

## UN JEU À PRÉDIRE EN 13-14

« *La superstition est l'art de se mettre en règle avec les coïncidences.* » Jean Cocteau.

**L**e magicien vient de sortir un jeu de sa boîte et entame un mélange des cartes tout en disant : « *Pour mon prochain tour de magie, je vais vous demander, à vous monsieur de participer.* »

Le monsieur se présente, il s'appelle *Jean*. Il fait part au magicien qu'à ses heures perdues, il fait quelques tours de cartes à ses enfants. Le magicien coupe son jeu en deux paquets que nous appellerons paquet A et paquet B. « *Jean, je vous en prie, désignez-moi l'un des deux paquets.* » « *Celui-ci !* ». *Jean* vient de désigner de son index droit le paquet A. « *Parfait ! veuillez le couper tout en complétant la coupe.* » « *Recommencez, je vous prie, car vous semblez y prendre goût.* » *Jean* refait une coupe complétée tout en esquissant un sourire aux lèvres. « *Maintenant, Jean, vous allez prendre connaissance des deux premières cartes et additionner leurs valeurs. Je vous rappelle qu'un roi vaut 13, une dame, 12 et un valet 11.* » *Jean* prend connaissance de ses deux cartes et additionne les valeurs, par exemple, dix de trèfle (10♣) et trois de cœur (3♥). Le total fait 13.

« *Jean, j'attire votre attention sur l'autre paquet (paquet B). Vous allez distribuer les cartes une à une jusqu'à votre nombre.* » *Jean* s'exécute. « *Et maintenant retournez la suivante.* » et *Jean* retourne la suivante, le huit de carreau (8♦).

« *Résumons, monsieur Jean le déroulement de ce tour. Vous avez choisi l'un des deux paquets, paquet que vous avez vous-même coupé à plusieurs reprises et qui vous a permis d'additionner deux cartes. L'autre paquet, comme vous l'avez constaté, est resté devant vous, sans intervention de ma part.*

*Et en distribuant les cartes vous avez retourné le huit de carreau (8♦).* » Pause. « *Alors, veuillez, Jean, avoir l'amabilité de retourner l'étui qui contenait ce jeu.* »

*Jean*, retourne l'étui du jeu et découvre un post-it collé sur la boîte, sur lequel est écrit : HUIT DE CARREAU. Photo 1.

1 - Dans ce tour nous allons aborder les possibilités du montage suivant, le **13-14 en EQ/DQ d'un jeu de 52 cartes.**

### Le 13-14 en EQ/DQ d'un jeu de 52 cartes.

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

## Magie des Cartes

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



1



2

Vous observez que dans ce classement deux cartes contiguës font 13 ou 14 jusqu'à la cinquante et unième, le roi de trèfle, K♣(51).

On peut exploiter ce filon pour forcer le nombre 13 ou 14 ou plus précisément 14 dans ce tour.

En plus du jeu il faut un post-it sur lequel vous écrivez votre prédiction : HUIT DE CARREAU. Coller ce post-it au dos de la boîte, photo 1.

2 - Sortez le jeu de sa boîte en prenant soin de ne pas révéler l'existence de la prédiction. Le mieux est d'utiliser la méthode *Sortir un jeu de sa boîte sans montrer le verso des cartes*, page Erreur : source de la référence non trouvée. Faites un faux-mélange à votre convenance et coupez le jeu à A♣(27). Vous disposez sur le tapis de travail un paquet A (de 27 cartes, K♥(01) à A♣(27)) et un paquet B (de 25 cartes, de Q♥(28) à K♦(52)).

3 - Vous amenez maintenant le spectateur, notre ami *Jean*, à choisir le paquet A. Nous retrouvons, là encore, le principe du choix équivoque.

### **Technique verbale dans un choix équivoque**

Mise en scène du choix équivoque dans ce tour. Tout d'abord, vous aurez noté en lisant le scénario que le magicien prend soin d'utiliser le verbe « désigner » et non « choisir ». Cette précaution verbale laisse une marge de manœuvre.

Le spectateur désigne le paquet A. « *Parfait! coupez tout en complétant la coupe* » dit le magicien. Le spectateur désigne le paquet B. Le propos du magicien s'oriente comme suit « *Parfait ! posez ce paquet sur l'étui et coupez tout en complétant la coupe* » tout en désignant du doigt le paquet A.

Si l'obstacle est franchi, poursuivez en faisant donc couper et compléter la coupe du paquet A.

4 - Le spectateur retourne ensuite, sur votre demande, les deux premières cartes. Grâce au montage du jeu en 13-14, quelles que soient ces deux cartes, les valeurs additionnées feront toujours 13 ou bien 14. C'est automatique, mathématique et bien pratique.

## Magie des Cartes

5 - Le dénouement approche. Attirez désormais l'attention sur le paquet B. Faites compter ou distribuer une à une les cartes par le spectateur, lui-même. Et là, deux cas se présentent à vous.

Cas 1. Le spectateur compte treize cartes et s'arrête. Alors, demandez-lui de retourner la suivante.

Cas 2. Le spectateur compte quatorze cartes et s'arrête. Alors demandez-lui de retourner la dernière comptée ou distribuée.

Dans les deux cas, vous forcez la quatorzième carte du paquet B. Cette carte est votre prédiction, le huit de carreau (8♦). Enfin, le spectateur prend connaissance du contenu de votre post-it et votre prédiction est vérifiée correcte.

Notes.

Bien sûr, comme le forçage du nombre 13 ou 14 ne s'opère qu'avec le paquet A, cartes arrangées en 13-14, vous pouvez, concernant le paquet B, mettre n'importe quelle carte à prédire.