

COÏNCIDENCES IMPOSSIBLES

Trois collaborateurs, *Roger, Isabelle et Thomas*. En tout premier, le magicien dépose sur la table une petite enveloppe qui va sceller son destin.

Isabelle choisit une carte dans le jeu du magicien. Supposons que le huit de pique (8♠) soit cette carte. Elle la remet et le magicien mélange à fond les cartes. Il prend en main à peu près la moitié du jeu et s'adresse à *Roger* en ces termes : « *Roger, il arrive parfois qu'après avoir mélangé un jeu deux cartes jumelles ou paires se retrouvent côte à côte, par exemple, roi de cœur et roi de carreau, as de pique et de trèfle. Alors je vais faire défiler devant vous de petits groupes de cartes et si par bonheur deux jumelles sont réunies vous lèverez votre main gauche.* »

L'artiste fait défiler quelques paquets et sur-le-champ *Roger* lève sa main. « *Dans ce paquet il y aurait donc une paire. Je vais vous demander de vous en souvenir.* »

Le magicien mélange à nouveau le jeu et se tourne vers *Thomas* sur sa droite. « *Thomas, vous aussi vous lèverez votre main si par hasard une paire se trouvait dans les cartes que je vais vous montrer.* » Des paquets de cartes lui sont montrés et *Thomas* lève sa main. « *Très bien ! Notez également votre paire afin de vous en souvenir.* » Le jeu est ensuite posé égalisé sur la table.

Le magicien fait un rapide résumé : « *Madame, vous avez choisi une carte, Roger vous avez en tête une paire de cartes ainsi que vous, Thomas. Et vous trois, vous avez remarqué que j'ai ici une prédiction.* »

« *Voulez-vous madame l'ouvrir et en sortir son contenu.* »

Isabelle ouvre l'enveloppe et en sort un bristol sur lequel est écrit : « **14** ».

« *Voulez-vous Thomas prendre le jeu et distribuer quatorze cartes puis retourner les deux suivantes.* »

Le brave *Thomas* distribue quatorze cartes et retourne les deux suivantes. Stupéfaction ! les deux sept noirs apparaissent, 7♠ et 7♣. « *Ces deux cartes sont les vôtres, n'est-ce pas ?* »

Pause.

« *Roger, à votre tour, prenez le jeu et distribuez quatorze cartes puis retournez les trois suivantes.* »

Quatorze autres cartes sont distribuées et les trois suivantes retournées, 7♦ - 8♠ - 7♥.

« *Roger et Isabelle, ce sont bien vos cartes...* » Des applaudissements bien mérités viennent spontanément complimenter le magicien.

1 - Un jeu en *Rosario*. Une petite enveloppe et un carton sur lequel vous écrivez **14** et que vous enfermez dans l'enveloppe.

2 - Amenez le 8♠ en n01, soit 8♠(01) → K♦(52) et forcez à *Isabelle* le 8♠ par la *technique de la carte glissée à l'effeuillage* ou tout autre méthode similaire puis faites remettre la carte 8♠ sur le jeu pour avoir un arrangement inchangé, 8♠(01) → K♦(52).

Magie des Cartes

3 - Passez dans la foulée, par *double-coupe*, les six premières cartes sous le jeu pour réarranger en $4♥(01) \rightarrow 3♠(52)$.

4 - Enchaînez avec un *Faro* des deux paquets, $4♥(01) \rightarrow 10♥(26)$ avec $A♠(27) \rightarrow 3♠(52)$. Le montage deviendra le suivant :

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

5 - Prenez en main un paquet supérieur d'à peu près vingt six cartes et avec les faces cachées, sans modifier l'ordre, montrez des paquets successifs de six à sept cartes au participant *Roger*, en prenant soin de les prendre à partir du dessous afin de laisser le montage intact.

Au deuxième paquet il va lever sa main ce qui indique qu'il vient de repérer une première paire, $7♦$ et $7♥$.

6 - Regroupez toutes vos cartes de ce paquet supérieur et reposez le sur l'inférieur pour reconstituer le jeu comme à l'étape 4, à savoir, arrangement du jeu après le premier *Faro*.

7 - Exécutez un second *Faro*, $4♥(01) \rightarrow 6♠(26)$ avec $4♠(27) \rightarrow 3♠(52)$. Le jeu se réorganise comme ci-dessous :

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

8 - Prenez soin de repérer la position de $A♥(25)$ et prenez en main le paquet supérieur, $4♥(01) \rightarrow A♥(25)$ puis comme pour *Roger* faites défiler des paquets de six à sept cartes afin que *Thomas* repère une paire.

Il va par conséquent lever sa main dès qu'il va apercevoir la paire $7♠(15)$ et $7♣(16)$.

9 - Conservez l'arrangement du jeu, égalisez puis posez le sur la table.

10 - Désormais on s'achemine vers l'épilogue et comme disent les chefs de cuisine : « *Une fois la viande passée, pour nous c'est du gâteau.* » Faites ouvrir l'enveloppe et constater votre prédiction, « **14** ».

A cet instant, vos trois participants vont rester de marbre.

Mais attendez de voir la suite pour saisir la construction diabolique de la routine. « *14 correspond à deux fois 7* ».

Faites distribuer les quatorze premières cartes pour révéler que les deux cartes suivantes sont celles de *Thomas*, $7♠(15)$ et $7♣(16)$.

Magie des Cartes

Dans la foulée, faites distribuer quatorze autres cartes pour révéler la paire de *Roger* avec en prime magique la carte d'*Isabelle*, le HUIT de PIQUE entre les deux sept, 4♥(31), 8♠(32) et A♥(33).

Note. L'arrangement du jeu après deux Faros placera automatiquement les cartes ainsi, votre prédiction n'était donc pas si farfelue. Dernier mot, ce tour n'est réalisable qu'avec le *Rosario*.

