

UNIVERSITY
GAMES
1992

Le Boys' Book™

Tout ce qu'ils adorent de 7 à 17 ans !



TOURS DE CARTES

Instructions



Les tours de cartes du Boys Book™ sont d'excellents tours de cartes pour les magiciens en herbe. Ce coffret contient 10 tours. Apprenez-les et préparez ce que vous direz quand vous exécuterez les tours. En un rien de temps, vous étonnerez parents et amis.

Les quatre rois et les quatre AS

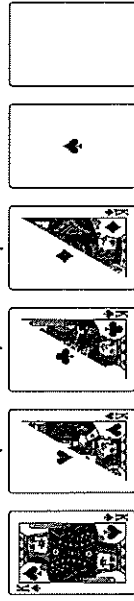
Le tour:
Transformez les AS de quatre cartes à jouer en ROIS puis faites-les disparaître complètement.



Accessoires nécessaires :

Un roi, 3 cartes truquées, une carte blanche et un AS.

Cartes truquées

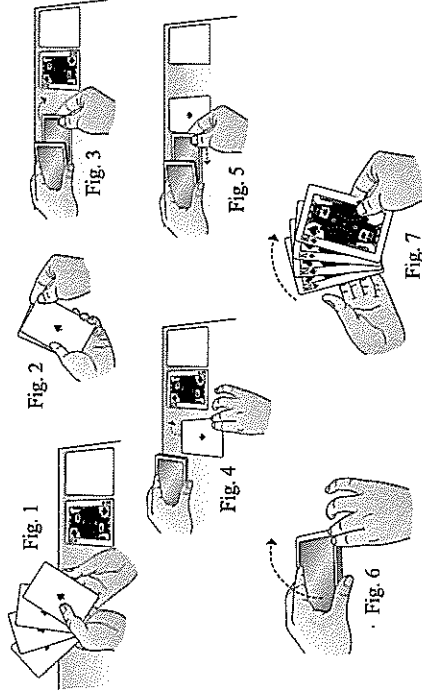


Préparation:

Il vous faut les trois cartes truquées et l'AS. Placez le roi et la carte blanche sur la table face vers le haut.

1. Les quatre rois et les quatre AS

Montrez les AS puis regroupez les cartes et retournez-les de façon à placer le paquet face vers le bas. Remplacez l'AS par le roi et posez le paquet de cartes face vers le haut. Expliquez que vous allez transformer toutes les cartes en rois. Puis étaler les cartes de gauche à droite pour montrer que toutes les cartes sont bien des rois. (Fig.1 ~ 7)



2. Les rois disparaissent

Le tour: (suite de la Fig. 7 ci-dessus)

A présent faites disparaître les rois. Regroupez les cartes et retournez-les de façon à placer le paquet face vers le bas. Remplacez le roi par la carte blanche et retournez le paquet face vers le haut. Cela étant fait, étalez lentement les cartes de gauche à droite pour montrer que toutes les cartes sont blanches. (Fig. 8 ~ 13)

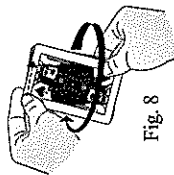


Fig. 8

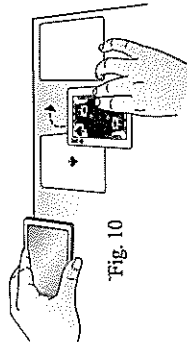


Fig. 10

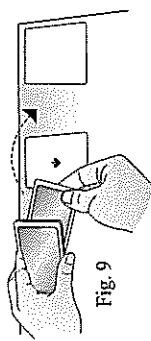


Fig. 9

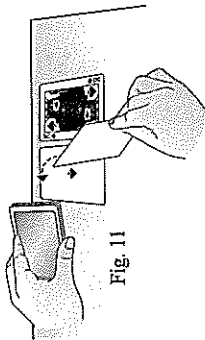


Fig. 11

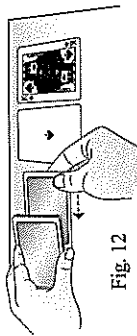


Fig. 12



Fig. 13

Faites revenir les cartes

Regroupez à nouveau les cartes et remplacez la carte blanche par l'AS puis étalez lentement les cartes de gauche à droite de façon à faire revenir toutes les cartes!

