

## LA PENDULE INVISIBLE

« *Les promesses n'engagent que ceux qui les lisent.* »

Un fantastique effet de cartes réalisé avec une spectatrice dont le prénom est *Olivia*. Un jeu de cartes est présenté à la participante. R.A.S. Le magicien le pose devant la spectatrice et se retourne. Il va donner ses instructions à distance.

« *Ma chère Olivia, je vais vous proposer une petite expérience mentale. Acceptez-vous de participer ?* » « *Oui monsieur le magicien.* » « *Je vais vous livrer quelques instructions, à chaque fois qu'elle sera accomplie ayez la gentillesse de me dire : OK !* » « *OK !* » jette Olivia un brin malicieuse. « *Voici ma première instruction : Coupez le jeu et complétez la coupe.* » « *OK !* » « *Projetez votre regard sur la table et imaginez une pendule invisible ne comportant que quatre indications, celles de midi, trois heures, six heures et neuf heures.* » « *OK !* » « *Placez votre jeu à 6 six heures.* » « *OK !* » « *Prenez connaissance de la première carte du jeu, mémorisez-là puis posez-là, face cachée à midi sur votre pendule invisible. Aussitôt, écrivez son nom sur le papier.* » « *D'accord !* » « *Prenez votre jeu et distribuez silencieusement, une à une, un nombre de cartes compris entre quatre et vingt et posez ce paquet à neuf heures... Et vous garderez votre jeu dans vos mains* » « *OK !* » « *Faites la même distribution à trois heures. Autant de cartes distribuées qu'à neuf heures. Et vous reposerez votre jeu à six heures.* » « *OK !* » « *Déplacer votre carte, à midi, sur le paquet de trois heures.* » « *OK !* » « *Déplacez votre jeu à six heures sur le petit paquet de trois heures.* » « *OK !* » « *Mettez le nouveau paquet de trois heures sur celui de neuf heures.* » « *Parfait !* » « *Positionnez le jeu au centre de votre pendule invisible, cartes toujours cachées.* » « *OK !* » « *Enfin, voici ma dernière instruction, pliez le papier sur lequel vous avez écrit votre carte et cachez-le dans le poing de votre main gauche.* » Le magicien se rapproche de la fille, retourne le jeu et l'étale sur la table.

Il se concentre et d'une voix hésitante et transpirante après ce marathon, conclut :  
« *Auriez-vous écrit sur le papier, DEUX DE PIQUE.* » « *C'est exact ! Comment avez-vous deviné ?* »

1 - Un jeu de cartes préparé en EQ/DQ. Un papier et de quoi écrire. Voici une belle application du EQ/DQ. En suivant à la lettre la procédure proposée par l'opérateur la carte choisie sera indubitablement placée à un endroit du jeu où sa position indique qu'il s'agit de cette carte. C'est maté-magique ou dingue !

Partons génériquement d'un jeu dans lequel les DQ et EQ alternent, DQ(01) → EQ(52).

À chaque carte (EQ ou DQ) est attribuée une valeur n de 01 à 52.

DQ   EQ   DQ   EQ   DQ   EQ   DQ   EQ   DQ   EQ   DQ   EQ   DQ

## Magie des Cartes

(01)											(12)	
	(02)	(03)	(04)	(05)	(06)	(07)	(08)	(09)	(10)	(11)		(13)
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	(20)	(21)	(22)	(23)	(24)	(25)	(26)
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
(27)	(28)	(29)	(30)	(31)	(32)	(33)	(34)	(35)	(36)	(37)	(38)	(39)
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(40)	(41)	(42)	(43)	(44)	(45)	(46)	(47)	(48)	(49)	(50)	(51)	(52)

Instruction n°1 : Le jeu est coupé et la coupe est complétée.

Supposons que le jeu soit coupé entre EQ(20) et DQ(21). La coupe est complétée. Voici sa nouvelle physionomie.

DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
(21)	(22)	(23)	(24)	(25)	(26)	(27)	(28)	(29)	(30)	(31)	(32)	(33)
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(34)	(35)	(36)	(37)	(38)	(39)	(40)	(41)	(42)	(43)	(44)	(45)	(46)
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
(47)	(48)	(49)	(50)	(51)	(52)	(01)	(02)	(03)	(04)	(05)	(06)	(07)
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(08)	(09)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)	(19)	(20)

2 - Instruction n°2 : Le jeu est placé à **6 H** (six heures).

