

LE MÉDIUM DU XXI ÈME SIÈCLE

Voici un effet énigmatique, la divination d'une carte, un tour qui peut être présenté dans une thématique de lecture de la pensée et qui montre toute la puissance du CPLI. Il me fut inspiré par un tour nommé « *LE MEDIUM – N°1* » de *Si Stebbins* décrit page 246 dans *l'Encyclopédie des tours de cartes*.

Un jeu de cartes non suspect est coupé en deux paquets à peu près égaux par le magicien et les deux paquets (A et B) sont mélangés séparément par un participant.

Un participant choisit librement son paquet, le A ou bien le B. Une fois son choix fait, par exemple, le B, il doit le couper et compléter la coupe. Ensuite il lui est demandé de distribuer en une pile les cartes de son paquet jusqu'à un nombre mental inférieur à 13. De prendre connaissance de la dernière carte distribuée, par exemple, le participant distribue en une pile huit cartes et prend connaissance de la huitième (son nombre mental inférieur à 13), cette carte est le dix de cœur(10♥). Dans la foulée, il est prié de placer le paquet A sur le talon du paquet B (par exemple, dix huit cartes) et d'ajouter à sa carte quatre cartes. Par exemple : 3♣, 10♦, Q♠ et 9♦. Le magicien l'invite à mélanger ces cinq cartes entre-elles puis de les étaler devant lui (le magicien) qui pendant toutes ces actions est resté loyal, il n'a pas cherché à regarder. Et cependant, une concentration de quelques instants permet au « mage » de deviner la carte du spectateur, le dix de cœur(10♥). Pour les spectateurs il semble impossible de décortiquer le truc.

1 - Un jeu de cartes classé en CPLI-1 26EQ/26DQ.

Le secret dévoilé, des cinq cartes la carte choisie sera soit la seule EQ parmi cinq cartes, soit la seule DQ parmi cinq cartes. So easy !

2 - Le jeu est séparé en deux paquets, A et B. Cette action sera faite par le magicien en donnant le sentiment qu'il coupe le jeu à peu près vers le milieu. Ainsi, le paquet A va regrouper les 26 EQ et le B les 26 DQ.

3 - Poursuivons ! Le participant choisit librement son paquet, A ou B. Supposons qu'il choisisse de prendre le B. Il peut le mélanger et est ensuite invité à couper son paquet et compléter la coupe.

4 - Il est prié de penser à un nombre mental inférieur à 13.

Une fois son choix fait, dans notre exemple : **HUIT**, il doit distribuer huit cartes en une pile (B1), mettre le talon (B2) à côté et prendre connaissance de la dernière distribuée du paquet B1, la huitième. Par exemple, le dix de cœur(10♥) est la huitième, le participant en prend connaissance et la met à part. Note. Il n'est peut-être pas idiot de faire montrer la carte choisie à une ou deux personnes de l'entourage ou faire noter son nom sur un papier.

Magie des Cartes

5 - Il lui est ensuite demandé de mettre le paquet A qui rappelons-le a été mélangé, sur le talon (le paquet B2) et ce nouveau paquet (A + B2) est posé en bloc sur le B1. Puis de distribuer quatre cartes sur sa carte et il doit les mélanger entre-elles.

Une chose est certaine, le travail du magicien est réduit peau de chagrin à peu de choses, il consiste à identifier la seule carte DQ qui se trouve dans ce petit paquet de cinq cartes (quatre EQ et une DQ). Pas sorcier !

Dans notre exemple, cinq cartes sont présentées au magicien, $3\clubsuit 10\diamond Q\spadesuit 10\heartsuit 9\diamond$, la seule qui ne soit pas une EQ est le dix de cœur(10♥).

Note finale. Si le paquet A est choisi. Que faire ? La procédure reste la même sauf pour l'identification de la carte, il faudra rechercher la seule EQ présente parmi les cinq cartes. Ne sous-estimez pas ce tour, il en surprendra plus d'un.