La boîte (à cartes) magique

Le tour:

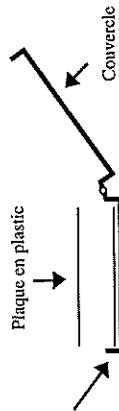
Nous allons vous montrer quelques trucs, amusez-vous ensuite à inventer les vôtres.

Le secret de la boîte à cartes:

Une fine plaque en plastic noir aux dimensions de l'intérieur de la boîte vient se loger dans le fond de la boîte ou dans la partie supérieure du couvercle. Cette plaque recouvre tout ce que vous mettez dans la boîte pour le faire disparaître ou réapparaître.

Accessoires nécessaires :

- des cartes à jouer
- une boîte en plastique



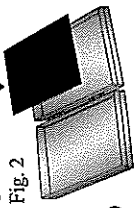
- 3 -

1. Faire disparaître une carte

Le tour :

Une seule carte est placée dans la boîte et le couvercle est fermé. Tu prononces une formule magique et lorsque la boîte est ouverte, la carte a disparu.

Fig. 2



Préparatifs :

Place la plaque en plastique dans la partie couvercle de la boîte. Sans refermer la boîte, place-la sur la table. Tu auras également besoin d'une seule carte à jouer. (Fig. 2)

Comment réaliser le tour :

- a. Place la carte dans la partie inférieure de la boîte. (Fig. 3)
- b. Ferme le couvercle et prononce ta formule magique au-dessus de la boîte. (Fig. 4)
- c. Ouvre la boîte, pour t'apercevoir que la carte a disparu. (Fig. 5)

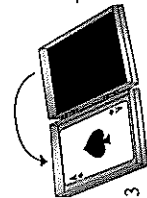


Fig. 3

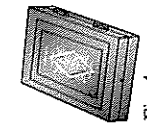


Fig. 4

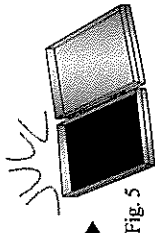


Fig. 5

2. Faire apparaître une carte

Le tour:

Montrez la boîte vide à vos amis. Effectuez une passe magique et ouvrez la boîte pour montrer qu'une carte à jouer est apparue dans la boîte.

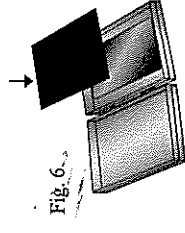


Fig. 6

Préparation:

Placez une carte à jouer face vers le bas dans la partie supérieure du couvercle de la boîte et placez la plaque en plastic par-dessus. (Fig. 6)

Comment procéder:

- a. Montrer à vos amis la boîte de cartes vide afin qu'ils constatent qu'il n'y a rien dedans. Fermez la boîte à l'aide du couvercle. (Fig. 7)
- b. Prononcez votre formule magique «Abracadabra.» Ouvrez la boîte; une carte à jouer se trouve à présent au fond de la boîte. (Fig. 8)

Pour que ce soit encore plus drôle:

Cartes de visite, bouts de papier ou cartons d'invitation, tout marche.

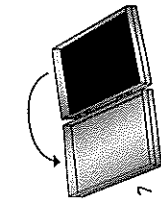


Fig. 7

- 4 -

3. Télépathie

Le tour :
Battez soigneusement les cartes et demandez à un de vos amis de désigner du doigt une carte au choix parmi les cartes posées face vers le bas. Placez la carte dans la boîte sans la monter à qui que ce soit. Concentrez-vous et nommez enfin la carte. On ouvre la boîte pour constater que vous avez effectivement nommé la bonne carte.

Préparation :

Ouvre la boîte de cartes, vous allez avoir besoin du jeu de cartes pour exécuter ce tour. Retirez une des cartes du jeu et mémorisez-la (un quatre de cœur dans la figure ci-dessous). Placez cette carte face vers le haut dans la partie supérieure du couvercle de la boîte et recouvrez-la à l'aide de la plaque en plastique. (Fig. 9)

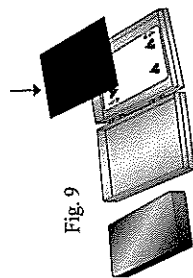


Fig. 9

Comment réaliser le tour :

