

PANACHAGE ?

Un jeu de cartes est mélangé à l'américaine. Le magicien tenant son jeu face cachée commence à distribuer les cartes en demandant à un spectateur de l'arrêter dès qu'il y aura au moins deux cartes noires qui se suivent. Pendant la distribution seul le spectateur voit la face des cartes, c'est important de le préciser pour le lecteur. Une fois un premier petit paquet formé le magicien récidive trois autres fois avec le même spectateur ou pas, ce peut parfaitement être trois autres personnes qui sont sollicitées. En tous cas c'est ce qui est montré sur la photo 1, quatre paquets sont formés et sont bien en vue sur le tapis. À noter que sur la photo ne figure pas le talon des cartes restantes qui peut être un nombre variable de cartes. Ensuite le magicien demande au spectateur de les brasser individuellement sans regarder la face des cartes. Puis le participant est prié de retirer une carte par paquet, de se souvenir de sa couleur avant de les aligner comme sur la photo 2.



Le décor étant planté et chacun visualisant la scène, le magicien prend un ton plus grave et dit : « *Je vais essayer de deviner si vos quatre cartes sont rouges ou noires ou un panachage des deux.* » Le mentaliste ramasse chaque paquet et les regarde comme pour en tirer de l'inspiration ou la substantielle moelle, semble tâtonner quelques secondes avant d'annoncer : « *Vous avez trois noires et une rouge.* » Un chaleureux applaudissement vient parachever le tour. La question maintenant qui se pose est de savoir quel est le truc du magicien ?

1 - Il ne vous a pas échappé que le jeu doit être préalablement arrangé en rouges/noires. Voici en photo 3 un exemple, $2\spadesuit(01) J\heartsuit(02) \rightarrow 7\heartsuit(51) 9\clubsuit(52)$.

2 – Commencez par couper entre une noire et une rouge car la dernière du jeu est une noire, photos 4 & 5. Inversement, si la dernière était une rouge il faudrait couper entre une rouge et une noire. Paquet A : $2\spadesuit(01) \rightarrow 3\clubsuit(22)$ et paquet B : $4\spadesuit(23) \rightarrow 9\clubsuit(52)$.

3 - Les deux paquets sont ensuite mélangés entre-eux par imbrication, photo 6. Il s'agit de mélanger les deux paquets à l'américaine.



4 – Le magicien indique qu'il va constituer quatre paquets avec le jeu mélangé (il suffit de reprendre la description de l'effet et de revoir la photo 1) et qu'il va falloir que le spectateur l'arrête dans sa distribution de cartes dès qu'il verra côte à côte deux noires. Ainsi comme exposé en photo 7 quatre paquets de cartes sont sur la table et comme nous sommes privilégiés nous les voyons faces en l'air afin de comprendre le modus operandi. Nous observons là encore que **chaque série de cartes finie par deux noires est constituée d'autant de noires que de rouges**.

Remarque. Il peut arriver que le spectateur dise : « *Stop !* » après la distribution des quatre premières cartes seulement, ce qui signifie qu'il y a deux rouges qui précèdent deux noires, dans cette éventualité je préconise d'inviter le spectateur à poursuivre la distribution jusqu'à deux autres noires afin d'avoir un premier paquet plus fourni.

5 – Dans « *Panachage* », une fois les quatre paquets constitués il est demandé au spectateur de les mélanger séparément, A, B, C et D sans jeter un œil sur les cartes. La photo 8 montre côté coulisse les quatre paquets mélangés.

Paquet A : 4♦(01) → 5♣(08), paquet B : 8♥(01) → Q♠(04), paquet C : Q♥(01) → 5♠(14) et paquet C : 9♦(01) → 10♣(10).

Magie des Cartes

Remarque. Le fait de faire mélanger les paquets donne le sentiment que cela va compliquer la tâche du magicien.



6 – Le dénouement. Le spectateur est invité à retirer une carte de chaque paquet (A, B, C et D) et de les laisser cachées, photo 2.

Pour deviner la couleur des quatre cartes choisies, savoir si elles sont toutes de la même couleur ou qu'il y a panachage, il suffit au mentaliste de passer les cartes en revue de chaque paquet et de voir combien de rouges et de noires il y a. Par exemple, dans le paquet A, il compte quatre rouges et trois noires, or il devrait y avoir le même nombre de rouges que de noires donc la carte sortie est noire. Idem dans le raisonnement à avoir pour les paquets B, C et D. La photo 9 montre le déroulé.



Ce tour n'est pas d'une grande difficulté à mettre en œuvre, il faut au moment de le présenter donner le sentiment que quelque chose d'exceptionnel va se dérouler ; lorsqu'on connaît les points positifs et ceux qui posent un problème dans un tour de magie c'est le jeu de l'acteur-magicien qui fait la différence et qui rendra l'effet

extraordinaire.