

MEZZA VOCE

Un jeu bien brassé est exposé recto et verso à la vue de tous. Le magicien demande à une personne que nous allons prénommer *Paul* de couper le jeu et compléter la coupe, cartes présentées avec les faces cachées bien entendu. Poursuivons. le magicien reprend le jeu sans prendre connaissance des cartes et distribue les deux premières cartes puis sort de sa poche un half dollar et le pose entre les deux cartes comme sur la photo 1.

Et le dialogue s'engage avec *Paul* : « *Voulez-vous que je pose cette pièce sur la carte de gauche ou celle de droite ?* » « *À droite* » répond *Paul*. Photo 2. Alors le magicien enlève la carte de gauche et distribue deux nouvelles cartes, photo 3. « *Voulez-vous que je mette la pièce sur la carte ici (gauche) ou là (droite) ?* » redemande le magicien *mezza voce*. « *À gauche cette fois-ci* » répond *Paul*, photo 4. Alors le magicien retire les deux autres cartes et distribue deux nouvelles cartes, photo 5. « *Une fois encore. Paul ! à gauche ou à droite ?* » « *Cette fois-ci à droite,* » photo 6. Alors le magicien retire les deux autres cartes et distribue huit cartes (prises du dessus du jeu) en les distribuant de la gauche vers la droite afin de former tout bonnement deux piles A et B de quatre cartes. C'est ce qui est montré sur la photo 7.

« *Paul je vous demande à ce moment précis de prendre connaissance de votre carte (celle sous la pièce) et de vous en souvenir.* » Imaginons que dans notre histoire cette carte soit le deux de pique (2♠), photo 8. « *Paul touchez maintenant l'un des deux paquets.* » Et supposons que ce soit celui de gauche. « *Parfait ! insérez votre carte dans ce petit paquet.* » C'est la photo 9.

Épilogue. Le magicien demande à son ami *Paul* de prendre son petit paquet et de dire tout simplement le nom des cartes dans l'ordre de son choix. Le magicien révèle aussitôt la bonne carte, le deux de pique (2♠). Incroyable ne trouvez-vous pas ? À aucun moment le magicien connaît le nom des cartes, c'est vraiment qu'à la fin qu'il est en mesure de deviner la carte choisie.



Magie des Cartes



1 - Le jeu doit être en alternance de cartes équilibrées (EQ) et de déséquilibrées (DQ) c'est là notre royal secret. Voici en photo 11 un jeu classé en EQ/DQ, notez au passage que c'est ce jeu qui va servir pédagogiquement à expliquer le tour, J♠ (01) 3♣ 3♠ J♥ 6♣ 2♠ Q♣ A♥ 10♥ 6♦ A♦ K♣ K♦ 8♦ 8♥ 7♣ J♦ 9♠ 3♦ A♣ K♣ K♥ 9♥ 3♥ A♠ 8♠(26) 8♣ 10♦ 7♦ 2♦ 5♠ 5♥

Magie des Cartes

4♠ 6♠ 6♥ J♠ 10♣ 4♣ 2♥ Q♦ 7♠ Q♠ 2♣ 4♥ Q♥ 5♣ 4♦ 7♥ 5♦ 9♦ 9♣ 10♠(52). On pourrait tout aussi employer un *Rosario*, mon jeu mémorisé.

Important ! Pour comprendre les explications il est donc souhaitable de classer un jeu en EQ/DQ en prenant modèle de la photo 11 et de suivre pas à pas l'effet. Partons sur l'idée que le jeu après avoir été exposé et coupé se trouve dans le classement de la photo 11.

2 – Que se passe t-il dans l'effet cartomagique ? Deux cartes sont mises sur le tapis trois fois de suite et le participant (*Paul*) doit dire à chaque fois où mettre la pièce. En vérité à part laisser croire que la personne est libre de ses choix cela n'a aucune importance. Cette manœuvre sert de couverture et surtout à la fin de la troisième et dernière reprise de pouvoir dire au participant d'insérer sa carte (photo 7) dans le paquet opposé, c'est la règle. Si au dernier coup le spectateur veut que la pièce soit placée sur la carte de droite alors il faudra que cette carte soit insérée dans la pile A et inversement si la pièce avait été posée sur la carte de gauche alors il aurait fallu insérer cette carte dans la pile B.

3 – Maintenant, comment forcer la pile ? Rappelez-vous ce que dit le magicien : « *Paul touchez maintenant l'un des deux paquets.* » Et il touche celui de gauche. « *Parfait ! insérez votre carte dans ce petit paquet.* » photo 9. Mais si *Paul* avait touché la pile B (celle de droite) alors le magicien aurait dit : « *En touchant et laissant votre doigt sur cette pile vous me donnez l'opportunité de glisser plus facilement votre carte dans le paquet de gauche.* »

Bref les subtilités langagières viennent à point nommé pour forcer la main du spectateur participant. Retenez l'idée **que la carte choisie doit être insérée dans le paquet opposé des quatre cartes**. Pourquoi ? Tout simplement parce que cette carte sera la seule étrangère du groupe, 10♥ K♦ A♦ 2♠ Q♣, photo 10, où l'on constate quatre DQ (10♥ K♦ A♦ Q♣) et une EQ (2♠).

Remarque. Selon le chemin que prend le tour ce peut être une DQ parmi des EQ qu'il faut deviner. Donc lorsque l'ami *Paul* égrène le nom de ces cinq cartes il suffit d'identifier celle qui ne fait pas parti du groupe. On pourrait parfaitement augmenter le nombre de cartes distribuées (A et B) sachant que le paquet A sera composé que de DQ et le paquet B que de EQ ou inversement.