais en réalité, l'ordre des quatre premières cartes importe peu.

À ce niveau du tour, vous avez en tenue Biddle en main droite les cinq cartes ESP faces en l'air. La main gauche, quant à elle, tient le jeu face en bas, une brisure étant assurée sous les quatre cartes supérieures du jeu, les quatre .

Pelez la première carte ESP () à partir du paquet en main droite vers le dessus du paquet en main gauche. Retournez cette carte face en bas et replacez-la sous le paquet en main droite. Pivotez votre main droite pour montrer la face de cette carte au spectateur, en lui demandant ce que ce symbole lui évoque dans un contexte vampirique. Attendez sa réponse puis recommencez les mêmes actions avec les trois cartes suivantes (, , .

Sous le prétexte de retirer le  du petit paquet, la main gauche s'approche du paquet en main droite et, dans l'action de peler cette carte sur le paquet en main gauche, vous échangez le paquet en tenue Biddle contre les autres cartes au-dessus de la brisure sur le jeu. (*Ce change, le **Chelman Switch**, a été décrit dans **Chelmania et Compendium Sortilegionis.***) Retournez le  comme les autres cartes, placez-le sous le paquet et présentez-le à nouveau au spectateur. Il se trouve désormais sous le paquet de .

Mélangez ces cartes et disposez-les faces cachées de manière aléatoire sur la table. Durant toutes ces actions, ne lâchez jamais le paquet en main gauche et reprenez discrètement une brisure sous les quatre premières cartes. Il n'y a donc que des  posés sur la table. Demandez au Sujet de déposer l'anneau magique ou le bijou-cercle sur une carte au choix.

Ramassez les autres et posez-les faces cachées sur le dessus du paquet tenu en main gauche. Dans le geste d'égaliser ces cartes, ramassez toutes les cartes au-dessus de la brisure (*huit cartes*) ; retournez le reste des cartes tenues en main gauche faces visibles : renversez les cartes en main droite faces visibles et posez ce paquet sur celui tenu en main gauche. Vous venez de ré-échanger les cartes identiques contre les quatre cartes différentes. Éventaillez ces quatre premières cartes comme si vous cherchiez à faire durer le suspense le plus longtemps possible, et demandez au Sensitif de regarder quel a été son choix : ce sera le , naturellement.

# ESPitome Location

*Sylvain Mirouf*

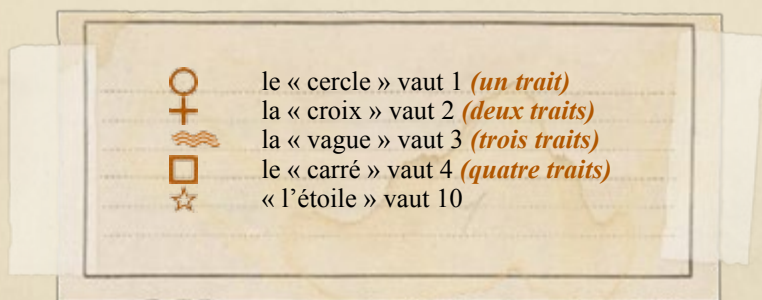
J'ai présenté et expliqué ce tour lors de conférences sans jamais le publier. Il est impromptu et devrait intéresser les amateurs de cartes ESP. Il s'inspire directement du célèbre « *Epitome Location* » attribué à Harry Lorayne.

## Effet

Le magicien présente un jeu ESP qu'il donne à mélanger. Il fait choisir une carte qui est posée à l'écart. Il fait alors défiler quelques cartes et devine le choix du spectateur.

## Explication

Ce tour est une application du système « Epitome Location » conçu par Harry Lorayne. Ce système permet de compter les cartes restantes pour déduire celle qui manque. J'ai simplement adapté ce principe à un jeu de 25 cartes ESP.



Un rapide calcul vous donnera la valeur totale d'un jeu de 25 cartes ESP :

$$\bigcirc + + + \equiv + \square + ☆ = 1 + 2 + 3 + 4 + 10 = 20.$$

Le jeu étant composé de *cinq séries* de *cinq cartes*, la valeur totale des points est de  $5 \times 20 = 100$ .

## Présentation

Après avoir repris le jeu mélangé par le spectateur, tenez-le face vers vous et faites défiler à peu près la moitié du jeu tout en comptant les cartes. Après avoir compté environ la moitié des cartes, prenez une brisure avec l'auriculaire gauche. Faites un retournement Marlo du jeu pour retourner le jeu face en bas tout en préservant la brisure : autrement dit, faites basculer le jeu avec le pouce gauche pour le retourner au bout des doigts. Dans ce mouvement, les deux paquets séparés par l'auriculaire se décalent automatiquement. La main droite saisit le jeu en position Biddle et l'auriculaire gauche reprend sa brisure entre les deux paquets, désormais faces en bas.































À ce stade du tour, vous connaissez la valeur des cartes du paquet inférieur. Éventaillez la première moitié du jeu tout en tournant la tête de côté. Demandez au spectateur de prendre une carte et de la poser à l'écart. Faites de nouveau face et regardez le spectateur dans les yeux comme si vous cherchiez à lire une information dans son regard.










