

## LA COULEUR DEMANDÉE

Un jeu de cartes est sorti de sa boîte et montré recto et verso. Ensuite, le magicien le coupe en deux paquets, A et B, approximativement égaux même si cela n'a pas une très grande importance et mélange consciencieusement A avec B à la queue d'aronde, le mélange préféré des joueurs et des cartomanes. Il distribue à un spectateur les douze premières cartes, un spectateur qui est invité à les prendre en main.

Le magicien explique à la personne qu'elle va participer à un petit jeu, celui de *la couleur demandée*. Il sort une première carte, une rouge et la pose face en l'air sur le tapis et demande au spectateur de poser à son tour et en parallèle une rouge si son paquet en contient. Le magicien pose en seconde carte une autre rouge et le spectateur fait de même – Le magicien réfléchit, hésite puis pose une noire, le spectateur fait de même – Et ainsi de suite jusqu'à ce que le magicien et le spectateur dégagent leur dernière carte.

Et c'est à cet instant que le mot magie prend tout son sens, les intuitions du prestidigitateur s'avèrent diaboliques, toutes les cartes concordent, comme montré sur la photo 1 où sept rouges ainsi que cinq noires ont été distribuées par le magicien sachant qu'à chaque fois le participant a complété. Comment est-ce possible car nous savons que le jeu a été réellement mélangé ? Cet effet est pour moi une sorte de *Out of The World* de Paul Curry<sup>1</sup>. Un tour de cartes qui bluffera totalement les logiciens par la subtilité de son secret.



<sup>1</sup> *Magician's Magic* de Paul Curry avec une introduction de Martin Gardner et des illustrations de Julio Granda chez Franlin Watts, inc. N.Y.

Explications/Déroulement.

C'est là encore une autre application de mon principe. **Quant un jeu préparé en Rouges/Noires est mélangé à l'américaine il laisse apparaître des séquences de cartes déterminées qui sont autant d'indices et de clefs pour l'opérateur dans la manière de conduire le tour de magie.**

1 - Dans ce tour de cartes je vous invite à mettre votre jeu en alternance R/N afin d'avoir vingt six paires R/N. Si vous le faites avec un *Si Stebbins deck* autant dire qu'il n'y a pas de mal à se faire du bien.

2 – Une préparation additive va permettre de pouvoir montrer le jeu. Divisez le jeu en deux paquets, A et B, de treize paires chacun. Laissez les huit premières paires Rouges/Noires de chaque paquet, A et B, et mélangez les dix cartes restantes entre-elles de chaque paquet puis posez sur chaque paquet de dix cartes le paquet des huit paires, vous devriez avoir un jeu arrangé de la même façon que sur la photo 3 ci-dessous. Il n'y a plus qu'à mettre le paquet A sur le B et le tour peut commencer.

Le jeu arrangé consiste donc à avoir seize cartes en Rouges/Noires suivies de dix cartes (5 rouges et 5 noires) brassées puis seize cartes en Rouges/Noires suivies de dix cartes (5 rouges et 5 noires) brassées



3 – Vous avez la possibilité de montrer le jeu en pratiquant rapidement un étalement du jeu entre vos mains de manière à laisser voir la vingtaine de cartes du milieu qui sont mélangées.

4 – Employez-vous à couper le jeu en 26 et 26, vous aurez donc noté la carte 4♠(26) pour diviser votre jeu à cet endroit, comme sur la photo 4. 4♥(01) → 4♠(26) ][ 5♥(27) → 10♠(52). Remarque. Avec de la pratique on parvient à couper au jugé un jeu au milieu.

## Magie des Cartes

5 – Mélangez les deux paquets A et B par la technique de l'imbrication, photo 5. Une fois le mélange terminé, égalisez les cartes.



6 – Poursuivez en distribuant les douze premières cartes sur le tapis, ces cartes seront celles du spectateur. Photo 6.

7 – Maintenant, vient le point d'orgue du tour, comment découvrir le nombre de rouges et de noirs qu'il y a dans le paquet des douze cartes ? Amorcez un faux mélange <sup>2</sup> de votre paquet tout en expliquant ce que vous allez faire. Jetez ensuite un œil sur les premières cartes de votre talon pour rechercher une séquence de X cartes qui se terminent par un couple de deux cartes noires. Avec ces informations vous allez être en mesure de

déterminer combien de rouges et de noirs il y a dans le paquet des douze cartes.



Remarque. Il est important de ne pas faire défiler toutes les cartes de votre talon car le spectateur pourrait à raison vous dire qu'en regardant toutes les autres cartes il est facile de savoir combien de rouges et noirs il y a dans le paquet des douze par simple déduction.

Voici ci-dessous, photo 7, une illustration qui va aider.

---

<sup>2</sup> Dans les expériences de mentalisme réalisées avec jeu de cartes un *faux-mélange Chéreau/Charlier* est tout à fait indiqué.

Une fois les douze cartes premières du paquet distribuées au spectateur, nous constatons qu'il y a seulement deux cartes noires qui ferment une séquence de mon principe. C'est deux noires voisines sont :  $2\spadesuit(n01)$  et  $8\spadesuit(n02)$ , cet indice va permettre de savoir instantanément combien de rouges et de noires il y a dans les douze cartes cachées. Il suffit d'appliquer une simple formule mathématique pour connaître le nombre de cartes noires et de facto les rouges.

Formule mathématique : 
$$\frac{(n1+q)}{2} - n2 = \text{nombre de cartes noires}$$

**N1** est le nombre de cartes du paquet distribué. Dans notre exemple n1 est égal à 12, **q** est le nombre de cartes dans une séquence de mon principe qui se termine par deux noires consécutives et enfin **n2** est le nombre de cartes noires dans la séquence de cartes qui suit le paquet des cartes distribuées. Est-ce clair pour vous ?

Concrètement, de tête le calcul à faire est simple comme dire bonjour à une vieille connaissance. (12 + 2) divisé par 2 et on retranche 2. Soit 14 divisé par 2 = 7 et 7 moins 2 = 5, on en conclut que le paquet des douze cartes enferme cinq noires et par déduction sept rouges (12 - 5 = 7). Ce qui se vérifie sur la photo 8 où nous découvrons le contenu du paquet des douze cartes.

Important. La formule employée peut servir dans de nombreux cas où il faut deviner un nombre de rouges et de noires dans un paquet de cartes qui répond aux conditions du principe élaboré. En extrapolant on peut imaginer d'autres effets avec Impair/Pair, féminin/masculin, etc.

8 – La suite est du niveau d'ados boutonneux qui savent faire trois opérations correctement, une addition, une soustraction et une division. Vous allez poser sur le tapis sept cartes rouges et cinq noires en théâtralisant le tour afin de lui donner une dimension de mentalisme de haut niveau et au final tout concordera comme sur la photo 1.



## Magie des Cartes

Faut-il préciser une fois encore, ce qui pourrait passer pour une rengaine, que quiconque tentera de reproduire l'effet *La couleur demandée* sans être dans le secret des dieux échouera à jouer les devins.

Mot final. Pour l'avoir en permanence dans mon programme je peux vous assurer qu'il laisse une très très bonne impression.