

PROPHÉTIE ET MISÉRICORDE

« Un borgne digne d'un don appelé « Le cyclope » ne vit pas d'un bon œil de se spécialiser dans la double vue. »

Voici un tour de cartes étonnant, atypique dans sa classification et que j'ai présenté un mardi soir aux membres du Cercle français de l'Illusion, le C.F.I., dans le local de l'Association Française des Prestidigitateurs à Paris.

« Ce soir je vais vous raconter une histoire très ancienne qui aurait dépité autant les philosophes que les théologiens... Le Diable aurait défié la toute puissance de Dieu en lui demandant de créer un rocher si énorme que Dieu lui-même ne saurait le soulever. Dieu comprit le piège du Diable malicieux. - S'il ne pouvait soulever le rocher il cessait d'être tout-puissant, - s'il ne pouvait le soulever c'est qu'il était incapable de le faire assez gros. » Face à ce piège tendu Dieu lui proposa un tour de cartes inconnu sachant que le Diable est particulièrement très joueur.

Incarné dans le personnage de Dieu le tout-puissant, n'est-ce pas un peu normal lorsque l'on est magicien, j'ai donc sorti un jeu de cartes de ma poche et invité un spectateur, l'un de mes collègues magiciens du C.F.I. à venir jouer la partition du Diable.

M'adressant au Diable, pardon ! à mon collègue qui le représente, voici ce qui se passa. Après avoir sommairement mélangé mon jeu comme un joueur de belote j'ai dans un second temps mélangé le jeu à l'américaine et ensuite demandé au représentant du Diable de donner un dernier mélange au jeu comme le ferait un joueur de poker.

« Par nos deux mélanges nous ignorons la combinaison des cartes... Nous sommes bien d'accord ! »

Après avoir marqué une courte pose afin de laisser une respiration j'ai ajouté :

« Imaginons que le jeu représente le théâtre de l'humanité, les cartes rouges seraient les gens honnêtes et les noires les corrompus. Voici ce que je te propose... à chaque fois qu'il y aura dans ce jeu une carte rouge à côté d'une carte noire je retirerai ces deux cartes et quand ce ne sera plus possible, toutes les cartes restantes seront pour toi, et toi le Diable tu pourras faire de ces gens tout ce que tu veux. »

Il est évident que le deal proposé ne semblait pas à mon avantage mais plutôt à celui de mon confrère en se rappelant que deux mélanges à l'américaine ont été effectués pour brasser à l'aveuglette les cartes.

J'ai donc repris le paquet de cartes et les ai étalées sur le tapis noir. Quelques personnes de sont rapprochées, conscientes que quelque chose d'étrange allait se produire dans ce lieu où d'illustres magiciens se produisirent.

Magie des Cartes

Et ce qui devait advenir advint ! J'ai retiré patiemment de l'étalement toutes les rouges qui se trouvaient à côté d'une noire et dans l'écoulement d'un silence religieux et de manière machiavélique aucune carte ne resta sur le tapis. Morale de l'histoire, Dieu le tout-puissant aurait donc bel et bien battu le Diable si malin dans cette fameuse partie de cartes.

Important ! Il faut bien comprendre que si vous prenez un jeu de cartes, que vous le mélangez une à deux fois il y a de fortes chances que vous soyez le plus souvent perdant à ce jeu.

1 - IL faut préalablement mettre toutes les cartes d'un jeu de cinquante deux en rouges qui alternent avec les noires. Il faut ensuite pourquoi pas en ouverture faire un faux-mélange à la française du jeu puis prendre soin de couper soi-même sous une noire et mélanger les deux paquets (A et B) par imbrication comme dans le protocole stratégique de mon principe (décrit dans l'effet *impossible brainstorming*). À ce stade nous pourrions étaler les cartes sur le tapis et montrer qu'en retirant toutes les cartes rouges qui sont voisines d'une carte noire nous ne laisserions aucune carte. Toutefois pour complexifier l'effet il est possible de redonner au jeu un second mélange en queue d'aronde en séparant le jeu une nouvelle fois en deux paquets à condition de prendre soin de couper sous deux cartes noires qui deviendront les deux dernières du paquet A. Le spectateur (le collègue qui incarne le diable) pourra lui-même mélanger les deux paquets (A et B) à sa guise. Le fait de faire deux mélanges à l'américaine en suivant les recommandations permet de retirer là encore toutes les cartes rouges voisines d'une noire dans un étalement du jeu qui se régénère au fur à mesure qu'une rouge et une noire voisine sont retirées.

Remarque. En coupant selon le protocole de *Gilbreath* il ne serait pas possible d'arriver à ses fins. Que faut-il comprendre par jeu qui se régénère ? En fait dès que l'on retire deux cartes (une rouge et une noire ensemble) on rapproche si besoin les cartes de l'étalement qui laissent un trou ; les cartes devant rester toujours tuilées dans l'étalement afin de pouvoir retirer d'autres couples (une rouge et une noire) jusqu'à épuisement.

2 - Pour illustrer à travers un exemple, je me suis amusé à mélanger deux fois de suite que vingt six cartes d'un jeu, sachant qu'avec vingt six ou bien cinquante deux cartes l'effet fonctionnera tout autant.

3 - J'ai opté pour treize cœurs alternés avec les piques comme sur la photo 1 qui montre la préparation de mon paquet.

Ensuite j'ai coupé le jeu sous le quatre de pique afin de mélanger une première fois les deux paquets entre-eux :

Magie des Cartes

Paquet A : J♥(01) → 4♠(12) avec paquet B : 2♥(13) → J♠(26). Le résultat obtenu est celui de la photo 2. On remarque au passage que le jeu est ordonné en quatre séquences de mon principe et que les deux dernières sont une rouge et une noire.

4 - J'ai recoupé le jeu en deux nouveaux paquets A et B, le point de séparation s'est fait entre l'as de pique et le neuf de cœur. Plus concrètement j'ai choisi de couper après les deux noires 5♠(11), A♠(12)) de la première séquence pour constituer mes paquets nouveaux, A et B. Important. Il faut toujours couper entre une noire et une rouge pour que le tour fonctionne.

Paquet A : J♥(01) → A♠(12) et paquet B : 9♥(13) → J♠(26).



5 - Enfin j'ai refait un second mélange à l'américaine, normalement lorsque je présente ce tour c'est le participant qui est invité à mélanger les paquets en faisant le mieux qu'il peut, avec un magicien il n'y a pas de problèmes non plus quoique parfois il faut rester sur ses gardes car ils ne sont pas des spectateurs normaux. La photo 3 montre le résultat de mon dernier mélange.

9♥(01) Q♥ 6♠ 2♠ J♥ 10♥ K♥ Q♠ A♥ 4♠ 2♥ 9♠ 8♠ 5♥ 7♥ K♠ 8♥ 3♥ 7♠ 10♠ 3♠ 4♥ 5♠ 6♥ J♠ A♠(26).

Après deux mélanges du jeu j'ai retiré tout naturellement les rouges et noires consécutives comme cela est proposé et toutes ont été sorties avec succès. Pour vous donner une idée j'ai d'abord retiré ensemble Q♥ et 6♠, et à suivre : 9♥ et 2♠, K♥ et Q♠, A♥ et 4♠, 2♥ et 9♠, 7♥ et K♠, 10♥ et 8♠, 6♥ et J♠, 4♥ et 5♠, 3♥ et 7♠, 8♥ et 10♠, 5♥ et 3♠ et enfin J♥ et A♠. Au final chacun constatera qu'il ne reste pas de cartes sur le tapis. Bien évidemment il est possible de s'y prendre autrement pour arriver au même constat.

Magie des Cartes

6 - Ce qui est troublant dans cet effet c'est que le jeu de cartes est physiquement mélangé à deux reprises ce qui renforce l'idée que deux brassages donnent des combinaisons de cartes aléatoires, c'est ce que pense en général le public peu enclin à théoriser.

Enfin, je rappelle que si le jeu n'avait pas été préparé en R/N cela aurait été peut-être possible un jour où la chance sourit ; nous savons qu'un magicien n'est jamais dans cette esprit, il étudie la meilleure façon de réussir ses tours de magie de manière à réduire le risque d'un échec cuisant. Et Dieu dans tout cela ? On ignore encore si l'histoire est véridique mais à partir du moment où les réseaux « sociaux » s'en emparent nous savons bien que la rumeur risque de devenir une vérité tronquée qui fera le tour du monde.

