

L'EMPREINTE DU RUBAN

Un jeu est en premier lieu coupé en deux paquets, A et B, puis avant de les mélanger entre-eux le magicien demande au spectateur de noter secrètement la dernière carte de chaque paquet... Et le magicien en scrutant l'étalement des cartes en ruban est en mesure de dire la couleur des deux cartes de la coupe. Comme quoi rien n'est lié au hasard, le jeu mélangé laisse des traces.

Explications/Secrets.

1 - Commençons par organiser vingt quatre cartes en rouges/noires comme sur la photo 1. Avertissement ! Les explications avec vingt quatre cartes sont même que qu'avec le jeu tout entier.

9♥(01) 6♠ 8♥ 10♣ A♥ 8♠ Q♦ A♣ 9♦ 2♣ 3♦ 4♠(12) 5♥(13) J♠ K♥ Q♠ 10♥ K♠ 2♦ K♠ 4♦ 5♣ 6♥ 7♠(24).

2 – Faisons deux paquets de douze cartes,

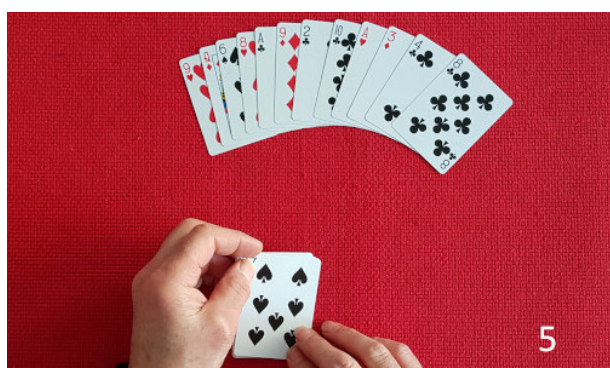
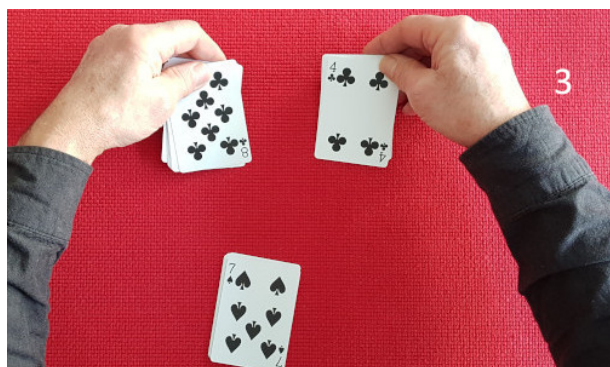
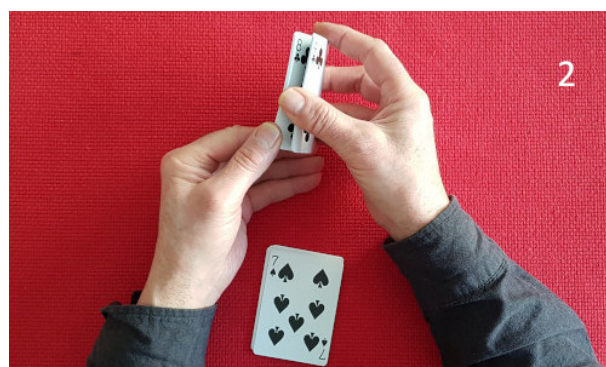
paquet A : 9♥(01) 6♠ 8♥ 10♣ A♥ 8♠ Q♦ A♣ 9♦ 2♣ 3♦ 4♠(12) et le paquet B : 5♥(01) J♠ K♥ Q♠ 10♥ K♠ 2♦ K♠ 4♦ 5♣ 6♥ 7♠(12).

Occupons-nous du paquet A. Si nous le séparons en deux paquets A1 et A2 de manière à avoir pour A1 et A2 la même couleur de carte pour la dernière carte, comme montré sur la photo 3 c'est qu'une coupe a été effectuée entre le huit de trèfle et la dame de carreau, 8♠(06)][Q♦(07), photo 2, bien sûr ce n'est qu'un exemple. Dans ces conditions énoncées nous sommes donc dans la situation de pouvoir réaliser mon principe, les deux paquets, A1 et A2, sont imbriqués à l'américaine ou similaire, photo 4 et la photo 5 donne un cliché du mélange effectué.

9♥ Q♦ 6♠ 8♥ A♣ 9♦ 2♣ 10♣ A♥ 3♦ 4♠ 8♠. On constate que nous sommes bien en présence du principe mis en évidence, **si nous voulons savoir combien de cartes rouges et noires nous avons dans une séquence de cartes qui se termine par deux noires consécutives lorsque la coupe s'est faite sur deux noires nous pouvons affirmer qu'il y aura toujours autant de noires que de rouges dans la dite séquence de cartes.** Dans notre mélange nous avons bien deux séquences qui démontrent que nous avons appliqué le principe. Nous pouvons donc inverser le propos et dire qu'à chaque fois que l'on constate dans un étalement de cartes des séquences de cartes qui se terminent par deux cartes de la même couleur et que dans chaque séquence il y a égalité entre rouges et noires alors on peut dire que la dernière carte de chaque paquet (A1 et A2 qui ont été mélangés) sont obligatoirement de la même couleur.

