

## LES 4 PRÉDICTIONS DU MENTALISTE

**A** bordons l'un des fleurons de cet ouvrage, « *Les 4 prédictions du mentaliste.* » Une expérience mentale hors du commun, réalisable dans des conditions de magie rapprochée. Une routine de cartes que je présente depuis plusieurs années avec excitation et qui m'apporte du succès. Je peux vous garantir qu'elle laisse sur l'auditoire un marquage au feutre indélébile. C'est j'en suis convaincu le tour « Killer » dont on se souvient après le passage du magicien.

Un jeu de cartes mélangé est coupé à plusieurs reprises par une spectatrice que nous appelons *Elsa*. Une dernière fois, le jeu est coupé et les deux moitiés sont mélangées l'une avec l'autre d'une manière franche et honnête. J'insiste bien sur ce fait, les cartes sont réellement mélangées par l'opérateur ou bien la participante, elle-même. Le magicien distribue les cartes en quatre paquets. La spectatrice *Elsa* choisit un paquet librement et note quatre cartes au hasard. Supposons que ces cartes soient : 4♥, Q♦, J♠ et 4♣. Pendant ce temps-là, le magicien a ramassé les trois autres paquets et a entamé un mélange des cartes.

Ensuite le magicien écrit sur quatre feuilles de bloc-notes le nom des cartes choisies par *Elsa*, plie les feuilles en deux, voire en quatre et les placent devant lui, d'une manière inspirée, deux sur sa gauche et deux sur sa droite. Il sort de sa poche deux jetons, l'un est jaune et l'autre bleu. Il demande à *Elsa* sur quels papiers pliés il doit mettre le jeton jaune. Supposons qu'elle décide de mettre le jeton jaune sur les deux papiers à la gauche du magicien. Le jeton bleu est donc mis sur les deux papiers à la droite du magicien. Le décor étant planté, le magicien propose à sa charmante collaboratrice *Elsa* le jeu suivant, « *Elsa, lorsque je mettrai une carte dans la zone du jeton jaune vous mettrez la votre dans la zone du jeton bleu et inversement.* »

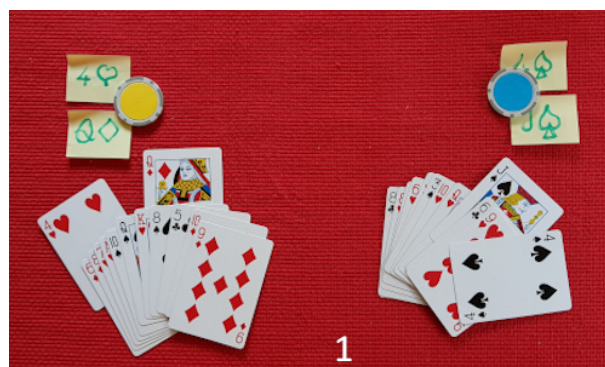
Pour illustrer son propos, le magicien place la première carte de son paquet dans la zone du jeton jaune et *Elsa* place la première de son paquet dans la zone du jeton bleu. Le magicien met sa suivante dans la zone du jeton jaune et *Elsa* la sienne dans la zone du jeton bleu. Pour varier un peu les plaisirs, le magicien place sa carte dans la zone du jeton bleu et *Elsa*, sa carte, dans la zone du jeton jaune. Les cartes sont ainsi mises tantôt à gauche, tantôt à droite, sans ordre à-priori cardinal, et ceci, jusqu'à épuisement des cartes de la spectatrice *Elsa*. Épilogue. Les cartes dans la zone du jeton jaune sont montrées, on y remarque deux cartes choisies par *Elsa*, le Q♦ et le 4♥. Et parmi les cartes distribuées dans la zone du jeton bleu se trouvent le J♠ et le 4♣. Et qu'en est-il des quatre prédictions placées en amont sous les jetons ? Le magicien, serein, laisse *Elsa*, elle-même, découvrir celles-ci. Sous le jeton jaune les deux papiers correspondent, Q♦ et 4♥. De facto, les deux papiers sous le jeton bleu sont J♠ et 4♣. Photo 1. Applaudissements assurés pour le cartomane mentaliste.

Points forts.

Le magicien ne place pas systématiquement deux prédictions à gauche et deux à droite. Il peut, selon les circonstances, varier, les mettre toutes à gauche ou à droite ou bien faire autrement selon le contexte. Comme le jeu a été réellement mélangé, ex-post, l'idée d'un jeu pré-arrangé ne peut pas être évoquée par le public. Le truc est indécélable même pour les plus avertis.