Avec la main droite, retournez face en l'air la première carte du jeu et posez-la sur la table en additionnant sa valeur au nombre obtenu précédemment. Continuez à retourner les cartes une à une jusqu'à la brisure, en les additionnant. Lorsque vous atteignez la brisure, vous obtenez un total de **90, 96, 97, 98** ou **99**. Jetez le paquet qui vous reste en main sur les cartes déjà distribuées. Grâce à la valeur manquante pour arriver à **100** (*somme des valeurs d'un jeu complet*), vous déduisez la valeur de la carte choisie.



### Remarques


Le fait de compter le jeu en deux temps masque davantage le secret du tour. Vous pouvez refaire le tour avec deux cartes choisies en suivant la même procédure. Dans ce cas, il est important que les deux spectateurs connaissent leur carte, car vous allez utiliser un peu de « **pumping** » pour déterminer quel spectateur a choisi quel symbole.


Voici les valeurs que vous pouvez obtenir :

 +  = 2	 +  = 5	 +  = 13
 +  = 4	 +  = 8	 +  = 6
 +  = 3	 +  = 5	 +  = 14
 +  = 4	 +  = 12	 +  = 20
 +  = 7	 +  = 6	

Si une valeur dépasse 10, vous savez que l'un des deux symboles est une  et l'autre le symbole de la valeur restante. Il n'y a pas de difficulté particulière si vous obtenez 2 ( et ) , 3 ( et ) , 7 ( et ) , 8 ( et ) .

Un problème se pose cependant si vous obtenez 4, 5 ou 6, car il existe deux possibilités pour chacun de ces résultats. Commencez par dire, avec un léger sourire et en joignant le geste à la parole : « **L'image que je perçois est plutôt vague...** » Si l'un des deux spectateurs réagit, vous savez qu'il a la  et vous en déduisez la valeur de l'autre carte. En effet, la  peut se trouver dans les trois valeurs 4, 5 ou 6. Si personne ne réagit, rabattez-vous sur l'autre combinaison possible.

Dans le cas de 4 ou 6, vous pouvez dire en substance : « **Regardez vos cartes ! Ce serait incroyable que vous ayez choisi tous les deux le même symbole.** » Selon leur réaction lorsqu'ils se montrent leurs cartes, vous savez tout de suite s'ils ont tous les deux la  . Adaptez votre réponse en conséquence.

Enfin, vous pouvez simplement faire un marquage au dos des  pour éviter tout risque.

# Marked Thought

*Bob Mason*

Ce tour est l'interprétation de **Richard Osterlind** d'une routine de **Bob Mason**. Présenté par Osterlind dans la série de DVD *Easy to Master Mental Miracles* chez **L&L Publishing**, il est devenu l'un des effets ESP préférés des mentalistes.

## Effet

Vous présentez au spectateur un jeu de cartes ESP et lui proposez de participer à une expérience. Après avoir mélangé et coupé le jeu plusieurs fois, vous distribuez dix cartes faces en bas sur la table en deux colonnes distinctes. Vous présentez au spectateur cinq pièces de monnaie et lui demandez de choisir le nombre de pièces qu'il désire et de placer chaque pièce sur une carte de son choix. Le spectateur choisit par exemple de prendre trois pièces et les pose sur différentes cartes sur la table.

Vous reprenez le jeu et déposez une seconde carte sous chaque carte déjà présente sur la table, ce qui forme maintenant dix ensembles de deux cartes. Vous retournez les ensembles de cartes que le spectateur n'a pas sélectionnés avec ses pièces : on s'aperçoit que les cartes ne forment pas de paires. Vous retournez alors les paires de cartes sélectionnées par les pièces du spectateur : aussi incroyable que cela puisse paraître, elles correspondent !

## Préparation

Vous avez besoin de **cinq pièces de monnaie** et d'un jeu classique de **25 cartes ESP**. Arrangez les cartes en ordre cyclique du ○ à l'☆ (fig. 1).



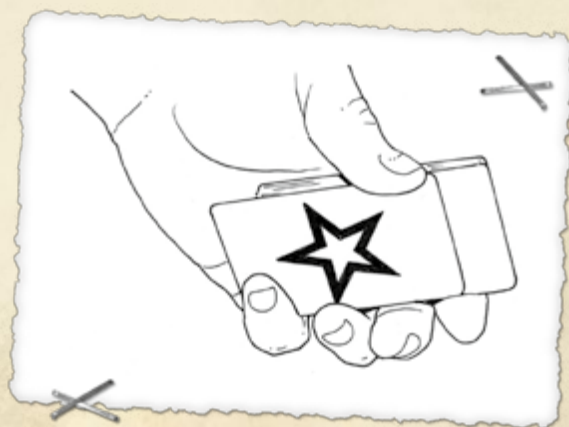
*fig. 1*

## Présentation

Pour commencer, vous pouvez effectuer un faux mélange et faire couper le jeu plusieurs fois par le spectateur. Prenez le jeu en main gauche et préparez-vous à distribuer deux colonnes de cinq cartes en distribuant les cartes à partir du dessous du jeu. Vous devez commencer la distribution en **1** et la finir en **10** (*fig. 2*). Mais avant de distribuer la première carte, effectuez un glissement de la carte du dessous de la façon suivante : prenez le jeu face en l'air en position de la donne en main gauche et retournez la main paume vers le bas. Au moment où votre main droite vient prendre la carte inférieure du jeu en main gauche, l'auriculaire gauche fait glisser la carte inférieure vers l'arrière (*fig. 3*) pour faciliter la prise de l'avant-dernière carte. Tout en conservant le « **glissement** », distribuez les dix cartes pour vous trouver dans la configuration de la *fig. 2*.



