

ENIGMATUM I

Sous ce titre se cache l'un des meilleurs effets que l'on puisse présenter. Deux cartes librement choisies sont retrouvées par le magicien. Mais attention, le jeu est mélangé avant que les deux cartes soient prises, notez aussi que les deux cartes sont remises n'importe où et que le jeu est encore brassé. Dans ces conditions strictes retrouver deux cartes tient de l'exploit ou du miracle ou bien des deux à la fois.

Dans ce effet, faisons intervenir trois personnages, le magicien, un homme qui se prénomme *Jean* et une femme au prénom facile à retenir, *Léa*. Notez que *Léa* et *Jean* ne se connaissent pas. Le magicien vient d'étaler un jeu de cartes, les figures visibles, sur le tapis de travail.

« Léa et Jean, pour ma prochaine expérience avec ces cartes je vais avoir besoin de votre participation. » Le magicien ramasse les cartes, retourne le paquet et mélange. Ensuite, satisfait, le magicien coupe le jeu en deux paquets, l'un, le paquet A, est placé devant lui sur sa gauche et le paquet B sur sa droite. *« Léa, voulez-vous prendre en main l'un des paquets et mélanger les cartes. »* Léa prend le paquet A et mélange maladroitement les cartes. *« Jean, soyez courageux, faites la même chose, en mieux si possible, avec l'autre paquet. »* Jean se met à mélanger le paquet B tout aussi gauchement. *« Je remarque que tous les deux vous êtes d'authentiques experts. »*

Le magicien s'adresse à la dame : *« Maintenant, Léa, vous allez prendre une carte dans le paquet de Jean, sans montrer à quiconque votre carte. »* Pendant ce temps-là le magicien prend soin de ne pas regarder. *« OK ! »* Le magicien s'adresse à *Jean* : *« A votre tour, prenez une carte dans le paquet de Léa, en faisant attention de ne pas la montrer. »* *Jean* semble s'interroger et comme le magicien sent que *Jean* s'apprête à sortir une bêtise, lui coupe l'herbe sous le pied. *« Non, Jean, ce n'est pas Léa qu'il ne faut pas montrer, c'est la carte que vous allez prendre. »*

Supposons, car vous êtes dans la confiance, que la carte de *Léa* soit le roi de carreau (K♦) et celle de *Jean*, le trois de cœur (3♥). *« Bien ! maintenant, Léa et Jean, vous allez, l'un et l'autre, cacher votre carte dans votre paquet respectif et surtout vous en souvenir. »*

Les deux participants s'exécutent et attendent les consignes. *« Jean, mélangez votre paquet. Léa, je vous en prie, faites comme Jean et placez votre paquet sur celui de Jean. »*

Le magicien qui était à l'écart des deux collaborateurs pendant cette première phase, reprend les choses en main. Il s'empare du jeu et le mélange à nouveau. *« Je vous en prie, Jean ou Léa, coupez et complétez la coupe. »* Léa disciplinée comme une japonaise qui traverse une rue coupe le jeu et complète la coupe.

Le magicien étale le jeu en ruban, les faces sont visibles, sur le tapis vert (ou bleu, la couleur du tapis est de la convenance de chacun. Je connais même un confrère qui se sert d'un tapis invisible.)

Magie des Cartes

Et après quelques secondes d'une intense concentration le mentaliste annonce à *Léa* que sa carte est le roi de carreau (K♦) et celle de *Jean* le trois de cœur (3♥).

1 - Un jeu de cartes en **26 EQ et 26 DQ**.

2♣	10♠	A♥	8♠	5♣	7♣	K♥	3♥	Q♣	A♣	9♦	K♣	8♦
4♣	2♦	7♥	6♠	10♦	4♥	6♦	9♠	5♥	Q♦	J♣	J♥	5♠
10♠	8♠	7♠	3♠	7♦	5♦	3♠	3♦	J♠	6♥	2♥	4♠	10♥
4♦	J♦	A♠	Q♣	A♦	K♠	9♥	2♣	K♦	6♣	8♥	Q♥	9♣

2 - La réussite du tour repose sur le montage en 26 EQ et 26 DQ du jeu.