Pour avoir exécuté « *Les 4 Prédications du Mentaliste* » de très nombreuses fois, je peux vous affirmer que le modus operandi n'a jamais été détecté par qui que ce soit et ne le sera pas plus demain qu'hier. Cette expérience mentale peut être reconduite aussitôt, ce qui est encore plus fort et contredit l'un des préceptes de la prestidigitation,

« Ne jamais refaire le même tour. » Plusieurs personnes peuvent participer à l'expérience afin d'apporter une dynamique. Cette routine de cartes peut être habillée d'une histoire et/ou être présentée sur un thème particulier, par exemple, en remplaçant les jetons par des objets symboliques ou publicitaires, etc. Le magicien peut distribuer les cartes dans la zone d'un jeton (jaune ou bleu) sans voir l'identité des cartes qu'il distribue. La spectatrice n'est pas de mèche avec le magicien, faut-il le préciser ? On peut parfaitement confier le choix de la distribution des cartes du magicien à une tierce personne (un médium, par exemple.) Le tour réussira même dans ces conditions impossibles. La marge d'erreurs étant nulle l'opérateur peut consacrer son temps à peaufiner sa présentation. Enfin et surtout, cet effet laisse croire que le magicien est un surhomme doué d'une phénoménale mémoire.



1 - Un jeu de cartes en EQ et DQ et deux jetons, un jaune et un bleu. Remarque. N'importe quels objets feront l'affaire si vous n'avez pas les deux jetons requis. Il faut simplement que les deux objets soient identifiés par le public comme différents. Il faut aussi un petit bloc-notes et un stylo.

2 - Pour réaliser cette merveilleuse expérience mentale, n'ayons pas peur des superlatifs, vous devez préparer votre jeu en montage Équilibré/Déséquilibré. Plus concrètement, cartes équilibrées et cartes déséquilibrées de votre jeu doivent impérativement alterner. Afin de vous expliquer le mieux possible cette routine je vous propose d'arranger le jeu comme ci-dessous.

## Magie des Cartes

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

3 - Faites subir au jeu plusieurs coupes. Note. Nous savons, en tant que praticiens avertis, qu'une coupe ne mélange aucunement les cartes, cependant chez le public cette frontière n'est pas toujours si nette.

4 - Faites un faux-mélange *Charlier*, tout indiqué, ou celui dont vous êtes le plus familier ; il en existe une infinité largement décrits dans les ouvrages de cartomagie qui tapissent les étagères des magiciens addicts.

En vue de séparer le jeu en deux paquets pour les mélanger vous allez employer une stratégie particulière :

- Si la dernière carte (n52) est une carte équilibrée alors coupez vers la moitié du jeu sous une carte déséquilibrée, La photo 2 montre que le magicien coupe son paquet sous le huit de trèfle sachant que la dernière est une équilibrée (K♣). En revanche si n52 est une carte déséquilibrée coupez sous une carte équilibrée.

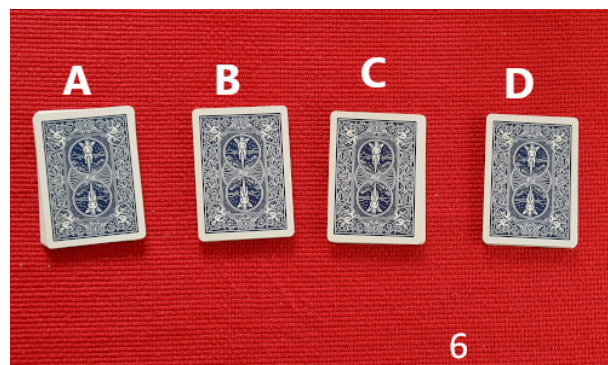
5 - Une fois ces précautions prises, mélangez à la *queue d'aronde* les deux prises entre-eux. Les cartes vont s'imbriquer au gré du jet des cartes, la photo 3 et la photo 4 montrent que les deux paquets sont mélangés à l'américaine. Il est possible de laisser la spectatrice exécuter, elle-même, le mélange si vous sentez qu'elle en est capable, la déesse de *Milo* en serait bien incapable! Attention ! Le mélange à la française est à proscrire.



## Magie des Cartes



6 - Une fois le mélange réalisé, égalisez les cartes et distribuez-les en quatre piles. Les cartes s'empilent au fur et à mesure pour former quatre paquets que nous désignons par A, B, C et D. Photos 5 et 6. Conseil ! La distribution des cartes doit se faire en boucle, de préférence en partant de la gauche vers la droite avec retour. Notez que chaque paquet contiendra treize cartes.



