

TREIZE À TABLE I

Ce tour de cartes est une belle application d'un jeu pré-arrangé en un classement par les index. Pour l'avoir présenté à de multiples occasions je peux vous dire qu'il scotche les participants, et pas que, même les confrères magiciens se creusent la tête pour percer le mystère.

Avertissement. Nous allons pour ce tour et tous ceux qui suivront dans ce chapitre faire intervenir des personnages avec lesquels s'engageront des dialogues avec le magicien, ceci afin de se rapprocher le plus près possible des conditions *in situ* des tours de cartes présentés. Et c'est aussi une manière de rendre l'effet plus attrayant.

Le magicien fait intervenir pour ce tour une charmante dame qui se prénomme *Odile*.

« *Bonjour Odile ! Je crois que nous nous sommes jamais rencontrés avant ce soir.* »

Pause.

« *Que faites-vous dans la vie Odile ?* »

« *Je suis enseignante dans le privé, à l'école saint Joseph...* »

« *Très bien ! Vous aimez les enfants cela se voit sur votre visage.* » Pause.

« *Odile je vais vous proposer un effet de divination et pour cela j'ai apporté un jeu de cartes.* »

Le magicien montre son jeu, d'une apparence très honnête, effectivement à l'examen il y a aucun indice de jeu truqué. Il s'emploie à le mélanger et l'égalise, le pose sur la table et demande à la participante *Odile* de couper le jeu et compléter sa coupe. Il le reprend ensuite pour l'éventailier entre ses mains afin que *Odile* retire une carte. Il faut préciser que n'importe quelle carte peut être retirée du jeu, ceci est dit afin que le lecteur ne dise pas : « *Oui la carte a été forcée par le magicien.* »

Comme nous sommes dans les petits papiers de cette spectatrice, nous découvrons en douce que sa carte est le 5♣. Le magicien explique à la dame qu'il va sortir douze cartes. Il compte : « *Un, deux et trois !* » et sort la quatrième, il refait un écart de trois cartes avant de sortir une autre carte et ceci est répété pour qu'au final le mentaliste puisse sortir douze cartes du jeu par ce procédé atypique de comptage ; évidemment toutes ces cartes sont faces cachées donc inconnues du magicien.

« *Odile je vais vous demander maintenant de bien vouloir fixer une dernière fois l'identité de votre carte et ensuite de la mélanger à ces douze cartes.* »

Magie des Cartes

Le magicien tout en parlant place machinalement le restant des cartes, le talon de trente neuf cartes dans la boîte afin que les treize cartes mélangées soient au centre des opérations.

« Odile ! Vous qui travaillez dans un institut catholique nous allons imaginer que ces treize cartes représentent la Cène, le dernier repas du Christ avec ses douze apôtres. »

Le magicien s'empare du petit paquet des treize cartes et les aligne face visible. »

Pause

Puis avec une certaine gravité si chère aux prestidigitateurs qui ont fait du théâtre il pointe délicatement du doigt une carte et dit : « *J'ai comme le sentiment que cette carte est plus importante que les autres, c'est la votre n'est-ce pas ?* »

Ce que *Odile* confirme aussitôt d'un « *OUI c'est ma carte.* »

1 - Matériel requis. Un jeu de cartes dans sa boîte. Ce jeu aura été arrangé en CPLI-1. Ci-dessous voici une illustration du montage en EQ/DQ avec lequel vous êtes désormais familiarisé.

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

2 - Ce tour repose sur deux subtilités, la première c'est l'alternance des cartes en EQ/DQ et la seconde la constitution d'un paquet de douze cartes qui seront toutes des DQ si la carte choisie est une EQ et inversement que des EQ si la carte choisie est une DQ.

Le jeu préparé en DQ/EQ ne montre rien d'anormal, il peut subir à l'occasion un faux-mélange et des coupes qui ne perturbent pas le montage, c'est le mérite de ce type d'arrangement d'être innocent. Donc au départ le jeu est présenté face visible puis éventailé entre les mains, face cachée afin que la spectatrice puisse retirer une carte. Au moment où elle retire une carte (le 5♠, une DQ, choix de la personne dans notre récit) il suffit pour le magicien de laisser sur le paquet inférieur la carte qui précède la carte choisie donc retirée et de passer le paquet supérieur en-dessous du paquet inférieur. Cette simplissime manipulation fera que le jeu prendra cette forme,

A♥(01) 8♠ 4♠ 10♦ 6♥ 4♥ 3♠ 6♦ 7♠ J♦ Q♥ 9♠ A♦ 5♥ 6♠ A♣ 3♦ 6♠ 10♥ 9♦ 8♦ 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♠(52)

Magie des Cartes

3 - C'est ici que le deuxième subterfuge fait son entrée. Le magicien propose de laisser de côté les trois premières cartes et de sortir la suivante et de répéter cette action jusqu'à épuisement du jeu ce qui fera que douze cartes seront sorties pour symboliser dans notre histoire les apôtres. Et petite parenthèse, le fait de compter trois cartes et sortir la suivante en répétant l'action colle à l'histoire racontée, en effet dans le christianisme la Trinité est le dieu unique en trois personnes : le Père, le fils et le saint-esprit.

La supercherie sera que ces douze cartes appartiendront au même groupe, ce groupe sera opposé à celui de la carte choisie. Dans notre exemple, que des EQ : 10♦ 6♦ 9♠ A♣ 9♦ K♣ 7♥ Q♠ 4♣ 7♣ 10♠ Q♦.

Ce qui va permettre au mentaliste de facilement identifier la carte choisie par *Odile*. Dans la séquence des treize cartes en effet la seule qui n'est pas une DQ (groupe majoritaire) c'est le CINQ DE PIQUE. C'est un peu comme si on avait une noire parmi douze rouges.

Voici comment le paquet des treize cartes pourrait se présenter après avoir mélangé la carte choisie aux douze autres : 10♦ 6♦ 9♠ A♣ 9♦ 5♠ K♣ 7♥ Q♠ 4♣ 7♣ 10♠ Q♦.

4 - Il est clair que ces deux subtilités font de ce tour une petite merveille. Cet effet est un véritable puzzle pour ceux qui cherchent à percer le secret. Il demande peu de préparation, l'arrangement des cartes peut se faire en quelques secondes. Il n'y a pas besoin d'être un manipulateur chevronné pour l'exécuter, une certaine gaucherie serait même favorable à sa présentation. Enfin pour conclure, il peut s'accompagner d'une histoire.