- Battez les cartes et alignez-les en utilisant les deux mains. Demandez à un de vos amis de choisir une carte. Veillez à n'autoriser la personne en question qu'à désigner la carte et non à la toucher. (Fig. 10)
- Retirez la carte choisie vous-même et placez-la face vers le bas sur le fond de la boîte. Fermez la boîte à l'aide du couvercle. (Fig. 11)
- Laissez la personne choisie tenir la boîte à cartes pour vous assurer que personne ne regarde. Puis expliquez que l'énergie produite par la carte dans la boîte est transmise à l'inconscient de la personne et que vous allez utiliser vos pouvoirs télépathiques pour deviner de quelle carte il s'agit. Tout en continuant de vous concentrer, dites à vos amis que l'impression laissée par la carte est de plus en plus nette dans votre esprit. "Je vois une carte rouge. C'est un chiffre pair. C'est un cœur. Je la vois à présent, c'est un 4." (Fig. 12.) Ouvrez le couvercle pour montrer à votre ami que vous avez été capable d'utiliser vos capacités télépathiques pour trouver la bonne carte.

4. Reconstituer une feuille de papier

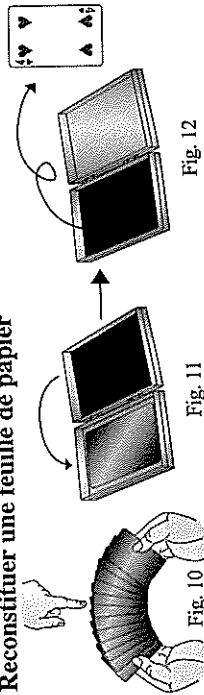


Fig. 10

Fig. 11

Fig. 12

Le tour :

Découpez une feuille de papier légèrement plus petite qu'une carte à jouer en petits morceaux. Donnez un des morceaux à un de vos amis et placez le reste dans le fond de la boîte. Prononcez une formule magique et ouvrez la boîte : la feuille de papier est reconstituée. Ou presque! Car il en manque un petit bout. Vous vous apercevrez alors que le morceau de papier que tient votre ami vient se loger exactement dans l'espace vide. Ceci est la preuve irréfutable que la feuille de papier déchirée a été reconstituée. Vous pouvez même laisser votre ami examiner la boîte.

Préparation :

- Préparer deux feuilles de papier de sorte qu'elles soient exactement de la même taille. Elles doivent être légèrement plus petites qu'une carte à jouer. (Une carte de

visite ou tout autre papier épais conviennent également.) Fig. 13

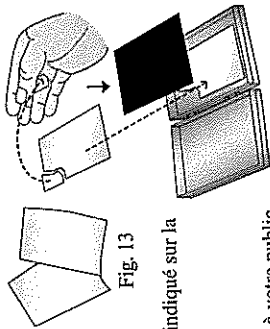


Fig. 13

Fig. 14

Comment réaliser le tour :

- Prenez l'autre feuille de papier et montrez-la à votre public. Découpez la feuille en petits morceaux.
- Placez tous les morceaux dans le fond de la boîte. Annoncez à votre public que vous souhaitez que l'un d'entre eux tienne un bout de papier déchiré, et farfouiller ostensiblement dans la boîte de la main droite pour en extraire un petit morceau de papier. Faites semblant de choisir un bout de papier déchiré et donnez à la personne en question, le morceau de papier que vous avez préparé à l'avance et que vous avez caché dans votre main droite. (Fig. 15)
- Fermez la boîte et prononcez votre formule magique. Préparez ce que vous allez dire ensuite.
- Ouvrez la boîte et découvrez la feuille de papier reconstituée. Sortez la feuille de papier et donnez-la à la personne qui tient le petit bout de papier. Laissez cette personne associer la feuille de papier au morceau manquant. Voilà! Les morceaux vont ensemble. (Fig. 16)

Suggestion (2) :

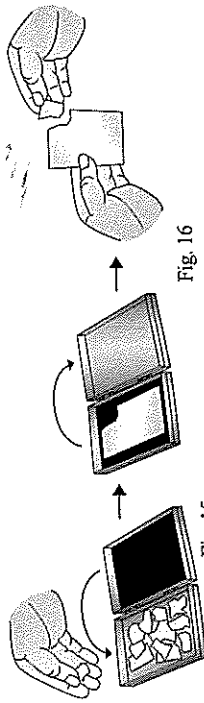


Fig. 15

Fig. 16

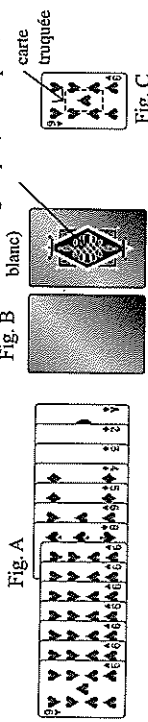
Si vous utilisez régulièrement votre boîte à cartes pour y ranger vos cartes de visite ou vos petits bouts de papiers, vous pouvez la sortir à tout moment pour exécuter ces tours. Outre les quelques exemples présentés ci-dessus, il y a de nombreuses façons créatives de mystifier les gens à l'aide de la boîte. Vous trouverez ci-dessous quelques idées que vous pourrez mettre en pratique.