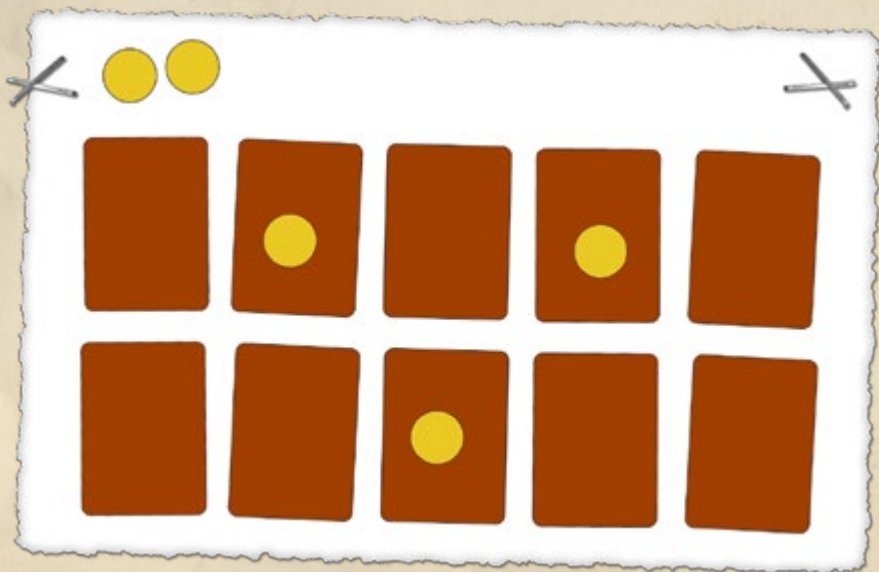
*fig. 2*



*fig. 3*

Présentez au spectateur les cinq pièces de monnaie et demandez-lui de choisir le nombre de pièces qu'il désire. Pour l'exemple, imaginons que le spectateur choisisse de prendre *trois pièces*.

Invitez-le à déposer les pièces sur les cartes de son choix (*fig. 4*).



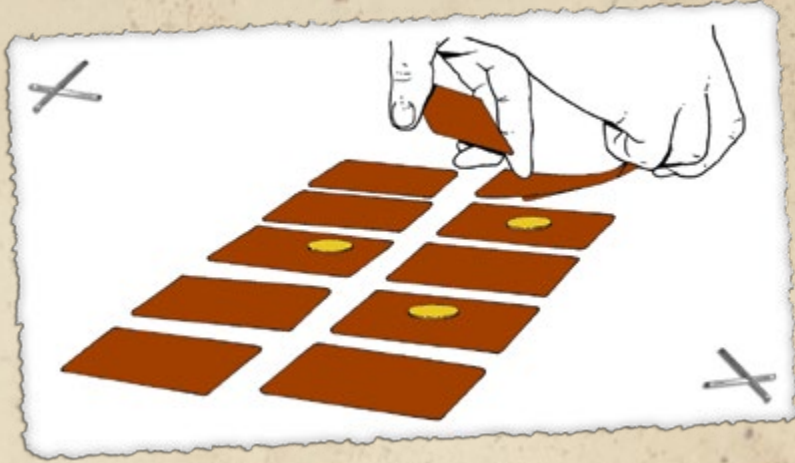
*fig. 4*

Vous allez à présent distribuer une seconde carte sous chaque carte posée sur table (*fig. 5*), afin de former *dix ensembles de deux cartes*.

La seule chose que vous avez à faire pour que les cartes désignées par le spectateur (*c'est-à-dire celles sur lesquelles il a déposé une pièce*) correspondent, est de faire un glissement pour déposer l'avant-dernière carte. Pour les cartes non désignées par le spectateur, distribuez normalement la carte du dessous.

Prenons l'exemple de la *fig. 4* : il faudra faire un glissement quand vous ajouterez une carte sous les cartes *2, 4 et 8*. Pour les autres (*1, 3, 5, 6, 7, 9 et 10*), distribuez normalement la carte du dessous.

fig. 5



Une fois que vous aurez terminé de distribuer les cartes, insistez sur le fait que le spectateur avait **non seulement le choix du nombre de pièces**, mais aussi **de leur emplacement**.

Malgré l'impossibilité de la situation, retournez une à une les paires de cartes que le spectateur n'a pas sélectionnées avec ses pièces : **LES PAIRES NE CORRESPONDENT PAS.**

Prenez votre temps et retournez les paires de cartes que le spectateur a désignées avec ses trois pièces : **LES PAIRES CORRESPONDENT !**

*Vous avez tout simplement effectué un miracle  
sous les yeux ébahis des spectateurs...*

# ESP RIT

*Sylvain Mirouf*

Voici un effet très facile à faire et très bluffant, y compris pour les magiciens. Il est fiable à 98 % et vous l'adopterez immédiatement si vous avez l'habitude de travailler avec des cartes ESP.

