

LE MOT DE PASSE DÉVOILÉ

Dans ce tour nous allons aborder un arrangement particulier du jeu, le EQ-EQ, EQ-DQ, DQ-EQ, DQ-DQ, à travers un thème où une personne choisit une combinaison de quatre chiffres pour un code secret avec les as.

Pour cet effet nous faisons intervenir le magicien ainsi qu'une spectatrice au prénom parfumé de *Jasmine*.

« *Si vous voulez Jasmine nous allons retirer du jeu les as.* » Les quatre as sont retirés du jeu dans l'ordre de leur apparition. Et s'ensuit un mélange du jeu effectué par le magicien.

« *Vous savez comme moi que nous vivons une époque où nous devons avoir, de plus en plus, de mots de passe pour ouvrir, par exemple, un compte sur internet ou parce qu'un ordinateur demande à un humain de prouver qu'il n'est pas un robot ¹.* »

La spectatrice *Jasmine* acquiesce en ayant un léger sourire. « *Ces quatre as vont vous permettre de créer votre propre mot de passe dans quelques instants.* »

Pause.

« *Coupez le jeu puis complétez la coupe, je vous prie.* » Le jeu est coupé puis le paquet inférieur passé sur le supérieur afin de reconstituer le jeu. « *Je vous ai apporté Jasmine un bloc de post-it. Nous allons en numéroter quatre, de 1 à 4 comme ceci.* » Le magicien numérote quatre post-it sur la face collante et les placent alignés devant lui. « *Nous allons distribuer quatre paquets de deux cartes cachées avec ce jeu.* »

Comme il l'indiqua, le magicien place devant chaque post-it deux cartes prises au fur et à mesure sur le jeu. « *Pendant que je vais avoir le dos tourné, vous, Jasmine, vous allez coller sur la face visible des as (A♣, A♥, A♠, A♦) un post-it en décidant vous-même dans quel ordre vous désirez le faire, Ensuite, vous remettrez chaque as dans le paquet qui lui correspond.* »

Notez dans cette description, qu'avant de se retourner le magicien prend soin de montrer concrètement ce que la participante doit faire afin d'éviter des erreurs. La spectatrice semblant avoir pigé, le magicien confiant se retourne et attend qu'elle termine.

« *OK c'est bon ! Vous allez maintenant permuter les paquets comme vous le souhaitez, par exemple, vous pouvez mettre le 3 à la place du 1, le 1 à la place du 2, etc. C'est vous qui décidez.* » « *Avez-vous terminé ?* » « *Oui, monsieur le magicien.* » Le magicien : « *J'allais oublié, Jasmine, vous allez maintenant retourner les paquets de manière que seule la première carte apparaisse et que l'on ne puisse voir que l'index des deux cartes qui suivent.* »

¹ Un ordinateur qui demande à un humain de prouver qu'il n'est pas un robot est un délicieux apophtegme qui apporte une note drôle au boniment du magicien.

Magie des Cartes

La gentille *Jasmine* fait de son mieux car elle n'est pas une joueuse calée mais de l'avis du magicien se débrouille plutôt bien. Le magicien prend maintenant connaissance des cartes. « *Madame, vous convenez avec moi que le jeu a été coupé par vos soins, je ne pouvais donc pas savoir quelles cartes seraient distribuées, d'autant que le jeu a été brassé. Vous convenez aussi qu'il m'est impossible de savoir à quel post-it vous avez associé chaque as.* » Le magicien réfléchit quelques instants puis annonce : « *Veillez sortir l'as de cœur (A♥), il porte le numéro 1.* » Après vérification cela est confirmé par *Jasmine*. « *Quant à l'as de trèfle (A♣) il porte le numéro 2.* » Encore exact ! « *Maintenant, mais peut-être que je me trompe, il me semble que l'as de pique (A♠) est le numéro 4 donc le 3 est l'as de carreau (A♦).* » Le numéro de chaque as se révèle, après vérification, complètement juste. Et le magicien rajoute : « *La prochaine fois que vous allez choisir un code secret, je vous déconseille d'utiliser CŒUR – TRÈFLE – CARREAU - PIQUE car je crains fort qu'il soit peu fiable et démasqué par un magicien malin. Merci à vous !* » Applaudissements.