Magie des Cartes

Démonstration. Le spectateur a mélangé le paquet des douze cartes sans que le magicien en sache davantage. En regardant le mélange (photo 5) il constate deux séquences répondant au principe, $9♥ Q♦ 6♠ 8♥ A♣ 9♦ 2♣ 10♣$ et $A♥ 3♦ 4♣ 8♣$, il en déduit que le spectateur a coupé le paquet entre une noire et une rouge, Noire][Rouge, donc que les deux paquets avaient une noire en dernière carte avant d'être mélangés entre eux. Ce qui est le cas car le paquet A avait été séparé en deux paquets A1 et A2, $8♣(06)][Q♦(07)$.



3 – Examinons maintenant une autre possibilité, d'ailleurs il n'y en a que deux, le spectateur sépare son paquet de cartes entre une rouge et une noire. Prenons donc le paquet B de douze cartes, $5♥(01) J♠ K♥ Q♠ 10♥ K♠ 2♦ K♣ 4♦ 5♣ 6♥ 7♠(12)$ et procédons comme sur la photo 6 à une coupe entre le dix de cœur et le roi de pique, $10♥][K♠$ afin d'avoir deux paquets, B1 et B2.

Paquet B1 : $5♥(01) J♠ K♥ Q♠ 10♥(05)$ et B2 : $K♠(01) 2♦ K♣ 4♦ 5♣ 6♥ 7♠(07)$, les deux dernières cartes sont $10♥$ pour le paquet B1 et $7♠$ pour le B2, photo 7, donc une rouge et une noire. Nous sommes ici dans un principe de *Norman Gilbreath*, en effet si nous mélangeons nos deux paquets à l'américaine, photo 8, nous constatons, photo 9, $5♥(01)$

Magie des Cartes

K♠ J♠ 2♦ K♥ K♣ 4♦ Q♠ 10♥ 5♣ 6♥ 7♠(12) que certes il n'y aura jamais plus de deux cartes consécutives de la même couleur, comme avec mon principe mais en revanche il n'y aura pas d'égalité de rouges et de noires dans une séquence se terminant par deux voisines noires ou deux voisines rouges. C'est donc la différence entre les deux manières de mélanger un paquet de cartes en **Rouges/Noires**. Par conséquent en scrutant l'étalement des cartes le magicien est capable de deviner si les cartes ont été mélangées à la *Gilbreath* ou bien selon mon principe. Et ça c'est une sacré avancée.



Le public qui ne connaît pas les subtilités d'un mélange aura beaucoup de difficultés à percer le secret. Ce tour porte bien son titre « *l'empreinte du ruban* » les cartes mélangées laissent l'empreinte de la manière dont le jeu a été brassé.

Oui cet effet est agaçant ! Il va de soi que le tour fonctionne parfaitement avec quelques cartes ou l'emploi d'un jeu complet. Il peut être amusant de distribuer quelques paquets, trois à quatre afin de pouvoir faire et refaire « *L'empreinte du ruban* » non pas avec tout le jeu mais avec plusieurs séquences de cartes (en Rouges/Noires), ce qui peut renforcer l'idée que vous êtes vraiment clairvoyant. Le scénario pourrait être le suivant :

Un jeu de cartes est en apparence brassé. Le magicien demande à un participant de le couper et de compléter la coupe. Ensuite le magicien distribue quatre paquets inégaux, A, B, C et D et mélange les cartes restantes. Il invite le participant à mélanger à l'américaine tour à tour les quatre paquets en notant les deux dernières cartes avant de

Magie des Cartes

procéder au mélange et de prendre dans le talon deux cartes témoins. Par exemple le participant sépare le paquet A en deux paquets A1 et A2 et observe que la dernière carte du paquet A1 est une rouge et celle du paquet A2 est une noire, alors il prend dans le talon une carte rouge et une carte noire comme cartes témoins. Il mélange ensuite le paquet B et prend deux noires, de même pour C et une rouge et une noire lorsqu'il mélange le dernier paquet, le D. Il est incité par le magicien à empiler les cartes témoins. Précisons ! pendant que le participant mélange les paquets le magicien a le dos tourné.

Ensuite le magicien refait surface et étale faces en l'air les cartes du paquet A et prend deux cartes dans le talon qu'il pose faces cachées sur le tapis, rebelote avec les trois autres paquets. Et au final les cartes témoins matchent avec les cartes du magicien.