## Effet

Le magicien présente un jeu de cartes ESP qu'il donne à mélanger. Pendant ce temps, il met sur la table une carte pliée qui servira de prédiction. Le spectateur pose le jeu sur la table, épelle son jour de naissance en distribuant une carte par lettre, puis retourne la carte correspondante : la prédiction s'avère exacte !

## Explication

Pour cet effet, vous avez besoin d'un jeu ESP asymétrique composé de 25 cartes. Orientez toutes les cartes dans le même sens, puis inversez les cinq cartes ☆ par rapport au reste du jeu.

La carte (*ou le papier de prédiction*) représente évidemment le symbole ☆. (*Si vous ajoutez une carte ☆ provenant d'un autre jeu, vous pouvez sortir cette carte du jeu utilisé lors de la démonstration et la plier sans en montrer la face. Ce détail de présentation fera croire aux magiciens qui connaissent les jeux ESP que vos chances de réussite sont moindres.*)

## Présentation

Donnez le jeu à mélanger et faites-le poser face en bas sur la table. (*Attention : durant le mélange, les cartes doivent rester dans le même sens et ne pas tomber par terre.*) À ce stade du tour, vous ignorez le sens des cartes. Vous devez donc l'identifier pour savoir quelles sont les cartes quelconques et quelles sont les cartes ☆ à forcer. Deux méthodes sont possibles.

- La première consiste à montrer la première carte du jeu en expliquant qu'après le mélange du spectateur, personne ne peut connaître son identité. En voyant son symbole (*et en le comparant avec le sens asymétrique du dos*), vous déduisez l'orientation générale du jeu. Remplacez cette carte dans la même position sur le dessus et faites couper le jeu.
- La seconde méthode consiste à identifier le sens des cartes simplement en les étalant faces en bas, tout en faisant remarquer que personne ne peut en connaître l'ordre : ce faisant, vous remarquez facilement le sens majoritaire des cartes et vous en déduisez la direction des cartes ☆.

Une fois que vous **connaissez le sens des cartes**, vous pouvez poursuivre la routine :

1. Après la coupe, en regardant le dessin du dos, vous savez tout de suite s'il s'agit d'une carte ☆. Si c'est le cas, demandez au spectateur s'il veut recouper ou non. Si sa réponse est négative, retournez la première carte et révélez la prédiction.
2. Si après la coupe, vous constatez que la carte supérieure n'est pas une ☆, demandez au spectateur son jour de naissance. Demandez-lui de l'épeler en distribuant une carte par lettre, pour former une pile à côté du jeu. Observez alors si la carte supérieure de l'un ou de l'autre paquet est une carte ☆. Si tel est le cas, demandez au spectateur de la retourner et révélez votre prédiction.
3. Si après l'épellation du jour, aucune carte ☆ ne se retrouve sur l'un des paquets, recouvrez les cartes comptées avec le gros du paquet et demandez au spectateur sa date de naissance. Si le spectateur est né un 24, additionnez 2 et 4, ce qui donne 6. Faites-lui alors compter six cartes. Là encore, jetez un œil au dos des cartes qui se trouvent sur chaque paquet : s'il y a une ☆, retournez-la et révélez la prédiction.
4. Si encore une fois vous jouez de malchance, complétez la coupe et faites épeler par le spectateur son mois de naissance (*ensuite, si nécessaire, le dernier chiffre de son année... et puis, si vraiment vous n'arrivez pas à décrocher une ☆, changez de métier, vous avez trop la guigne !*).

### Remarques

À l'origine, ce tour a été créé pour être utilisé avec un jeu **asymétrique**, mais il est évident que vous pouvez également utiliser un jeu **ESP Origins** : il ne vous sera donc pas nécessaire de retourner la première carte après la coupe du spectateur ou d'étaler le jeu pour vérifier le sens de l'asymétrie, car le marquage vous révélera directement le symbole de la carte du dessus.

Vous l'aurez compris, ce tour repose sur les probabilités. En effet, vous avez une chance sur cinq que le spectateur coupe sur une carte ☆, puisqu'il y a cinq ☆ dans un jeu de 25 cartes. De plus, à chaque épellation, vous avez le choix entre deux cartes, à savoir la dernière de l'épellation ou la suivante. C'est la raison pour laquelle, si c'est la suivante, vous devez lui demander de placer le gros du jeu sur les cartes qu'il vient d'épeler avant de lui faire retourner la carte supérieure : soit deux chances sur cinq ! C'est la répétition *ad infinitum* de cette probabilité et le fait que vous pouvez aller jusqu'à lui faire épeler le nom de son chien qui multiplie vos chances de réussite.

*Ce tour est d'une facilité déconcertante et ne peut pas rater.*

# ESPiègle découverte





Armand Porcell






Voici un tour qui a l'avantage de sortir un peu des sentiers battus. Habituellement, pour les effets de cartes ESP, on reconstitue des groupes de symboles identiques. Ici, Armand Porcell a imaginé exactement l'inverse. De plus, les conditions de choix sont très rigoureuses. Jugez plutôt par vous-même de l'effet.