Points forts : - Aucun arrangement du jeu n'est détecté, un examen minutieux des cartes ne révèle rien, même auprès d'un public de magiciens ayant potassé quelques livres sur les chapelets de cartes et qui estiment être à jour dans leur bréviaire. - Les cartes ne sont pas marquées ni spéciales. - Il est probable que vos spectateurs émettent l'hypothèse que vous avez appris le jeu par cœur, c'est vous faire trop d'honneur. - À ma connaissance cet effet est singulier. - Il s'apparente à du mentalisme, à la rubrique effet troublant de divination.

1 - Le jeu doit être classé en EQ-EQ, EQ-DQ, DQ-EQ, DQ-DQ répété six fois. Ce qui nous fait quarante huit cartes dans le jeu en chapelet. Quant aux as ils sont insérés à quatre endroits différents afin que le jeu soit en attente.

En matériel complémentaire vous avez besoin d'un petit bloc de post-it et un crayon. La photo 1 montre le montage qu'il faut obtenir. Avec le CPLI, il est facile de classer les cartes ainsi en donnant le sentiment que le jeu est ordinaire. Il existe en effet de nombreux couplages possibles. La série : EQ-EQ, EQ-DQ, DQ-EQ, DQ-DQ, répétée six fois va être, en fait, le bras armé du mentaliste.



Propriétés du montage.

Après avoir coupé le jeu n'importe où et l'avoir tout naturellement complété :

- En distribuant (de la gauche vers la droite) quatre paquets de deux cartes voisines, les quatre paquets seront dans le montage EQ-EQ, EQ-DQ, DQ-EQ, DQ-DQ.

Magie des Cartes

- Et comme ce chapelet de huit cartes se répète, il est facile de connaître son ordonnancement en prenant connaissance des six premières du jeu. Un brève regard sur les cartes vous donnera toutes les indications dont vous avez besoin.

Illustration, si vous constatez que les six suivantes sont dans la série : DQ-EQ, EQ-EQ, DQ-DQ vous en concluez, primo, que la quatrième paire (les deux cartes suivantes) sont EQ-DQ et secundo que les huit cartes qui ont été distribuées sont dans cet ordre (car le jeu est en chapelet.) Conseil. Afin de faciliter la mémoire, nous allons mettre en place un moyen simple et commode pour s'en souvenir. **A = EQ-EQ, B = EQ-DQ, C = DQ-EQ et D = DQ-DQ**. Mémorisez ces correspondances et ainsi, en reprenant notre exemple, vous observerez que les trois premiers couples du jeu sont C – A – D, que le quatrième, par déduction, est B. Les huit cartes distribuées par paquet de deux sont donc à l'identique, en C – A – D – B.

Dans le tableau ci-dessous vous avez les huit combinaisons qu'il est possible de rencontrer selon l'endroit où la coupe a été faite.

A	B	C	D
A	D	B	C
B	C	D	A
D	B	C	A
C	D	A	B
B	C	A	D
D	A	B	C
C	A	D	B

2 - Le magicien propose à son public un tour de cartes hors des sentiers battus. Le jeu est montré sans arrangement particulier. Les quatre as sont sortis du jeu et mis provisoirement de côté. Facultatif. Vous pouvez donner au jeu un faux mélange.

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

Il est coupé (coupe complète) et une personne (*Jasmine*) est invitée à distribuer quatre paquets de deux cartes faces cachées en les alignant sur la table ou le tapis. Reprenons le

Magie des Cartes

montage évoqué plus haut et supposons que la première carte soit le 2♦(01). La participante va donc distribuer huit cartes, deux par deux pour former quatre paquets.

paquet n°1

2♦ - K♥

paquet n°2

7♥ - 10♣

paquet n°3

K♠ - 2♠

paquet n°4

K♦ - 3♠

Notez que le 5♥ devient la première du jeu (composé de quarante cartes.)

