

## L'ÉNIGME DES 12 CARTES

**U**ne carte est retrouvée d'une manière mystérieuse parmi douze cartes. Pour avoir présenté cet effet à des publics différents je peux vous dire qu'il scotche vraiment.

Faisons intervenir auprès du magicien un jeune homme, *Julien*, qui s'intéresse aux tours de cartes.

« *Tenez Julien, coupez le jeu et complétez la coupe.* » « *Voulez-vous recouper ?* » Suite à la coupe effectuée par *Julien*, le magicien complète la coupe, ramasse le jeu et distribue les cartes alternativement en deux paquets de six cartes, A et B. « *Parfait ! Pour ce tour nous allons utiliser douze cartes.* » Le magicien mélange chaque paquet, le A et le B sans prendre connaissance des cartes. « *Julien ! Choisissez, sans me la montrer, c'est très important, une carte dans l'un de vos deux paquets.* » *Julien*, en bon petit soldat, prend en main le paquet B et sort une carte, la regarde pour lui-même (par exemple le huit de pique). « *Maintenant, remettez votre carte dans ce paquet* » (le paquet A.) Pause. « *Mélangez chaque paquet à fond sans me montrer les cartes.* » Le participant mélange les sept cartes du paquet A puis celles du paquet B. À la fin des mélanges, le magicien saisit le paquet B, le pose sur le paquet A puis dans la foulée, fait un éventail des six premières cartes en main gauche, les six suivantes en main droite et les imbriquent en les alternant (un peu comme dans un Faro que l'on réaliserait avec seulement douze cartes). « *Vous voyez Julien, le mélange que je viens de faire devant vous est espagnol. Il se pratique plutôt en été à cause des fortes chaleurs et toujours après une bonne sieste.* » Le magicien étale les douze cartes, les faces visibles, sur la table. « *Vous êtes d'accord avec moi Julien que c'est la première fois que je prend connaissance de vos cartes. Je rappelle que vous en avez choisi une et que ma mission si je l'accepte consiste à retrouver laquelle est la votre.* » Pause. « *Je dois vous dire que je suis dans l'expectative car cette distribution est brouillonne. Cependant en mon âme et conscience, je pense que votre carte est le huit de pique (8♠).* » Applaudissements !

### Points forts

- Le jeu peut être examiné avant de commencer le tour, il est normal, - Le jeu est coupé de manière loyale, - Chaque paquet est réellement mélangé, - Le magicien devine la carte choisie qu'au dernier moment, quand les cartes sont étalées, - Le tour peut être refait des dizaines de fois, les douze cartes sélectionnées ne seront jamais les mêmes, - Le truc est indétectable et représente un vrai casse-tête malgré la simplicité du principe mis en œuvre et les actions menées, - Et cerise sur le gâteau, il se réalise avec un jeu normal qui peut tout à fait avoir été emprunté.

## Magie des Cartes

1 - Il faut un jeu de cartes préparé en EQ/DQ ou si vous préférez une autre formulation, les cartes EQ doivent alterner avec les DQ. Montrer le jeu tel quel. Pour les néophytes comme pour de nombreux magiciens ne connaissant pas le principe du CPLI, le jeu semble parfaitement mélangé.

Faites couper et compléter la coupe. Plusieurs coupes complétées peuvent être successives. Distribuez douze cartes, les faces cachées, en deux paquets, A et B, en veillant à un aller-retour des cartes. En clair, la première est mise en A, la seconde en B, la troisième en A, etc, la dernière en B. Comme le jeu est en EQ/DQ ou en DQ/EQ, cela dépend de la première carte, l'un des deux paquets accueillera toutes les EQ et l'autre les DQ.

Donc, quel que soit le paquet choisi par le participant (*Julien*) il prendra dans ce paquet une carte qui sera mise dans l'autre paquet. Cette carte sera considérée comme l'étrangère du groupe. Dans notre exemple, *Julien* avait choisi une carte, le 8♣, cette carte a été prise parmi le groupe des six EQ, et a été mélangée avec les six DQ.

2 - Ensuite, le paquet B (composé de cinq cartes DQ) est placé sur le paquet A (paquet aux sept cartes, dont six DQ et une EQ inconnue pour l'instant).

Puis, le magicien éventaille les six premières cartes (celles de la main gauche) ainsi que les six dernières (celles de la main droite), photo 1, et les imbrique de manière à les faire alterner pour reconstituer le paquet de douze cartes.

Petite précision, l'imbrication des cartes doit laisser la première du paquet de la main gauche en première des douze. Photo 2.



3 - Enfin, les douze cartes sont étalées avec les faces visibles. À cette étape, pour la première fois le magicien découvre l'identité des cartes et peut procéder à une analyse de terrain. Il faut en premier lieu, déterminer l'identité de la première carte. Supposons, pour prolonger notre exemple, que cette première carte soit une EQ, cela signifie qu'il existe que deux possibilités pour identifier la carte choisie.

## Magie des Cartes

a) Le jeu est dans l'ordre logique : EQ-DQ-EQ-DQ-EQ-DQ-EQ-DQ-EQ-DQ-**EQ**-DQ, ce qui permet de conclure que la carte onzième est la carte choisie, c'est mathématique !

b) Le jeu présente une rupture dans sa distribution logique, comme ci-après : EQ-**EQ**-EQ-DQ-EQ-DQ-EQ-DQ-EQ-DQ-**DQ**-DQ cela signifie que la carte qui devrait occuper logiquement une position DQ est la carte choisie (une EQ). En fait dans cette situation, la carte choisie sera potentiellement soit en n02, n04, n06, n08, n10 ou n12, une position toujours paire.

Voilà c'est basique à mettre en œuvre et terriblement efficace. Remarque. Si la première carte est une DQ, en miroir, il faudra appliquer les mêmes règles.

4 - Conclusion. L'effet de ce tour est extraordinaire à présenter. Il peut être refait. À la limite, l'opérateur peut intervenir qu'à la phase finale, à condition toutefois d'avoir un partenaire fiable et apte à exécuter des instructions précises. Dans cette présentation, l'effet tient du miracle. En duo avec un pseudo médium, dans le secret de l'alcôve un sommet cartomagique peut être atteint.