## Effet

Vous prenez un jeu de 25 cartes ESP et vous le mélangez plusieurs fois. Vous le tendez ensuite à un spectateur en lui demandant, sous couvert de la table, d'effeuiller le jeu, de s'arrêter quand il le désire et de prendre la carte de son choix. Il place cette carte dans l'une de ses poches, sans la regarder. De la sorte, vous ne pouvez connaître cette carte. De plus, vous lui demandez de couper plusieurs fois le jeu avant de vous le rendre. Vous faites quatre paquets sur le tapis... puis vous retournez la première carte de chaque paquet, et, ô miracle : elles sont toutes les quatre différentes... mais il manque une carte pour compléter la série des cinq cartes ESP. Vous demandez au spectateur de sortir la carte de sa poche : il s'agit, précisément, de la carte qui manquait pour compléter la série des cinq symboles.

## Préparation

Vous avez simplement besoin d'un jeu de **25 cartes ESP**. Ce serait vraiment trop fantastique si ce tour pouvait être réalisé sans aucune préparation. Il faut quand même avouer qu'elle n'est pas compliquée. Il suffit que vous placiez tous les symboles par groupes de cinq semblables : les cinq , puis les cinq , suivies des cinq 5 , etc. Vous devez aussi corner légèrement vers le bas le coin inférieur gauche de la carte inférieure (qui sera une ).

À partir du dessus du petit paquet, vous avez les , suivis des , puis des , des  et enfin des cinq , la dernière étant cornée comme il vient d'être expliqué.

## Explication

Sortez le jeu de son étui et effectuez un faux mélange type Charlier (*ou autre*). Puis, grâce au saut-de-coupe du même nom, faites à nouveau passer la carte cornée sous le jeu. Ainsi, ce dernier n'a pas bougé.

La corne (*coin inférieur gauche*) étant vers vous et le jeu étant tenu face en bas en position de la donne en main gauche, tendez les cartes à un spectateur en face de vous en lui demandant, sous couvert de la table (*ou d'un foulard*), d'effeuiller le jeu et de s'arrêter sur la carte qu'il désire, ceci sans que personne voie ses actions.



Il enlève donc une carte, sans la regarder, et la place dans la poche de sa veste (*ou sous le foulard*). Vous lui demandez ensuite de couper une ou plusieurs fois le jeu (*coupes complètes, bien entendu*) avant de vous le rendre. Lorsque vous avez à nouveau le jeu en mains, vous faites une nouvelle fois passer la carte cornée sous ce dernier, soit au moyen du saut-de-coupe Charlier, soit en coupant directement, à vue, à la carte cornée. Vous expliquez aux spectateurs que vous allez constituer quatre paquets de cartes d'une manière vraiment magique.

Pour ce faire, tenez le jeu en main droite, comme pour commencer un mélange classique usuel, le pouce droit étant sur la petite tranche inférieure, et les quatre autres doigts se trouvant sur la petite tranche extérieure. Vous allez maintenant, avec le pouce gauche, « peler » la première carte dans la paume de la main gauche, mais en faisant en sorte qu'elle dépasse vers l'avant, côté public. Puis, de la même manière, vous pelez la carte suivante, sur la première en main gauche, mais cette fois en la décalant vers vous. Et vous continuez ainsi jusqu'à épuisement du paquet. Vous venez, en quelque sorte, d'effectuer ce que les Espagnols appellent un *anti-faro*, mais dont le véritable nom est *reverse faro*, c'est-à-dire un mélange pharaon inversé.

Vous avez donc en main gauche exactement deux moitiés du jeu imbriquées carte par carte, les unes dépassant vers l'avant, les autres vers vous. Votre main droite vient saisir l'ensemble du jeu vers le milieu, et le fait pivoter en main gauche, de sorte que les cartes qui dépassaient à l'origine vers vous se trouvent maintenant en train de dépasser vers l'avant (*côté public*), et vice-versa.

Ensuite, la main droite sépare et enlève les cartes qui dépassent vers l'avant, et les pose sur le tapis. Avec le paquet qui vous reste en main gauche, faites passer cinq cartes du dessus vers le dessous par double coupe, puis transférez ce petit paquet en main droite avant de recommencer la manœuvre précédente. Autrement dit, vous pelez la première carte dans la paume de la main gauche en la décalant vers l'avant (*côté spectateurs*), puis vous pelez la deuxième carte sur la première, mais en la faisant dépasser vers le bas (*vers vous*). Vous continuez en pelant la troisième carte au niveau de la première (*vers le public*), puis la quatrième vers vous, alignée avec la deuxième... Arrivé à la cinquième, attention : vous la décalez également vers l'avant, mais un peu plus que les deux autres. Puis vous continuez avec la sixième que vous pelez en alignement avec celles qui dépassent vers vous, et ainsi de suite.

La main droite vient saisir l'ensemble de ce paquet, vers le milieu, et le fait pivoter (*comme précédemment*) en main gauche, de sorte que les cartes qui dépassaient à l'origine vers vous se trouvent maintenant en train de dépasser vers l'avant (*côté public*), et vice-versa. Puis, la main droite sépare et enlève les cartes qui dépassent vers l'avant, et les pose à côté du premier paquet sur le tapis.

Si vous avez bien suivi les instructions précédentes, vous constaterez que la carte qui était en saillie externe (*out-jog*), du fait que vous avez fait pivoter les deux paquets, se trouve maintenant en saillie interne (*in-jog*), c'est-à-dire qu'elle dépasse vers vous un peu plus que toutes les autres.