- Prenez la carte de visite de votre ami, mettez-la dans la boîte et faites apparaître votre propre carte de visite à la place de celle de votre ami.
- Coupez une trentaine de cm de cordon en petits tronçons, mettez-les dans la boîte et reconstituez le cordon.
- Placez une petite feuille de papier blanc dans la boîte et fermez le couvercle une première fois. Posez ensuite un petit crayon sur le dessus de la boîte. Lorsque vous ouvrez la boîte, il y a quelque chose d'écrit sur la feuille de papier (Serait-ce un message de l'au-delà ?) Ceci n'est qu'un aperçu des innombrables tours que vous pouvez faire avec votre Boîte (à cartes) magique.

Les trucs miraculeux du jeu de cartes Svengali

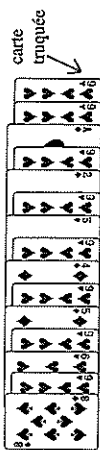
Accessoires nécessaires:

- Un jeu de cartes, les neuf de cœur sont légèrement plus courts que les autres. (Fig. A)
- Les deux cartes semblent être identiques mais celle qui comporte un petit point blanc au centre est magnétique. (Fig. B)
- La carte truquée, le "neuf de cœur" comporte une pellicule métallique. (Fig. C)



Disposition des cartes:

Disposez les cartes en alternant une carte longue et une carte courte puis placez la carte truquée, le "neuf de cœur" sur le dessus du paquet (voir l'illustration).



Préparation nécessaire:

- Posez les autres cartes sur la carte truquée (le "neuf de cœur"), elle-même étant maintenue en place par la carte magnétique (Fig. 6)
- Disposez les cartes comme indiqué précédemment dans "Disposition des cartes" et tenez-les dans la main gauche, les deux cartes dessus.

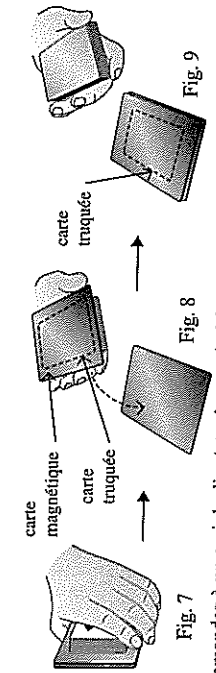
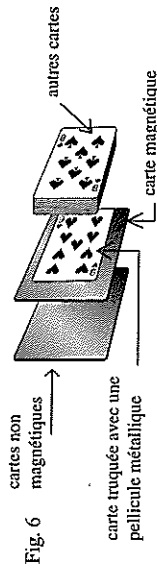


Fig. 7

d. Demandez à un ami de dire 'stop' pour choisir une carte pendant que vous faites défilé le jeu puis remettez la carte à sa place. (Fig. 10, 11 & 12)

Fig. 8

Fig. 8

e. Placez les cartes sous celles que vous tenez dans la main gauche. (Fig. 13)

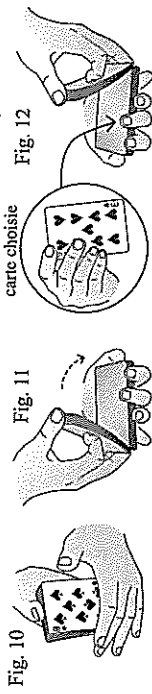


Fig. 10

Fig. 11

Fig. 12

f. Montrez la carte exposée (la carte supérieure), à votre ami et demandez-lui de la mémoriser. (Fig. 14)

g. Remplacez la carte et placez le jeu de cartes sur les deux fiches en carton. (Fig. 15)

