

THE MAGI'S DETECTION

Dans *Charles Jordan's Best Card Tricks* est décrit page 50 un effet intitulé *The Magi's Detection* qui mérite toute notre attention car le *modus operandi* repose sur un comptage peu connu, basé sur l'arithmétique modulo (modulo 13 en l'occurrence.) L'effet est le suivant, un spectateur retire du jeu n'importe quelle carte et la met dans sa poche. Le magicien prend ensuite le jeu, le parcourt et annonce l'identité de la carte manquante. L'auteur de l'ouvrage, *Karl Fulves*, précise que le comptage des cartes (valeurs et familles) en modulo peut s'opérer en une ou deux passes selon les compétences de l'opérateur. Avec le classement par les index il est possible de réaliser un effet apparenté en reprenant cette technique de comptage mais dans une variation du modulo, ceci, afin d'accélérer sensiblement le comptage des cartes en vue de rechercher la manquante.

Effet. Le magicien après avoir mélangé son jeu invite un spectateur à retirer une carte et la mettre dans sa poche. Le magicien parcourt ensuite le jeu et très vite annonce le nom de la carte mise en poche sans donner le sentiment qu'il fait de « sombres » calculs.

1 - Un jeu de cartes classé de la sorte : 13EQ/13DQ/13EQ/13DQ. Voici ci-dessous un exemple de montage.

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

2 - Présentez le jeu tel quel. Exécutez un mélange à l'américaine le plus proche possible d'un Faro ¹, de manière à regrouper le mieux possible toutes les cartes en deux groupes, celui des EQ (au dessus) et celui des DQ (au dessous). Remarque ! Le fait de mélanger le jeu devant le public renforce l'idée d'un tour impromptu.

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

Remarque ! Si vous aimez les raccourcis au détriment parfois d'une architecture de tour bien pensée, vous pouvez démarrer votre tour en ayant le jeu classé comme ci-dessous (en CPLI-1 26EQ/26DQ). Cependant le fait de réellement brasser les cartes devant le public renforce l'idée qu'elles sont aléatoirement mêlées.

¹ Vous pouvez vous reporter au chapitre « évaluer son mélange »

Magie des Cartes

3 – Étalez le jeu en un large ruban, face cachée, et faites prendre une carte par un spectateur. Afin d'illustrer prenons un exemple, le 2♠ est retiré du jeu.

4 – A ce stade, vous êtes déjà en possession d'une information déterminante, à savoir que la carte aura été prise dans le paquet des EQ. Dans notre cas, c'est le groupe des EQ. Il va servir pour le comptage mental que vous allez devoir vous donner la peine de faire.

5 – Reprenez le paquet de 51 cartes et parcourez toutes les EQ (25 cartes) en procédant mentalement à l'addition des valeurs selon cette méthode : **Additionner les valeurs (V) des EQ sur le mode modulo 10**, en allant ni trop vite ni trop lentement afin d'éviter des ratés. Ce qui signifie que lorsque l'addition dépasse 10 on ne retient que le chiffre de l'unité. En modulo 10 le valet vaut $10 + 1$ donc 1, la dame vaut $10 + 2$ donc 2 et le roi $10 + 3$ vaut 3. L'aboutissement de ce comptage vous donnera un chiffre de 0 à 9. Il faut enfin le retrancher toujours à 12 pour déterminer la valeur de la carte manquante.

In concreto cet exercice en guise d'échauffement avec notre jeu :

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

Calcul mental à réaliser : $3 + 5 = 8$, $8 + 8 = 16$, $6 + 4 = 10$, $7 + 8 = 15$, $5 + 9 = 14$, $4 + 4 = 8$, $8 + 3 = 11$, $1 + 10 = 1$, $1 + 1 = 2$, $2 + 1 = 3$, $3 + 5 = 8$, $8 + 9 = 17$, $7 + 1 = 8$, $8 + 6 = 14$, $4 + 7 = 11$, $1 + 2 = 3$, $3 + 2 = 5$, $5 + 10 = 5$, $5 + 2 = 7$, $7 + 3 = 10$, $0 + 1 = 1$, $1 + 3 = 4$, $4 + 6 = 10$. Le résultat obtenu est 10. En retranchant 10 à 12 cela donne 2, $12 - 10 = 2$.

6 - La carte manquante est donc un DEUX de CARREAU ou de PIQUE, simple déduction pour un esprit qui connaît les lois du CPLI. Un nouveau défilé des cartes, rapide cette fois, vous amène à rechercher le DEUX présent (dans notre exemple le 2♦), à l'issue de ce deuxième et dernier indice vous savez donc que la carte retirée du paquet est effectivement le 2♠. Cette méthode de calculs avec 25 cartes est pratique à mettre en œuvre et indétectable à l'usage. Important ! Il me semble judicieux de ne pas donner le sentiment ni d'être en train de compter ni de concentrer le regard que sur une partie du jeu. Un entraînement est souhaitable pour arriver à ses fins de manière fluide.