Grâce à la main droite, vous coupez ce petit paquet (*qui contient six cartes*) juste au-dessus de la carte en saillie interne. Cela est très facile à réaliser si le pouce droit prend appui sur cette carte. (*Autrement dit, par coupe complète en mains, vous faites passer les trois cartes du dessus vers le dessous, et vice-versa.*)

Exécutez ceci sans vous cacher. Cette action doit être analysée comme un moyen supplémentaire de mélanger les symboles entre eux par coupe visible. Posez ce petit paquet de six cartes à côté des deux autres, sur le tapis. Saisissez, enfin, le tout premier paquet (*le plus important sur le tapis*) que vous aviez posé à l'écart la première fois.

Par double coupe, faites passer les trois cartes du dessus vers le dessous. Faites ensuite un nouveau mélange pharaon inversé ou **anti-faro**, sans oublier de mettre la cinquième carte pelée en main gauche un peu plus en avant que les deux autres.

Continuez exactement comme précédemment, c'est-à-dire que la main droite vient saisir l'ensemble des cartes à moitié imbriquées les unes dans les autres, tout en faisant pivoter le tout, de sorte que les cartes qui étaient vers vous dépassent maintenant vers le public, et vice-versa.

Puis, la main droite sépare et enlève les cartes qui dépassent vers l'avant, et les pose sur le tapis à côté des deux autres petits paquets. Coupez le tout petit paquet qui vous reste en main gauche au-dessus de la carte qui dépasse un peu plus que les autres (*carte en saillie interne*). Autrement dit, par coupe complète en mains, vous faites passer les trois cartes du dessus vers le dessous, et vice-versa.

Posez ce petit paquet sur le tapis à côté des trois autres. Vous avez donc, à présent, quatre paquets de six cartes chacun. Retournez la première carte de chaque pile et faites constater qu'elles sont toutes différentes. Dites alors : « **Ne croyez pas qu'il s'agisse d'une simple coïncidence.** » Attirez l'attention sur le fait qu'il manque un symbole pour compléter la série des cinq dessins, puis demandez au spectateur de poser sa carte bien visible, face en l'air, sur le tapis : c'est le symbole qui manquait pour obtenir la série complète !

Pour conclure, dites : « **Depuis le début de l'expérience, votre carte, inconnue de tous, même de vous, a été choisie librement par vos soins dans un jeu mélangé, qui a été coupé plusieurs fois et battu par la suite. Avouez qu'il est vraiment incroyable que, dans de telles conditions, une seule série de cinq signes différents apparaisse, alors qu'il aurait très bien pu y avoir des symboles identiques, puisque ceux-ci ont été mélangés et qu'ils se reproduisent par série.** » Cette ESPiègle découverte restera, j'en suis certain, gravée dans l'ESPrît de vos ESPEctateurs !

# Similitude

Armand Porcell

## Effet

Le magicien présente deux séries de cartes ESP aux symboles classiques (○, +, ≍, □, ☆). Il mélange d'abord lui-même ces dix cartes et les donne ensuite à mélanger à un spectateur. Il lui demande, ensuite, de distribuer ce paquet de dix cartes en deux piles égales. Il écarte un paquet provisoirement, et distribue les cartes de l'autre en cercle, sur lesquelles il place des jetons numérotés de 1 à 5. Le spectateur choisit une des cartes de façon très convaincante.

Puis le paquet écarté est repris par le spectateur auquel l'opérateur demande d'épeler la phrase suivante : « CE SERA LA MÊME CARTE », en passant une carte pour chaque lettre du dessus vers le dessous du petit paquet, et en éliminant une carte à la fin de chaque mot. Quand il a fini, il lui reste une carte en main qui s'avère être la même que celle sélectionnée sous un des cinq jetons !

## Préparation



Vous avez besoin de cinq jetons numérotés et de deux séries de cinq cartes ESP (*j'utilise cinq cartes avec symboles rouges, et cinq cartes avec symboles noirs, mais cela ne change rien fondamentalement à l'effet*). Il n'y a aucune préparation particulière, si ce n'est que les deux séries sont dans le même ordre.

## Présentation

Montrez au public les deux séries recto-verso. Prenez-en une en main gauche et l'autre en main droite, et faites un mélange faro. (*Compte tenu de la petite quantité de cartes, le faro est grandement simplifié, et même ceux qui n'ont pas l'habitude de ce type de mélange n'auront aucune difficulté à le faire.*) Cela fait, coupez (*coupe complète*) le petit paquet. Le but du faro est de placer les symboles deux par deux.

Regardez ensuite le public avec un léger sourire, en disant que tout compte fait, il vaut mieux que les cartes soient battues par un membre de l'auditoire qui sera amené à participer, avec vous, au déroulement de l'expérience. Vous tendez donc les dix cartes à un spectateur. Choisissez quelqu'un qui est un peu éloigné de la table où vous pratiquez : du fait de son éloignement du meuble, il ne pourra qu'effectuer un classique mélange à la française qui ne dérangera pas trop la dualité des cartes. En lui remettant les cartes, mimez avec vos mains le geste du mélange à la française. Cette indication visuelle et psychologique vous garantira la façon dont il mélangera lui-même.