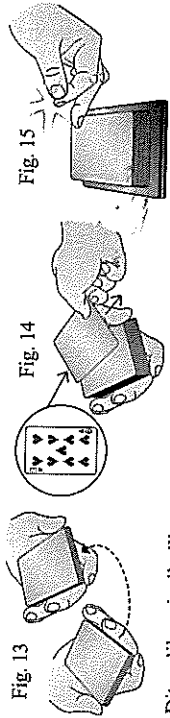


Fig. 13

Fig. 14

Fig. 15

h. Dites: 'j'essaie d'utiliser mes pouvoirs magiques pour extraire cette carte du jeu.' Et faites comme si vous concentrez sur le jeu de cartes. Dites: 'Voilà, c'est fait'. Retirez ensuite le jeu et séparez les deux fiches en carton pour montrer que la carte choisie se trouve entre les cartes noires. (Fig. 16, 17 & 18)

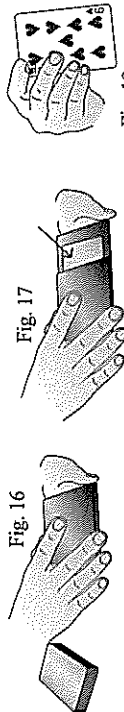


Fig. 16

Fig. 17

Fig. 18

1. La pénétration:

Le tour:

Montrez un jeu de cartes ordinaires, faites choisir une carte à un ami puis replacez-la dans le paquet. Comme par magie, la carte passe à travers le carton.

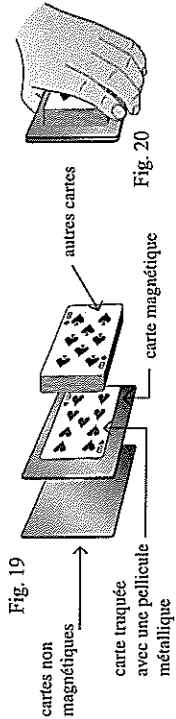
- Montrez votre main gauche avec les cartes et le carton. Commencez le truc en disant "J'ai un jeu de cartes ordinaire et deux fiches en carton." (Fig. 7)
- Prenez la première fiche en carton et placez-la sur la table puis posez la seconde fiche en carton dessus avec la carte magnétique et la carte truquée cachées. (Fig. 8)
- Vous tenez à présent le jeu de cartes dans votre main gauche. (Fig. 9)

2. L'apparition secrète :

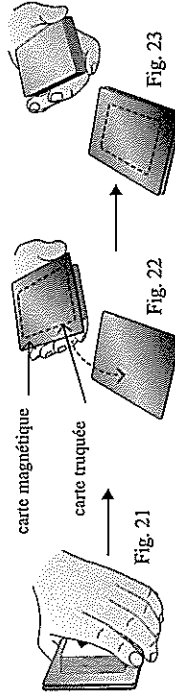
Le tour:

La carte choisie est remplacée dans le jeu et recouverte des deux fiches en carton. Lorsque la formule magique est prononcée, la carte choisie apparaît secrètement entre les deux fiches en carton.

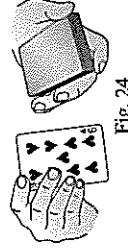
- Dites à vos amis que vous allez essayer à nouveau tout en remplaçant la carte truquée sur le jeu puis la carte magnétique et la carte ordinaire. (Fig. 19)
(Note: Ceci semble être une action assez naturelle mais en fait vous suivez la procédure de disposition des cartes.)
- Ainsi, vous avez à présent le jeu de cartes et les deux cartes noires dans la main gauche. (Fig. 20)



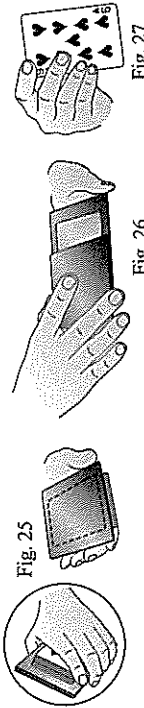
c. Placez la première carte noire sur la table puis la seconde carte sur la première. Remarque: En fait, la carte truquée, le 'neuf de cœur' est maintenue en place par la carte magnétique dessous. La carte truquée, le "neuf de cœur", est donc prise en sandwich entre les deux cartes noires. (Fig. 21, 22 & 23)