Àu départ, le jeu est présenté à l'examen du public. Rien à signaler, le jeu semble bien mélangé et aucun montage particulier à débusquer. Le magicien que vous incarnez, entame ensuite un faux-mélange du jeu. Coupez ensuite en deux paquets, le paquet A doit contenir toutes les EQ et le B les DQ. Un mélange de chaque paquet peut être fait. La collaboratrice *Léa* prend une DQ dans le paquet B de *Jean* et l'enterre dans son paquet A des EQ. De même *Jean* après avoir pris une EQ dans le paquet de *Léa* enterre la sienne dans son paquet de DQ. Ensuite les deux participants mélangent chacun leur paquet. Le paquet A de *Léa* est posé sur celui de *Jean*, le paquet B.

Puis, vous reprenez le jeu en main et au moment de le couper en deux parties égales de 26 cartes en vue de le faroter ¹ vous allez discrètement voir que n26 est une EQ et n27 une DQ, c'est le cas le plus largement rencontré. Mais n26 peut être une EQ et n27 une EQ, vous en déduisez que n27 est la carte de *Jean*. Un autre cas peut se rencontrer, que n26 soit une DQ et n27 une DQ, vous en déduisez que n26 est la carte de *Léa*. Enfin si n26 est une DQ et n27 une EQ c'est que vous êtes chanceux : N26 est la carte de *Léa* et n27 celle de *Jean*, ce cas est plus rarement rencontré.

Après avoir réalisé le *Faro*, faites couper et compléter la coupe. Étalez le jeu sur le tapis pour que les faces soient visibles ou étalez-le dans vos mains, cela revient au même pour retrouver les deux cartes choisies. Il suffit de regarder la physionomie du jeu et de rechercher dans la répétition d'un cycle l'endroit où il y a une rupture. Après le *Faro*, la logique voudrait que le jeu soit arrangé du début à la fin sur le cycle EQ/DQ/EQ/DQ/... ou bien DQ/EQ/DQ/EQ/... Or, une carte DQ (celle de *Léa*) remplace une carte EQ et de

¹ Faroter. Néologisme, qui désigne l'action d'exécuter un *faro*. Le *Faro* : On exécute un *faro* en coupant le jeu en deux paquets égaux qui sont mélangés par imbrication des cartes de chaque paquet. Le *faro* est un mélange parfait qui permet de classer le jeu dans un ordre précis et mathématique. L'une des meilleures études sur le sujet, « *The Faro Shuffle* », pages 153 à 233, *Ed Marlo's Revolutionary Card Technique* par Ed Marlo, Magic Inc., 2003. Voir aussi le chapitre 16 : *The perfect Faro Shuffle* dans *Expert Card Technique* de Jean Hugard et Frederick Braue, Dover. Les francophones hermétiques à l'anglais peuvent consulter le livre « *Cartomania* » de Richard Vollmer, aux éditions Techniques du Spectacle, un chapitre entier est dédié au *Faro*.

Magie des Cartes

même, une EQ (celle de *Jean*) remplace une carte DQ. Le jeu va présenter une ou deux ruptures dans l'ordre cyclique des cartes, soit : (EQ-DQ)-(DQ-EQ)-(EQ-DQ), (EQ-DQ)- etc, soit : (EQ-DQ)-(DQ-DQ)-(EQ-EQ), (EQ-DQ)- etc. Il faut donc repérer dans le ruban l'endroit où l'ordre cyclique des cartes est corrompu afin d'identifier les deux cartes choisies.

Remarque, si le jeu se présente dans un cycle (DQ-EQ)-(DQ-EQ)- etc, le processus d'identification des deux cartes sera sur le même mode.