Cela terminé, il vous rendra le petit paquet. Sous prétexte de montrer au public que le jeu est maintenant bien mélangé, éventaillez les dix cartes d'une main à l'autre. En fait, cela vous donne l'occasion de rechercher, dans l'étalement, deux symboles identiques côte à côte. Comme je l'ai dit plus haut, le faro et le mélange du spectateur faciliteront le travail, et, dans 99 % des cas, vous aurez un et même deux fois deux symboles identiques ensemble. Si par extraordinaire cela n'était pas le cas, il vous suffirait de faire mélanger les cartes une nouvelle fois par un autre membre de l'auditoire qui, diriez-vous, « *n'a pas l'air convaincu de l'honnêteté des mélanges* ». Mais je le répète, cela ne sera presque jamais nécessaire.

Revenons donc au moment où vous apercevez deux symboles identiques côte à côte, et par exemple, imaginons qu'il s'agisse des . Vous allez couper négligemment votre étalement à une carte à droite après les deux  (voir la flèche de la *fig. 1*).

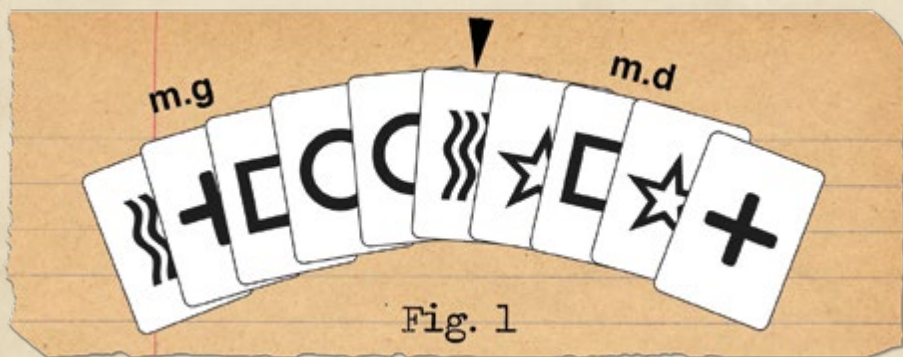






Fig. 1

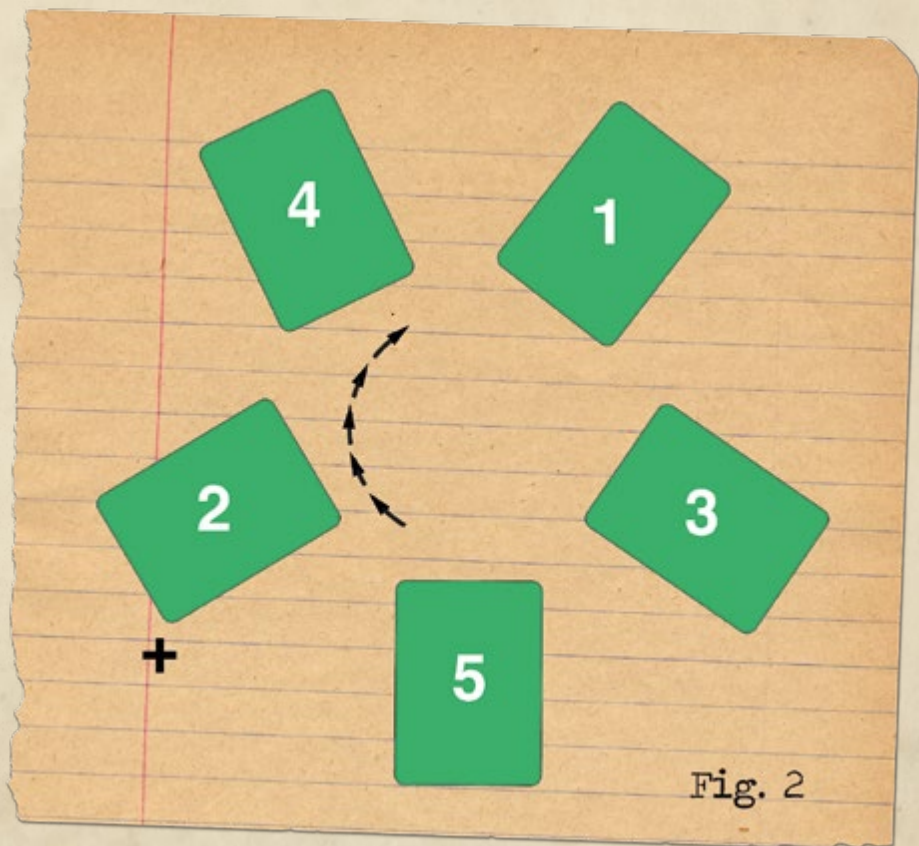
Vous aurez donc un demi-éventail dans chaque main, ce qui vous permet de montrer aux spectateurs de droite, comme à ceux de gauche, que les cartes sont bien mélangées. Les deux  sont dans votre main gauche, une carte étant au-dessus d'eux. Reconstituez alors le paquet, mais en mettant celui de la main droite sous celui de la main gauche (*toutes les cartes sont faces en l'air*). Retournez la pile face en bas dans votre main gauche.


Les deux  se retrouvent donc en huitième et neuvième position en partant du dessus. Remettez le paquet au spectateur en lui demandant de bien vouloir le distribuer sur le tapis en deux tas égaux. Surveillez dans quel paquet il va distribuer la dernière carte. C'est ce paquet, une fois qu'il a terminé la donne, que vous allez prendre en main, laissant l'autre devant le spectateur.



