

IMPOSSIBLE BRAINSTORMING (REMUE-MÉNINGES)

Si on considère qu'un prestidigitateur est porteur de secrets, des secrets qu'il doit garder jalousement afin de préserver son statut de « *faiseurs de miracles* » je dois vous confier que depuis des années je présente un tour de cartes nommé *impossible brainstorming* et qui est non seulement extraordinaire, énigmatique mais n'a pas d'équivalent aussi redoutable dans sa catégorie, son secret n'a jamais été percé et j'en suis fier. C'est la première fois que je publie son *modus operandi* et plus largement le principe actif qui permet de bluffer les spectateurs les plus aguerris.

Avertissement ! Avant de vous précipiter, tête baissée, sur les explications, je vous conseille de bien prendre le temps de lire et relire l'effet de ce tour présenté ci-dessous afin d'imaginer comment vous pourriez le reproduire sans connaître mon secret. C'est en général un exercice excellent pour exciter les neurones et une méthode efficace pour stimuler la créativité.

In Situ. Un jeu de cartes est coupé en deux paquets puis mélangé devant l'auditoire, ce peut être d'ailleurs un volontaire qui s'emploie consciencieusement à cette besogne.

Le magicien reprend le jeu et derrière son dos le mélange à l'aveugle.

« *Je vais vous confier un petit paquet de cartes en vous demandant de les cacher dans cette boîte* ».

Il distribue ensuite les quatorze premières à un participant (que nous nommons *Jules*) l'invite à les enfermer dans l'étui du jeu et garde en main les autres.

« *Je vais Jules me projeter dans les arcanes de vos cartes, celles qui sont enfermées dans la boîte et tenter une expérience extra-lucide avec vous, deviner combien de cartes rouges et noires il y a dans votre paquet.* »

Le mentaliste magicien se concentre quelques instants, retourne quelques cartes du talon pour l'aider à voir de manière extra-lucide et annonce : « *Dans votre paquet, Jules, il y a autant de rouges que de noires... C'est mon pressentiment.* » Le spectateur *Jules* est prié de vérifier, ce qu'il ne tarde pas à faire et constate impuissant que le magicien a vu juste, il y a bien dans son paquet sept rouges et sept noires.

Voici les grandes lignes de l'effet *Impossible brainstorming*, que je présente et qui intrigue. Je ne l'ai jusqu'à aujourd'hui jamais dévoilé dans une publication.

Il est clair que dans des conditions normales de jeu mélangé il est impossible de déterminer avec une exactitude d'horloger suisse le nombre de **Rouges** et de **Noires** qu'il peut y avoir dans le paquet confié au spectateur.

Magie des Cartes

Heureusement en cartomagie les mathématiques viennent souvent à notre rescousse afin que la prédiction soit certifiée sûre à 100 %.

Explications/secrets.

1 - En amont les rouges doivent alterner avec les noires, un jeu en ordre de bataille R/N. Remarque. Le jeu peut rapidement être étalé ou effeuillé sans trahir le montage et un manipulateur trouvera le moyen de persuader son auditoire que le jeu est banal.

2 – Le jeu est coupé en deux paquets, A et B. Que ce soit le magicien qui coupe ou l'invité (*Jules*) l'opérateur doit discrètement noter sur quelles cartes inférieures se fait la coupe de façon à savoir si le jeu sera mélangé à l'américaine selon le protocole de *Gilbreath* ou le mien car les deux protocoles vont permettre d'évaluer le paquet de *Jules*.

3 – Faire un mélange à l'américaine. Il s'agit d'imbriquer les cartes du paquet A entre celles du paquet B mais sans faire un Faro ou mélange parfait. Si cette tâche est confiée au participant c'est amusant et ludique.

4 – Le magicien reprend le jeu qui vient d'être mélangé et s'applique à le mélanger une nouvelle fois mais derrière son dos.

En fait le jeu n'est pas du tout mélangé mais le bruit que le magicien peut faire avec ses cartes dans le dos laisse croire le contraire. Cette supercherie renforce l'idée d'un jeu bien mélangé.

5 – Distribuer ensuite les quatorze premières cartes. Le spectateur *Jules* est invité à les enfermer dans l'étui.

Maintenant ! Comment le magicien va pouvoir savoir combien de cartes rouges et noires il y a dans le paquet de Jules ?

Réponse : Deux cas se présentent.

6 - Nous sommes dans le protocole de *Norman L. Gilbreath*. Alors il suffit de retourner les trois à quatre cartes suivantes pour déterminer la répartition des rouges et des noires dans le paquet des quatorze cartes.

Illustration. Le jeu a été mélangé selon le protocole *Gilbreath*, les quatorze premières cartes sont enfermées dans l'étui, exemple : 4♣(01) 3♥ Q♥ Q♣ 3♦ J♠ 9♣ 10♦ A♠ K♦ J♣ 6♦ 10♠ 5♦(14).

Le magicien retourne les trois premières du talon, 5♠(15) 7♥(16) 8♠ (17). Il sait qu'il n'a pas besoin d'en retirer davantage car le jeu est assemblé après le mélange en paires consécutives contenant une rouge et une noire, le fameux principe de *Gilbreath*. Il peut donc annoncer que parmi les quatorze cartes enfermées il y a sept rouges et sept noires. Le calcul est simple, $14 + 2$ (la paire consécutive suivante) = 16, 16 divisé par 2 = 8 et en retirant à 8 une rouge (de la paire consécutive suivante, 5♠(15) 7♥(16)) cela permet de dire qu'il y a sept rouges et par conséquent sept noires dans le paquet des quatorze cartes.

Il est évident qu'il y aura toujours égalité avec le protocole de *Gilbreath*.

7 - Nous sommes dans le protocole de *Jean-Luc Chéreau* (votre serviteur).

La carte inférieure du paquet A est une noire et celle du paquet B également. Après le mélange par imbrication, les quatorze premières cartes sont mises dans la boîte, exemple : 3♥(01) 4♣ K♥ 4♠ 4♥ Q♣ 3♦ J♠ 10♦ J♦ A♣ Q♠ 5♥ 2♦(14).

Le magicien retourne les premières cartes du talon jusqu'à avoir deux cartes noires côte à côte. Voici par exemple une distribution : A♠(15) K♦ J♣ 6♦ 8♠ K♣(20). Maintenant par déduction de mon principe il peut annoncer qu'il y a huit rouges et six noires dans le paquet des quatorze cartes.

Le calcul est simple, $14 + 6$ (nombre de cartes de la séquence de cartes qui se termine par deux noires) = 20. Diviser par deux et retirer le nombre de rouges dans la séquence (A♠(15) K♦ J♣ 6♦ 8♠ K♣(20)), ce qui fait $10 - 2 = 8$. Il y a donc huit rouges et de facto six noires. Cela se vérifie !

Dans mon protocole appliqué il n'y a pas systématiquement égalité, la balance peut pencher en faveur des rouges ou l'inverse. Avec un jeu non arrangé nous pourrions avoir dans l'absolu quatorze cartes rouges dans le paquet (de *Jules*) ou l'inverse, c'est l'idée qu'il faut infuser dans l'esprit de l'auditoire .

Important ! Cet effet demande de la finesse dans sa présentation. Et ce que j'aime particulièrement c'est qu'il fait travailler les méninges.

