

LA VOIX DE SON MAÎTRE

Dans cet effet, nous allons aborder un arrangement particulier du jeu en 13 EQ – 26 DQ – 13 EQ et à travers un effet interlude.

Faisons asseoir à la table du prestidigitateur le spectateur *Robert*. Cet homme est un retraité actif dans le milieu associatif et qui, à ses heures perdues, aime faire quelques tours de magie à ses petits-enfants.

« *Alors Robert, vous êtes un homme heureux !* » « *Et pourquoi ?* » « *Parce que pour vous tous les jours c'est dimanche.* » « *Oui vous avez raison.* » Tout en engageant ce dialogue le magicien mélange un jeu de cartes. « *Robert, je vais vous proposer un tour tout spécialement pour vous.* » Tout d'abord, le magicien éventaille son jeu pour montrer à *Robert* que le jeu est bien mélangé. Remarque ! Seul le spectateur voit la face des cartes. Ensuite il les étale sur la surface de travail (tapis, nappe, etc.) faces cachées, et en retire au hasard, quatre cartes. Pour la démo supposons que ces cartes soient : 6♥, A♦, 3♠ et 4♦.

Il (le magicien) les place devant lui, faces visibles, reprend le jeu en main, lui donne un dernier mélange et distribue les cartes en deux paquets, A et B de treize cartes chacun. Le talon est remis dans l'étui. « *Robert ! Comme je sais que vous êtes un homme de cœur, ces quatre cartes vont être au cœur de notre tour.* » Le magicien vient d'attirer l'attention sur les quatre cartes alignées devant lui.

« *Maintenant, pendant que je vais me retourner, vous allez sortir une carte de ce paquet (le A), en prendre connaissance, noter son nom sur ce calepin et la mettre face cachée à côté du quatre de carreau (4♦).* » Le magicien se retourne et le participant retire une carte de son choix du paquet A (par exemple, le K♥) et la pose cachée (comme cela est demandé par l'opérateur) près du 4♦. Ensuite, il note scrupuleusement le nom de sa carte sur le calepin. « *De la même manière, vous allez retirer une carte de l'autre paquet (le B) et après en avoir pris connaissance, la placer près du 6♥ sans oublier de noter son nom sur le calepin.* » Allez ! par exemple, le 7♠. « *Je vous en prie, Robert, mélangez chaque paquet (le A et le B).* » « *C'est bon ! Alors introduisez votre première carte, celle près du 4♦ dans le paquet le plus proche (le B), à l'un des rangs indiqués par les quatre cartes alignées, 6♥, A♦, 3♠ ou 4♦.* » « *De même, introduisez votre seconde carte cachée dans l'autre paquet, à l'un des rangs indiqués par le 6♥, A♦, 3♠ et 4♦.* »

Le magicien refait surface et tout en restant à distance fait un bref récapitulatif : « *Vous êtes d'accord avec moi que c'est vous qui avez manipulé ce jeu et que les deux cartes que vous avez choisies ne sont connues que de vous-même.* » Avant même que le participant réponde le magicien lui précise ses dernières instructions : « *Robert, vous allez prendre l'un des deux paquets en main, éventailer les cartes comme à la belote¹ et sans perturber leur ordre me dire à haute voix le nom de toutes les cartes, en partant par celle du*

1 La belote est un jeu de cartes très populaire en France.

Magie des Cartes

dessus. » « Deux de cœur, roi de pique, roi de carreau, roi de cœur, neuf de cœur, huit de trèfle, as de pique, dame de cœur, dame de trèfle, valet de carreau, sept de carreau, neuf de trèfle et enfin dix de cœur. »

Le magicien réfléchit et donne son sentiment : « *Votre carte est au quatrième rang, le roi de cœur(K♥), n'est-ce pas ?* » « *Pas mal !* » dit le retraité Robert. « *Je vous en prie, continuons, annoncez-moi les autres cartes (celles du paquet A).* » « *Neuf de pique, six de pique, deux de pique, cinq de trèfle, as de cœur, sept de pique, valet de cœur, six de carreau, sept de trèfle, roi de trèfle, huit de pique, neuf de carreau et le dix de pique.* »

« En vous écoutant attentivement j'ai senti à un moment un léger fléchissement de votre voix à la sixième carte, le sept de pique(7♠), il se pourrait que ce soit la votre. » Fin !

1 - Un jeu de cartes préparé en **13 EQ – 26 DQ – 13 EQ**. En d'autres termes, les 26 EQ sont intercalées entre les EQ.

Là encore, ne nous laissons pas de le répéter, le jeu semble bien brassé et n'attire pas l'attention sur un quelconque arrangement connu, c'est le miracle du classement par les index. Un calepin et un stylo pour le matériel, autant dire que ce tour vous fera faire des économies.

2 - Le tour sur le plan technique est d'une facilité déconcertante dans sa mise en œuvre. Ce pourrait être un tour de débutant.

En fait, les quatre cartes « témoins » seront retirées parmi celles des DQ (le groupe central des vingt six EQ).

Comme un faux-mélange ne va pas changer l'arrangement du jeu le paquet A sera inévitablement composé de treize EQ et le B d'un nombre équivalent de DQ.

3 - Une carte EQ, si vous relisez l'effet, sera introduite à l'un des rangs désignés par les témoins (les quatre cartes DQ), de même pour une carte DQ.

4 - Bien évidemment en faisant nommer les cartes à haute voix vous identifiez dans chaque paquet celle qui ne fait pas parti du groupe (EQ ou DQ).

Il est donc conseillé d'attacher une grande importance à la présentation pour en tirer la substantielle moelle. Pour conclure, il est clair que sans l'aide précieuse d'un jeu en CPLI pour réaliser cet effet il aurait peut-être fallu employer un jeu en chapelet voire mémorisé.