7 - La spectatrice *Elsa* choisit l'un des quatre paquets, photo 7. Maintenant, en fonction de son choix voici la marche à suivre pour le ramassage des trois paquets restants.

- Si le paquet A est choisi, mettre C sur D ou D sur C et B sur le groupe CD ou DC.
- Si le paquet B est choisi, mettre C sur D ou D sur C et A sur le groupe CD ou DC.
- Si le paquet C est choisi, mettre A sur B ou B sur A et D sur le groupe AB ou BA.
- Si le paquet D est choisi, mettre A sur B ou B sur A et C sur le groupe AB ou BA.

## Magie des Cartes



8 - Inviter la spectatrice *Elsa* à noter quatre cartes dans son paquet. Important ! Il est primordial que les cartes du paquet choisi restent dans leur ordre de distribution. En

d'autres termes, la spectatrice ne doit pas sortir les quatre cartes du paquet ; cette action risquerait de casser la séquence des treize cartes et vous mettrait gravement en échec. Pour l'éviter, le truc consiste à prendre, soi-même en main le paquet désigné, à éventailler les cartes de manière que la spectatrice puisse noter ses quatre cartes en survolant les index, photo 7. Il est tout aussi prudent qu'au fur et à mesure le nom des quatre cartes soit écrit sur un papier. En revanche, il est inutile de tenter



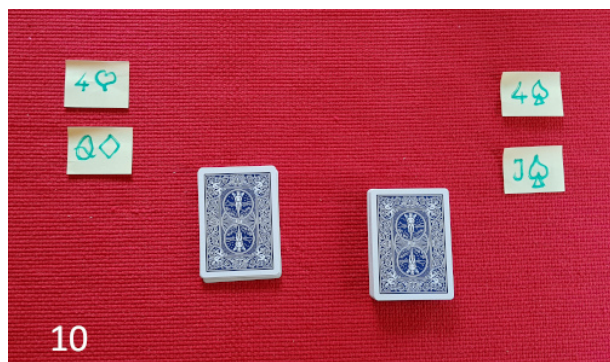
de lire l'ordre des cartes de son paquet, cela ne sert à rien. Et surtout, restez naturel. La photo 9 correspond à ce que voit la spectatrice, dans le paquet elle va choisir quatre cartes (4♥, Q♦, J♠ et 4♣).

9 - Une fois les quatre cartes choisies et notées, posez le paquet sur la table. Sortez le stylo et le bloc notes. Écrivez sans dévoiler ce que vous faites le nom des quatre cartes afin de créer, par la suite, l'effet de surprise.

10 - À ce stade, la seule difficulté va consister à correctement placer les papiers pliés à gauche ou à droite. Allez-vous faire confiance à votre instinct et faire comme vous pouvez ou le sentez ? Pourquoi pas ! Seulement, le taux de réussite doit être de 100 %. Donc pour gagner à tous les coups voici la marche à suivre. Le secret du succès est lié au montage en CPLI du jeu. Dès que vous connaissez le nom des quatre cartes vous déduisez mentalement dans quel groupe du *CPLI-1* elles appartiennent pour mettre ensuite les papiers des cartes équilibrées sur la gauche et les déséquilibrées à droite. Reprenons notre exemple, les quatre cartes choisies sont : 2♥ 6♦ 7♣ K♦ donc, sur la gauche vous mettez les deux papiers 6♦ et 7♣ et sur la droite, 2♥ et K♦. Photo 10. Remarque. Sur cette photo j'ai délibérément

## Magie des Cartes

utilisé des post-it afin d'être plus clair dans mes explications, le nom des cartes choisies apparaît clairement mais en conditions réelles je suggère de mettre sur la table quatre prédictions en ayant écrit le nom des cartes choisies sur des papiers à plier en quatre et les poser sur la table, à gauche ou à droite, selon la situation et sans dévoiler leurs contenus.



Note. En fonction des quatre cartes du paquet choisi et du mélange qui a précédé, vous serez amené à mettre, peut-être, tous les papiers pliés d'un seul bord (gauche ou droit) ou qu'un seul à gauche et trois à droite ou inversement.