Le magicien pose devant chaque paquet un post-it (4 papiers numérotés de 1 à 4). Photo 2



Conseil ! Il est souhaitable d'écrire sur la face collante du papier votre numérotation. En agissant de la sorte, les post-it seront collés sur les cartes en dissimulant leur numéro, ce qui est une garantie supplémentaire qu'il vous était impossible de lire le numéro.

3 - La personne doit ensuite en son âme et conscience associer à chaque as un numéro pour former un code secret d'as. Dans le vif du sujet, par exemple, elle colle le post-it marqué 1 sur l'as de cœur (A♥), le 2 sur l'as de trèfle (A♣), le 3 sur l'as de pique

(A♠) et le 4 sur l'as de carreau (A♦), photo 3. Puis elle insère chaque as, en sandwich dans chaque paquet, photo 4.

Magie des Cartes



paquet n°1

2♦ - A♥ - K♥

paquet n°2

7♥ - A♣ - 10♣



paquet n°3

K♠ - A♠ - 2♠

paquet n°4

K♦ - A♦ - 3♠



7♥ - A♣ - 10♣

K♦ - A♦ - 3♠

2♦ - A♥ - K♥

K♠ - A♠ - 2♠

Enfin elle doit perturber l'ordre en permutant les paquets à sa guise, photo 5, un brouillage apparent pour le magicien.

Note. Il y a vingt quatre permutations avec les quatre as, c'est purement mathématique, votre spectatrice le sait peut-être si celle-ci connaît la factorielle $n!$ du nombre 4 (quatre as ou objets permutés.) $4!$ se traduit : $1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$.

Théoriquement vous avez 1 chance sur 24 de découvrir la bonne combinaison, soit environ 4,16 %. Sauf que pendant ces étapes, vous avez le temps de prendre connaissance des six premières cartes du jeu (le talon des quarante cartes) afin de vous concentrer sur la série des douze cartes distribuées. Normalement ces six cartes, en reprenant notre exemple, seront : 5♥ - 7♣ - 4♣ - 7♦ - 8♥ - J♥.

Magie des Cartes



4 - Grâce à votre mémo, vous en déduisez que les quatre paquets distribués étaient dans la série A B C et donc D. Vous refaites surface au moment décisif où les quatre paquets de trois cartes sont retournés faces visibles, photo 7.

Votre démarche va consister à repérer le paquet A constitué d'un as entouré par deux cartes EQ. Ce paquet (2♦ - A♥ - K♥) est le troisième, s'en suit que vous pouvez affirmer que l'as de cœur porte le numéro 1. Dans la foulée vous recherchez le paquet B (EQ-DQ), le premier (7♥ - A♣ - 10♣), l'as de trèfle (A♣) porte donc le numéro 2. C'est dans cette démarche mentale que vous déduirez que le paquet 3 est C (DQ-EQ), K♠ - A♠ - 2♠ et le paquet 4, le D, (DQ-DQ), K♦ - A♦ - 3♠.

5 - Une griotte sur le gâteau vient clore ce tour en apothéose. Au lieu d'annoncer quel as porte le post-it 3 puis le 4, marquez une pause comme si vous attendiez une inspiration soudaine puis dites une phrase de ce style : « *Peut-être que je me trompe, mais il me semble que l'as de carreau (A♦) est le numéro 4 et le 3 l'as de pique (A♠).* » Le public sera très intrigué que vous vous intéressiez au quatrième as plutôt qu'au troisième.

6 - Voilà ! Ce n'est pas compliqué et au bout du chemin le succès est garanti. Le tour peut se refaire. Dernier conseil. Ne négligez pas de soigner la présentation du tour. Un scénario bien écrit est gage d'une bonne performance et d'une prestation bien rémunérée.