

CARTE-TRACE

Une carte « perdue » dans le jeu est retrouvée par le magicien. Un classique !
Cependant attention en lisant les points forts du tour vous allez comprendre que dans les conditions exécutoires de l'opérateur le *modus operandi* ne semble pas si évident pour le public dans sa perception du truc.

Points forts.

- Le jeu est à plusieurs reprises mélangé et brassé par le spectateur, - La carte est librement choisie, - La carte est réellement perdue dans le jeu, - L'emploi d'une carte-clef secrète placée avant ou après la carte choisie est une piste à abandonner, - Le truc ne s'appuie pas non plus sur l'utilisation d'un jeu truqué (marqué, biseauté, etc.) Le jeu est normal et aurait pu être emprunté sur-le-champ.

1 - Un jeu de cartes préparé. A) Classez les cartes de la manière suivante : Sept EQ six DQ sept EQ six EQ six EQ sept DQ six EQ et sept DQ. C'est le montage que j'appelle **EQ-DQ en 7-6-7-6-6-7-6-7**. Il se met en place en quelques instants. B) Ou bien partez directement d'un 26 EQ/26 DQ si vous êtes hésitant.

2 - Supposons que vous ayez adopté le montage *EQ-DQ en 7-6-7-6-6-7-6-7* du jeu, la préparation A du jeu. De loin la meilleure. Étalez le jeu afin de montrer que les cartes sont brassées. Exécutez un *Out-Faro*¹. Remarque. La difficulté d'exécution d'un mélange parfait est de couper sans hésitation le jeu en deux parties égales de 26 cartes. Ici, pour y parvenir la tâche est relativement aisée car n26 est une DQ et n27 une EQ. Il faut donc couper entre ces deux cartes. Ce premier *Faro* permet de réarranger les cartes en quatre séries : 13 EQ – 13 DQ – 13 EQ et 13 DQ.

3 - Répétez le *Out-Faro* en coupant entre la dernière DQ et la première EQ. En effet, n26 est une DQ et n27 est une EQ. Là encore l'arrangement du jeu permet une coupe relativement maîtrisée. Ce second et dernier *Faro* réorganise le jeu en 26 EQ et 26 DQ.

¹ Dans un *Out-faro* lorsqu'on mélange les cartes du paquet supérieur (de 01 à 26) avec les cartes du paquet inférieur (de 27 à 52) en les imbriquant alternativement, celle en n52 du paquet inférieur restera après le mélange à sa position (n52) et la n01 du paquet supérieur restera aussi à sa position (n01).

Magie des Cartes

4 - C'est peut-être à ce stade que vous allez démarrer le tour si le jeu était classé sur ce modèle, la préparation B. Après ces deux mélanges, pour le public, le jeu paraît avoir été bien mélangé. Une dernière fois, coupez entre n26 et n27 afin de séparer le jeu en deux paquets égaux. Nous appelons A le paquet supérieur et B le paquet inférieur. Le paquet A (composé de 26 EQ) est mis sur la gauche et le paquet B (26 DQ), en symétrie sur la droite.

Demandez à une personne de choisir librement l'un des deux paquets et supposons qu'elle choisisse le paquet A.

Demandez-lui de mélanger à nouveau les cartes de ce paquet, puis d'en choisir une, d'en prendre connaissance et de l'enterrer dans le paquet B. De mélanger le paquet B et de le reposer sur la table. Ensuite ramassez le paquet A (25 EQ), en prenant secrètement connaissance de la dernière carte, et posez-le sur le paquet B. Coupez vous-même le jeu à un tiers et complétez la coupe.

5 - À ce stade, vous seul savez que le jeu est distribué selon un arrangement précis, vingt sept cartes composées des vingt six DQ et une EQ, le paquet des 27 cartes est en sandwich entre deux groupes de cartes EQ. Groupe des EQ – groupe de 27 cartes dont les 26 DQ et 1 EQ – groupe des EQ. Étalez, faces visibles, les cartes en un large ruban. Partez à la recherche de votre carte clef (une EQ), vous savez que les vingt sept suivantes comportent vingt six DQ et une EQ. La carte EQ est obligatoirement la carte choisie. Il suffit donc de repérer la seule carte EQ parmi les DQ. Notes. Pourquoi est-ce une précaution d'avoir pris connaissance de la dernière EQ du paquet A ? Une fois la carte EQ introduite dans le paquet B (26 DQ), il peut arriver qu'après un mélange loyal de ce paquet la carte EQ (celle du spectateur) se retrouve en première position ou bien en dernière position. Votre carte clef improvisée (une EQ) vous le précise avec acuité. Notes. Si le spectateur avait choisi le paquet B, vous auriez recherché une carte DQ parmi les EQ.

À la fin du tour il est très facile de reconstruire le jeu en 26 EQ et 26 DQ.