Dans le paquet que vous avez en main, le  se trouve en deuxième position à partir du dessus. Il vous faut le faire passer dessous. Pour cela, rien de plus facile. Tenant les cartes en main gauche, dans la position du mélange à la française, le pouce se place sur la première carte et les autres doigts contre celle de dessous. Si vous exercez une légère pression quand la main droite vient prendre les cartes par les petites tranches, elle n'emportera que les trois cartes centrales que vous déposerez sur les deux autres tenues

en main gauche. Pelez enfin la carte supérieure sur laquelle vous mélangez toutes les autres. Vous pouvez recommencer cela une ou deux fois. Pour le public, vous venez simplement de mélanger ce petit paquet.

Disposez ensuite ces cinq cartes en cercle, sur le tapis, faisant en sorte de laisser la dernière (le ) devant vous (voir la flèche de la *fig. 2*).





Peu importe comment sont mises les autres, le seul symbole vous intéressant étant le . Disposez sur ces cinq cartes les cinq jetons numérotés de 1 à 5 en disant que cela a pour but de bien différencier ces cartes puisqu'elles ont un tarot identique.

Vous disposez les jetons dans le sens des aiguilles d'une montre, et en commençant par la carte qui est directement à gauche du  (carte la plus près de vous). La petite croix, dans la *fig. 2*, indique la carte par laquelle il faut commencer la pose des jetons. Vous mettez ces jetons dans l'ordre suivant : 2, 4, 1, 3, 5. Le jeton portant le chiffre « 5 » est posé sur le  (*fig. 2*). (Vous pouvez, pour vous rappeler de la disposition, penser les jetons à la manière d'un numéro de téléphone : 24 135, par exemple.)

Maintenant, il vous faut forcer la carte se trouvant **sous le jeton numéro 5**. Voici la méthode pour y parvenir. Demandez au spectateur de vous nommer un jeton. S'il vous dit « **5** », c'est terminé : vous enlevez toutes les autres cartes et jetons en ne gardant que celle se trouvant sous le chiffre 5.

Si, par contre, il vous indique un autre chiffre, vous commencez à compter la valeur de ce chiffre à partir de la carte immédiatement à droite de celle sur laquelle est la valeur citée. Et vous continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Imaginons, par exemple, que le spectateur désigne le « **2** ». Vous dites : « *C'est parfait. Je vais me servir de cette valeur en comptant deux à partir de la carte suivante.* » Vous comptez « **1** » sur le jeton numéro 4, puis « **2** » sur le jeton numéro 1. Vous enlevez la carte et le jeton numéro 1, que vous mettez à l'écart. Puis vous continuez avec le jeton suivant qui est le jeton numéro 3, en montrant celui-ci et la carte qui est dessous. Vous comptez « **1** » sur le jeton numéro 5, puis « **2** » sur le jeton numéro 2, et « **3** » sur le jeton numéro 4, que vous enlevez avec sa carte. Il vous reste les jetons numéros 3, 5 et 2. Vous continuez en montrant le jeton numéro 3 et sa carte, et vous commencez à compter à partir du jeton suivant en disant : « **1** » sur le jeton numéro 5, puis « **2** » sur le jeton numéro 2, et « **3** » sur le jeton numéro 3 que vous enlevez avec sa carte. Montrez le jeton numéro 5 et comptez « **1** » sur le jeton numéro 2, puis « **2** » sur le jeton numéro 5, puis « **3** » sur le jeton numéro 2, puis « **4** » sur le jeton numéro 5, et enfin « **5** » sur le jeton numéro 2 que vous enlevez avec sa carte.

Il ne reste plus que le jeton numéro 5 avec une carte dessous : le . Vous avez ainsi forcé, de façon subtile, la carte au symbole représentant le . Cela marche quel que soit le chiffre choisi au départ. Attention à ne pas vous tromper dans les comptages qui se font, je le répète, toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous demandez maintenant au spectateur de prendre le petit paquet de cinq cartes qui est en une pile devant lui (*celui qui n'a pas été touché depuis le début de l'expérience*). Il tiendra le petit paquet en main dans la position de la donne, les cartes étant faces en bas. Il devra épeler la phrase « **CE SERA LA MÊME CARTE** » de la manière suivante : il doit passer une carte du dessus vers le dessous par lettre épelée, et jeter une carte face en bas sur le tapis à la fin de chaque mot (*ou entre chaque mot, comme vous voudrez*).

Ce qui donne une carte du dessus vers le dessous pour la lettre « **C** », une autre carte du dessus vers le dessous pour la lettre « **E** », et la carte suivante sur la table, face en bas ; et ainsi de suite pour « **SERA** », « **LA** », « **MÊME** » et « **CARTE** ». Lorsqu'il arrive au mot « **CARTE** », il lui reste effectivement une seule carte en main. Vous lui demandez de la retourner face en l'air. Vous retournez celle qui se trouve sous le jeton numéro 5 : ô miracle, ce sont les mêmes !

Voilà, après une description assez fastidieuse – je le reconnais – l'effet qui vous récompensera de vos efforts de lecture. En pratique, l'expérience est très facile et très rapide.

Notes :

