

ÉVALUER SON MÉLANGE

Technique. Un cartomane mélange fréquemment ses jeux de cartes à la queue d'aronde ou dans une technique similaire consistant à faire deux paquets et les mélanger par imbrication. On fait tomber simultanément des cartes des deux paquets qui vont se chevaucher plus ou moins bien selon le niveau du praticien, sa maîtrise ou sa volonté de contrôler l'imbrication.



Comment noter la qualité d'un mélange par imbrications ?

Grâce à mon principe je vous propose une manière amusante d'évaluer un mélange des cartes à l'américaine ce qui peut être une bonne manière de s'entraîner à faire des mélanges.

- Si nous considérons qu'un mélange parfait, ce que l'on nomme : « **Faro** » consiste à imbriquer parfaitement les vingt six cartes du paquet A avec les vingt six du paquet B ce qui suppose d'être en mesure de couper le jeu en deux paquets égaux nous aurions avec un jeu classé en **ROUGES**/NOIRES un résultat de treize séquences qui répondent au principe de deux cartes noires qui ferment chaque séquence. Pour le vérifier j'ai mis mon jeu en **Rouges**/Noires et j'ai exécuté sur le champs un faro, sur les photos 2 & 3 vous pouvez voir l'instantané. Il y a bien les treize séquences, le mélange est donc d'une très grande qualité.



- Malheureusement ou heureusement lorsque nous mélangeons par imbrication les cartes une ou plusieurs cartes tomberont de part et d'autre sans que l'on sache les contrôler totalement, ce qui se constate surtout chez les débutants ou l'irrégularité des jets de cartes prête parfois à sourire.

Considérons donc que si le jeu après avoir été mélangé ne comporte aucune séquence N/N cela signifie que notre mélange est de piètre qualité, dans cette logique nous pourrions lui attribuer la note la plus basse car le mélange est très éloigné d'un mélange parfait. Je me suis donc amusé, et croyez-moi les magiciens ont du temps à consacrer aux choses les plus futiles, à mettre en place une notation, le N.J.M.A (Notation d'un Jeu Mélangé à l'Américaine) afin d'évaluer la qualité d'un mélange par imbrications.

Il suffit de multiplier **P* par 1,538461**.

P correspond au nombre de paires du type N/N rencontrées dans le jeu mélangé à l'américaine.

N.J.M.A : Ainsi, on obtient une note arrondie de 20/20 si on se trouve en présence de treize paires (deux noires consécutives), $13 \times 1,538461 = 19,999$. Une note de 15,38 sur 20 pour un mélange avec dix paires, une note de 7,69 sur 20 pour cinq paires, etc. Un mélange ne laissant apparaître qu'une seule paire serait noté 1,53 sur 20 en appliquant mon système. Bref c'est ludique à faire et stimulant pour l'intelligence. J'imagine que dans les écoles de magie cet outil servira aux apprentis.

Question : Sur la photo 4 quelle note allez-vous mettre ? Réponse : 6,15 sur 20.