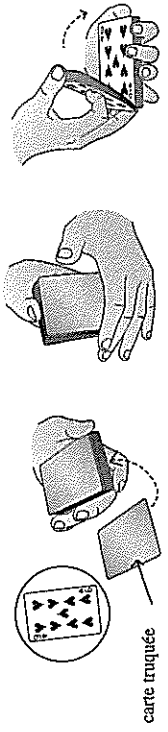
d. Pour impressionner le public, montrez à nouveau la carte supérieure, le 'neuf de cœur' et remplacez-le dans le jeu. Dites alors : 'la carte que vous avez choisie est toujours là. Je vais placer les deux cartes ensemble pour voir ce qui va se passer'. (Fig. 24)



e. Après avoir placé les deux cartes sur le dessus du paquet, prononcez la formule magique et retirez la première carte pour montrer que la carte choisie est réapparue secrètement. (Remarque: pensez à montrer la carte en faisant glisser le carton supérieur de gauche à droite avec les doigts de la main gauche tandis que la carte truquée reste collée à la carte magnétique dessous.) (Fig. 25, 26 & 27)

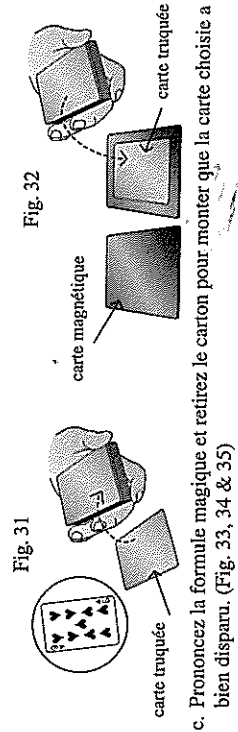


3. Le changement miraculeux
 Le tour:
 Montrez à nouveau les cartes : elles ont toutes changé. Le public sera surpris et vous placerez la carte truquée, le 'neuf de cœur' avec désinvolture sous le jeu de cartes que vous tenez dans la main gauche. (Fig. 28) Dites ensuite : 'Vous devez vous demander comment ceci est possible, je vais vous expliquer : j'ai juste changé tout le jeu de cartes', en montrant l'autre extrémité du paquet de cartes à vos amis et en faisant défilé le jeu pour montrer que toutes les cartes ont été transformées en 'neuf de cœur'. (Fig. 29 & 30)

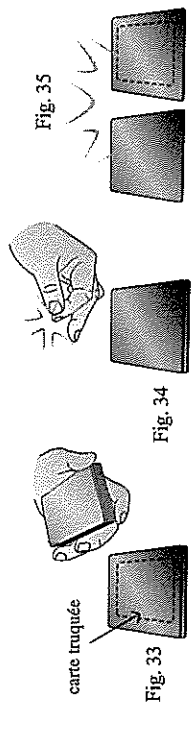


4. Disparaître et réapparaître

Le tour:
 Une fois que les cartes choisies ont disparu, le jeu de cartes semble normal. a. Tandis que vos amis manifestent leur étonnement, vous leur expliquez que tout ce qu'ils ont vu n'est qu'illusion. Vous pouvez tout simplement faire disparaître la carte choisie et le jeu de cartes sera reconstitué. b. Après avoir donné l'explication, récupérez la carte inférieure (carte truquée, le 'neuf de cœur') et placez-la sur le carton ordinaire puis recouvrez-la avec la carte magnétique. (Fig. 31 & 32)



c. Prononcez la formule magique et retirez le carton pour montrer que la carte choisie a bien disparu. (Fig. 33, 34 & 35)



d. Montrez enfin le jeu de cartes dans votre main gauche, la partie avant face à vos amis, et faites défilé les cartes pour montrer qu'elles sont toutes différentes. (Fig. 36 & 37)



Collectionnez-les tous!



Découvrez notre assortiment complet de jeux et de puzzles à www.universitygames.fr

Copyright © 2007 Edition Française de The Dangerous Book for Boys, Le Boys' Book, Larousse 21, rue du Montparnasse, 75006 Paris. Texte © 2006 - Conn & Hal Iggulden. Illustrations de couverture: Alain Boyer. Licensed by Rocket Licensing Ltd.
© 2008 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110. Tous droits réservés.
University Games Europe B.V., Weib. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), Pays-Bas.
University Games Australia, 10 Apollo Street, Warriewood NSW, Australie 2102. University Games UK Ltd., Unit 106 Claydon Business Park, Great Blakenham, Ipswich IP6 0NL, R.-U.
Gardez notre adresse afin de pouvoir nous contacter.
Les couleurs et le contenu peuvent différer de l'illustration.