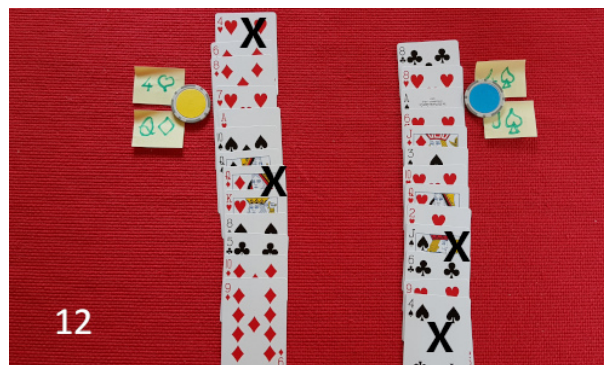
11 - Sortez les deux jetons et mettez sur proposition de la participante l'un à gauche et l'autre à droite, photo 11. Flash-back, dans notre exemple, *Elsa* voulut que le jaune soit posé sur les deux papiers pliés sur votre gauche et le bleu sur les deux papiers pliés se trouvant sur votre droite. Remarque. Le fait d'utiliser deux objets différents permet de créer des zones visuelles et facilement compréhensibles par votre auditoire et ajoute considérablement au mystère. Désormais, poursuivez selon la méthode indiquée.

Rappel : Vous avez expliqué à *Elsa* que lorsque vous aurez à mettre une carte dans la zone d'une jeton elle devra placer à chaque fois sa première carte dans la zone de l'autre jeton.

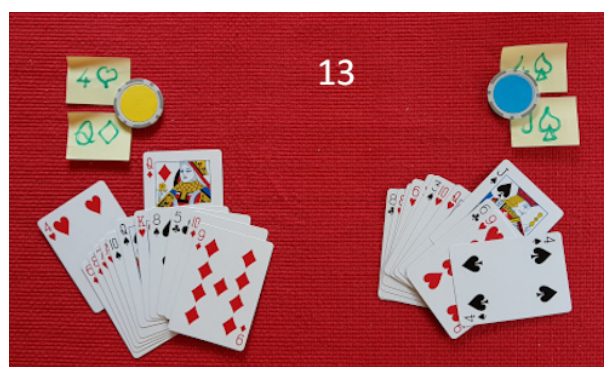
Prenez connaissance de la première carte de votre paquet (le paquet des trente neuf cartes) et en fonction de son appartenance aux EQ ou bien aux DQ, mettez cette carte, face cachée dans la zone du jeton correspondant (jaune ou bleu). Note. Une carte d'un paquet (paquet A), posée à gauche, impose que celle du paquet B soit mise à droite ou inversement. Je donne à cette méthode de distribution le nom de **Positif/Négatif** (En comparaison avec la photographie de l'époque héroïque de l'argentique.) Aussitôt, la spectatrice mettra, en miroir, sa première carte, sans qu'elle soit regardée dans la zone opposée à la votre. Agissez ainsi pour les treize cartes premières de votre paquet dans un rythme soutenu pour épuiser le paquet de la participante.

## Magie des Cartes

12 - Les dés sont jetés. Pardon ! les cartes sont jetées. Il faut désormais conclure avec brio. Retournez les cartes dans chaque zone et repérez où se trouvent celles de la spectatrice, photos 12.



Épilogue. Parachevez en dévoilant vos prédictions (photo 13). Si vous avez bien suivi les instructions celles-ci devraient être correctes. Sinon, remettez les compteurs à zéro et changez de métier, vous n'êtes pas doué pour la cartomagie !



13 - Alors j'entends déjà les commentaires, « *Diable ! comment est-ce possible ?* » Vous avez simplement appliqué l'un des principes de *Norman Gilbreath*<sup>1</sup> au *CPLI-1*.

### Réflexions

L'idée qui germa dans mon cerveau fut d'appliquer cet incroyable principe mathématique à l'alternance de cartes en EQ/DQ (le Classement par les Index, le *CPLI-1*).

Pour information, sachez que pour réaliser une expérience similaire aux *4 Prédications du mentaliste* il faudrait utiliser un jeu mémorisé ; ce qui n'est pas une sinécure pour un opérateur de base et exige un long apprentissage avant de maîtriser la chose.

*Ipsa facto*, Le principe de *Gilbreath*, basé sur l'alternance ROUGE/NOIRE, étant relativement connu, en l'appliquant judicieusement au *CPLI-1* (équilibré/déséquilibré) nous sommes à peu près assurés de plonger dans un brouillard londonien quelques collègues prétendant tout savoir.

---

<sup>1</sup> Le principe de *Norman Gilbreath*.