

TIME-LOCATOR

Dans cet effet deux cartes sont devinées par le mentaliste tout en donnant le sentiment que le jeu a été brassé. Ce qui est intéressant, là encore, c'est la manière dont les cartes sont devinées.

1 - Un jeu classé en CPLI-1 EQ/DQ.

2 - Le magicien expose son jeu à la vue du public. Il le pose sur la table et invite un spectateur à couper et compléter la coupe. Voici un exemple pour suivre pas-à-pas les explications.

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

3 – Le magicien invite ce spectateur à déterminer combien de cartes il souhaite voir dans un premier paquet que nous appelons A, le second paquet ou talon constituera le paquet B.

Selon sa réponse vous agirez ainsi :

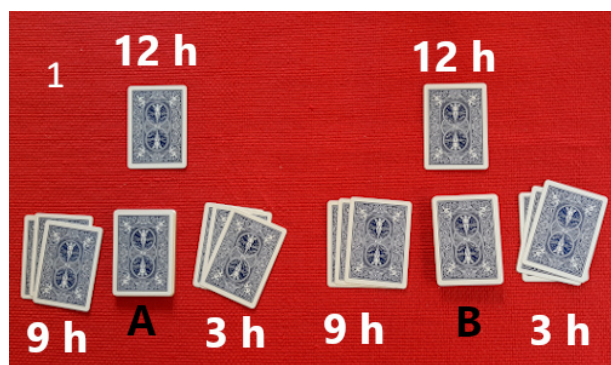
- Si le nombre qu'il vous indique est IMPAIR, vous constituez le paquet A du nombre de cartes souhaitées sans inverser l'ordre ainsi que celles du paquet B.
- Si le nombre indiqué est PAIR, distribuez les cartes en inversant l'ordre pour les deux paquets.

Étayons d'un exemple, le spectateur demande au magicien vingt cinq cartes pour le paquet A. Vous comptez ce nombre de cartes pour faire le paquet A et le B quant à lui aura 27 cartes. Si nous reprenons notre exemple nous aurons, paquet A : A♥(01) → K♣(25) et paquet B : 8♥(01) → J♠(27).

4 - Dans les actions qui vont suivre c'est le spectateur qui va les accomplir en exécutant à la lettre les recommandations du magicien. Les deux paquets sont disposés sur la table ou le tapis de travail devant le spectateur et à une distance d'au moins trente centimètres. Le prestidigitateur explique au participant ce qu'il va faire. « *Imaginez monsieur que le paquet sur votre gauche (Le A) se trouve au centre d'une pendule et le paquet sur votre droite au centre d'une autre pendule.* » « *Vous allez déplacer la première carte du paquet*

Magie des Cartes

de votre gauche à midi sur sa pendule. » « Maintenant vous allez distribuez sur neuf heures la carte suivante... La prochaine carte vous la mettez sur trois heures. »



« Remettez encore la première carte du paquet sur neuf heures, sur trois heures et refaites une dernière fois pour avoir trois cartes aussi bien à trois heures qu'à neuf heures. »

« Vous allez accomplir avec le paquet de votre droite les mêmes actions, mettre la première carte à midi, la suivante à neuf heures, puis à trois heures en répétant deux autres fois pour avoir trois cartes à neuf et

trois heures. »

« Maintenant que tout est en place (photo 1), vous allez prendre connaissance de deux cartes, celles à midi. Mémo-risez-les et profitez-en pour les montrer à votre entourage. Elles sont vos deux cartes intimes. » Note. Il est peut-être sécurisant de faire noter le nom des cartes sur un papier.

« Déplacez la carte située à douze heures sur les trois de neuf heures. » « Prenez les trois cartes qui sont à trois heures sur votre pendule de droite et placez-les sur les quatre cartes de votre pendule de gauche. » « Déplacez votre carte à douze heures de votre pendule de droite sur les trois cartes à neuf heures de cette pendule de droite. Puis mettez les trois cartes à trois heures sur votre pendule de gauche sur ce paquet de quatre cartes. » « Une dernière étape est importante vous allez mélanger chaque paquet de sept cartes et les reposer à leur emplacement. »

Toutes ces instructions achèvent les manipulations simples menées par le spectateur. Il reste désormais à révéler l'identité des deux cartes. En fait, d'une extrême simplicité pour ceux qui partagent le goût du classement d'un jeu en EQ/DQ, dans chaque paquet de sept cartes il n'y aura qu'une seule carte EQ parmi six DQ ou bien une DQ parmi six EQ. C'est automatique.

Voici la méthode que j'utilise pour identifier les deux cartes. « Veuillez je vous prie m'annoncer une par une les cartes du paquet de votre pendule de gauche. En vous écoutant je vais tenter l'impossible. »

Si tout va bien, en reprenant notre exemple, photo 2, voici les cartes qui seront annoncées (en français ou en anglais) : 3♠ 2♥ 10♣ K♠ A♥ 6♥ 4♠. Dans cet exemple, il y a une seule carte EQ, c'est A♥. Et agissez



Magie des Cartes

de même avec les sept cartes de la pendule de droite, 4♥ 10♦ 8♠ 8♥ 2♠ 7♥ 2♦. Une DQ est seule parmi six EQ, c'est le 8♥.

C'est ainsi que l'on peut révéler les deux cartes choisies. Ce tour produit de l'effet sur le public.