3 - Instruction n°3 : La première carte du jeu est mémorisée, placée à **midi** et son nom noté sur un papier. Dans notre exemple générique, cette première carte est **DQ(21)**.

4 - Instruction n°4 : Un nombre déterminé de cartes est distribué sur **9 H**. Par exemple, cinq cartes sont distribuées une à une en une pile, celle de 9 H. EQ(26) - DQ(25) - EQ(24) - DQ(23) - EQ(22).

5 - Instruction n°5 : Un même nombre, soit cinq cartes, est distribué sur **3 H**. DQ(31) - EQ(30) - DQ(29) - EQ(28) - DQ(27). Le talon (de 41 cartes) est placé sur **6 H**.

EQ   DQ   EQ   DQ   EQ   DQ   EQ   DQ   EQ   DQ   EQ   DQ   EQ

### Magie des Cartes

(32)	(33)	(34)	(35)	(36)	(37)	(38)	(39)	(40)	(41)	(42)	(43)	(44)
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
(45)	(46)	(47)	(48)	(49)	(50)	(51)	(52)	(01)	(02)	(03)	(04)	(05)
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(06)	(07)	(08)	(09)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)
DQ	EQ											
(19)	(20)											

6 - Instruction n°6 : La carte mémorisée (et notée) est transférée de **midi** à **3 H**. Ce qui donne : **DQ(21)** - DQ(31) - EQ(30) - DQ(29) - EQ(28) – DQ(27).

7 - Instruction n°7 : Le talon (sur **6 H**) est déplacé sur le paquet de **3 H**.

EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(32)	(33)	(34)	(35)	(36)	(37)	(38)	(39)	(40)	(41)	(42)	(43)	(44)
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
(45)	(46)	(47)	(48)	(49)	(50)	(51)	(52)	(01)	(02)	(03)	(04)	(05)
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(06)	(07)	(08)	(09)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)
DQ	EQ	<b>DQ</b>	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ					
(19)	(20)	<b>(21)</b>	(31)	(30)	(29)	(28)	(27)					

8 - Instruction n°8 : Le nouveau paquet de **3 H** (de 47 cartes) est posé sur le paquet de **9 H** (de 5 cartes.)

EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(32)	(33)	(34)	(35)	(36)	(37)	(38)	(39)	(40)	(41)	(42)	(43)	(44)
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ
(45)	(46)	(47)	(48)	(49)	(50)	(51)	(52)	(01)	(02)	(03)	(04)	(05)
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(06)	(07)	(08)	(09)	(10)	(11)	(12)	(13)	(14)	(15)	(16)	(17)	(18)
DQ	EQ	<b>DQ</b>	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ
(19)	(20)	<b>(21)</b>	(31)	(30)	(29)	(28)	(27)	(26)	(25)	(24)	(23)	(22)

9 - Instruction n°8 : Le jeu est transféré sur **6 H**. Il est ensuite étalé, les faces visibles, en ruban. Identification de la carte choisie. À partir de maintenant il est très facile de connaître la carte choisie. Dans l'alternance EQ/DQ du jeu, vous remarquez à un certain endroit une rupture, à **DQ(21)** – DQ(31), en effet, à la place d'une DQ on attendrait une EQ, on conclut donc que cette carte est celle choisie, la **DQ(21)**. Notez que selon l'endroit de la coupe (instruction n°1) et le nombre de cartes distribuées (un même nombre sur 9 H et 3 H, instructions 4 et 5) il faudra rechercher dans le jeu non pas une DQ mais une EQ. Quelques essais montreront les issues et l'étendue des cas rencontrés. Avec un peu de pratique il est très rapide de repérer l'endroit de la rupture (EQ/DQ ou bien DQ/EQ) pour identifier la carte choisie. Astuce. En transférant la carte choisie dessus ou dessous le jeu on le reconfigure en EQ/DQ ou inversement.

10 - Conclusion. Ce tour est diabolique pour le public. Il lui est impossible de remonter à la source. De plus, par sa présentation, faire imaginer une pendule invisible, son mystère prend une autre dimension. Magie ou mentalisme ? Un débat qui est comme la vis d'Archimède sans fin.