

DO AS I DO AVEC SIX CARTES

Deux personnages : *Christian* et le magicien sont les protagonistes de cet effet de magie. Un dialogue s'engage. « *Christian, je vais avoir besoin de votre aide pour ma prochaine expérience.* » Pause. « *Comme vous pouvez le remarquer dans ce jeu, certaines cartes ont de curieux index, J veut dire Jack, c'est le valet, le Q c'est la dame, queen en anglais et le roi est symbolisé par un K, le K de king.* »

Après ces préliminaires pédagogiques si utiles à rappeler car tout le monde ne connaît pas forcément la correspondance des index, le jeu est refermé et posé, face vers le bas, devant le participant.

« *Je vous en prie Christian, donnez-vous la peine de couper le jeu et de compléter la coupe.* » *Christian* coupe le jeu vers le milieu puis complète la coupe. « *Comme vous avez l'initiative heureuse, vous allez distribuer sur votre gauche la première carte du jeu, ensuite la suivante sur la première, une troisième, bref de distribuez simplement six cartes en les empilant au fur et à mesure du comptage.* » *Christian* fait sa distribution.

« *Je remarque que vous vous débrouillez plutôt bien. Faites la même chose sur votre droite, distribuez une carte, la suivante sur la première, jusqu'à avoir un paquet équivalent de six cartes.* » « *Parfait !* » « *Remettez le jeu dans sa boîte, vous n'en avez plus besoin.* »

« *Christian ! choisissez l'un des deux paquets, ce sera celui que vous garderez devers vous pour l'expérience.* » Le gentil *Christian* choisit le paquet que nous avons désigné par A, celui sur sa gauche.

Prenant le paquet B (de six cartes), face cachée, le magicien montre à son ami ce qu'il doit faire avec le sien. « *Passez la première carte sous le paquet, la suivante sur la table, etc, la première sous le paquet, la suivante sur la table, jusqu'à ce qu'il vous reste qu'une carte en main.* » *Christian*, en élève modèle, suit pas-à-pas les instructions du magicien et finit par se retrouver avec une seule carte. « *Très bien ! Prenez connaissance de votre carte et imprimez-là dans votre tête comme dans du marbre de carrare.* »

Machinalement, le magicien ramasse les deux paquets, mélange les cartes et invite *Christian* à remettre la sienne avec les autres. Le petit paquet de cartes est à nouveau mélangé et coupé. Proche de l'épilogue, le magicien retourne le paquet afin de prendre connaissance des cartes pour la première fois. Et sans l'ombre d'une hésitation, un peu comme si les choses étaient écrites par une main invisible depuis l'aube des temps, il annonce avec l'assurance d'un orateur de la Rome antique : « *Auriez-vous choisi, Christian, le quatre de pique ?* » « *Tout à fait monsieur le magicien.* »

Après avoir fait une grimace de perplexité le brave *Christian* rajoute ce mot qui en dit long sur son désarroi : « *Énorme !* »

Magie des Cartes

1 - Un jeu en CPLI, EQ et DQ alternent. Au départ, le jeu apparemment bien brassé est en EQ/DQ. *Christian*, notre invité, coupe le jeu et complète celui-ci. Supposons pour rendre plus claires les explications, que la première carte soit une EQ.

2 - Il lui est demandé de distribuer les cartes en deux paquets de six cartes. Le paquet A se présentera ainsi : DQ(no1) – EQ(no2) – DQ(no3) – EQ(no4) – DQ(no5) – EQ(no6). La configuration du paquet B sera à l'identique : DQ(no1) – EQ(no2) – DQ(no3) – EQ(no4) – DQ(no5) – EQ(no6).

Comme vous avez en mémoire la description de l'effet vous vous rappelez que le talon (de 40 cartes) a été volontairement remis dans sa boîte. Remarque. Le fait de faire remettre le restant des cartes dans l'étui implique l'idée que vous n'avez pas de carte-clef, par exemple, la dernière du jeu.

3 - Le spectateur *Christian* choisit librement l'un des deux paquets. Dans notre exemple, le A. Le magicien saisit le paquet B et montre à son participant ce qu'il doit faire, à savoir : Passer la première carte de son paquet (de six cartes) sous la dernière puis la suivante (devenue première) sur la table. Cette opération est refaite jusqu'au moment où une seule carte reste en main avec cinq cartes empilées sur la table. Concrètement, avec six cartes l'opération est réalisée cinq fois.

Petite règle : La carte qui reste en main est toujours une DQ lorsque la première carte du jeu est une EQ. En revanche si la première du paquet après la coupe avait été une DQ ce serait une EQ.

Remarque. En proposant de réaliser une démo avec votre paquet de six cartes afin que le spectateur en fasse autant vous n'avez pas besoin d'essayer de prendre connaissance de l'identité de vos cartes. Cela ne sert à rien même si vous êtes peu sûr de vos capacités.

Vous savez seulement que l'ordre sera : DQ – DQ – DQ - EQ – EQ – EQ ou inversement. Cette information est la seule qui vous soit utile, et encore !

4 - Le spectateur quant à lui est prié de prendre connaissance de sa carte et s'en souvenir.

Note. Comme d'habitude, demandez-lui d'écrire le nom de sa carte sur un bout de papier ou de la montrer à une tierce personne pour plus de sécurité si vous faites ce tour en compagnie de plusieurs personnes.

Son paquet de cinq cartes sera dans l'ordre : DQ – DQ – EQ – EQ – EQ. Pendant qu'il prend connaissance de sa carte glissez votre paquet sous les deux premières du paquet A. Ainsi l'ordre nouveau sera : DQ – DQ - DQ – DQ – DQ - EQ – EQ – EQ - EQ – EQ – EQ.

5 – Éventaillez, dos visibles, les onze cartes en ouvrant l'éventail sous la cinquième et faites remettre la carte du spectateur (une DQ) à cet endroit du paquet. Le nouvel ordre sera : DQ – DQ - DQ – DQ – DQ – **DQ** -EQ – EQ – EQ - EQ – EQ – EQ.

Magie des Cartes

6 - Faites un faux-mélange (optionnel) et profitez-en pour prendre connaissance (technique de la carte à l'œil) de la dernière carte, dans notre exemple une EQ (n12).

Note. Si vous utilisez un jeu marqué cette action est simplifiée.

7 - Le spectateur peut couper et compléter le petit paquet. Note. Une coupe, comme chacun le sait, ne bouleverse pas l'ordre des cartes.

Pour conclure, vous retrouvez la carte choisie ainsi : Il suffit de regarder celle qui termine la série des six DQ qui se suivent. Ce sera systématiquement celle du spectateur.