

LA CARTE ENTRE LES DEUX JOKERS

Une carte est devinée dans des conditions telles que cela semble impossible à l'entendement, même en reproduisant ces conditions dans l'intention de débusquer le truc à n'importe quel prix, l'expérimentation sera vouée à l'échec.

Comme le lecteur est habitué à une présentation personnalisée des effets, poursuivons dans cette voie en invitant *Sabrina*, vendeuse dans un grand magasin des Champs-Élysées, à participer au tour de cartes proposé par le magicien. Le magicien sort de sa boîte un jeu de cartes à tarots rouges et l'étale devant la spectatrice.

« *Ce jeu, mademoiselle, va nous servir pour ma prochaine expérience.* » Le magicien ramasse les cartes, les mélange et pose le jeu égalisé devant la fille.

« *Puis-je vous demander votre prénom ?* » « *Sabrina.* »

« *Un prénom que vous portez avec beaucoup de charme, Sabrina.* »

Apparemment c'est la première fois qu'on lui parle ainsi, *Sabrina* se met à rougir et bredouille : « *Vous aimez mon prénom...* »

« *Il vous va comme un sourire printanier. Je sens que vous êtes la bonne personne avec qui je peux réaliser la magie.* »

Pause.

« *Pendant que je vais me retourner vous allez Sabrina couper ce jeu en complétant la coupe puis vous poserez la première carte à l'écart et enfin vous enfermerez le jeu dans sa boîte.* »

En fait, tout en donnant ses instructions le magicien montre lui-même ce que la charmante *Sabrina* va devoir refaire.

Ensuite, il se retourne et laisse sa participante agir comme un poisson dans l'eau.

Puis le magicien sort deux cartes de visite (photo 1) et les confie à *Sabrina*.

« *Afin de prendre le maximum de précautions vous allez mettre votre carte entre ces deux cartes de visite avant d'en prendre discrètement connaissance. Elles vont agir comme des paravents... