

UNE CHANCE SUR DEUX

Le magicien divise son jeu en deux paquets (A et B) et mélange à fond les deux paquets, le A et le B. C'est clair et limpide deux paquets de cartes brassées sont sur le tapis. C'est à ce moment qu'une personne est priée de choisir l'un des deux, le A ou le B et de sortir du paquet pointé une carte en faisant attention de la montrer aucunement au mentaliste. Le magicien annonce qu'il va tenter de deviner la couleur de cette carte. Pour ce faire il retourne le paquet du participant et étale les cartes en ruban, cartes avec les faces visibles pour la première fois. Et très vite, il annonce que la carte choisie est une rouge, ce que confirme le spectateur.

Points forts. - Le jeu peut avoir été coupé – Il a été mélangé honnêtement par imbrication – Le paquet (A ou B) n'est pas forcé – Le participant choisit librement sa carte - Il faut au magicien quelques secondes pour deviner la couleur de la carte choisie – Enfin le magicien peut même se payer le luxe de deviner non seulement la couleur de la carte mais sa valeur, bref l'identité de la carte.

Explications/Déroulement.

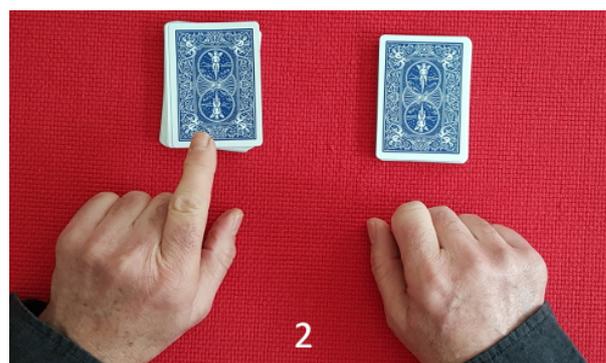
Ce tour incroyable est architecturé sur mon principe, à savoir un arrangement préalable du jeu en **Rouges/Noires** et une coupe sur deux noires ou bien deux rouges.

1 – Facultatif. Faites un *faux mélange Chéreau/Charlier* puis faire couper par le spectateur en lui demandant de compléter la coupe. Ce peut être un atout supplémentaire afin de rendre le tour plus mystérieux encore.

Reprendre le jeu et le séparer en deux paquets, A et B, en veillant à ce que la dernière carte de chaque paquet soit de la même couleur comme sur la photo 1 ci-dessous ou la séparation se fait entre ces deux cartes, J♠][10♠. En procédant ainsi les deux paquets auront systématiquement un nombre pair de cartes avec un jeu en **Rouges/Noires**.

2 – Poursuivons ! Il est dit que le magicien doit mélanger chaque paquet à fond. Avec le paquet A il va marquer, là aussi, un point de séparation entre une noire et une rouge car la dernière carte de son paquet A est une noire et va mélanger les deux parties du paquet A par la technique de l'imbrication, un mélange en queue d'aronde. Il fait ensuite la même chose avec le paquet B. Ainsi les deux paquets sont préparés selon mon **principe de séquences de cartes terminées par deux noires ou les rouges et les noires sont au même nombre dans chaque séquence.**

Magie des Cartes



3 – Le spectateur choisit librement son paquet, quel que soit sa décision cela n'aura aucune incidence sur la suite du tour mais renforce l'impression d'impromptu. Supposons que ce soit le paquet A qui est choisi comme sur la photo 2. Alors le magicien étale les cartes, faces cachées et invite le participant à retirer une carte du paquet. Photo 3. Il en prend connaissance discrètement et le magicien va maintenant essayer de deviner si cette carte est une rouge ou bien une noire en explorant les autres cartes du paquet. Photo 4

4 – En examinant le paquet A on se rend vite compte que dans la chaîne des cartes il manque une rouge dans une séquence du principe. En effet, nous avons deux rouges fermées par deux noires, $4♥ 7♥$ $4♣ 8♣$ dans la première série, $9♦ 10♦$ $K♣ A♣$ dans la série suivante et $10♦$ $5♣ Q♣$ dans la série troisième ou normalement nous devrions avoir une autre rouge pour équilibrer le nombre de rouges avec les noires. Donc on en conclut que la carte manquante est une rouge. Après vérification c'est ce que nous découvrons sur la photo 5, la carte choisie était bien le valet de cœur ($J♥$).



Donc, d'un rapide coup d'œil on peut déterminer la couleur de la carte retirée. Sympathique n'est-ce pas ?

Prolongements. On peut pour ce magnifique tour de magie imaginer une autre manière de conclure, en complétant l'identification de la carte choisie. Dans cette éventualité il faudra avoir un verre, un bloc notes et un stylo.

- Le magicien expliquera qu'il va en premier lieu se concentrer sur la valeur de la carte mais en fait il écrira sur le papier n°1 : **ROUGE**. Il en fera une boulette et la jettera dans le verre.

- Puis il ajoutera : « *Maintenant que ma première prédiction est écrite je vais vous demander de révéler la valeur de votre carte pour vérifier que je ne me suis pas trompé* ». Une fois la valeur communiquée il l'écrira sur le papier n°2 après avoir demandé : « *Et maintenant, concentrez-vous sur la couleur de votre carte* ».

Dans notre exemple c'est le mot **VALET** qui sera écrit sur le papier n°2. Là encore il mettra en boulette ce papier dans le verre et afin que l'on ne puisse pas identifier visuellement le papier 1 du 2 il secouera le verre pour les brasser. Et dans un dernier temps il demandera la couleur de la carte afin de vérifier que sa deuxième prédiction est correcte et de conserver une certaine logique. Il n'y aura plus qu'à renverser le contenu du verre sur la table, ouvrir les deux papiers pour montrer que les deux prédictions sont exactes. Dans cet effet le principe utilisé est celui **du temps d'avance** appliqué à cette double révélation, principe bien connu des mentalistes.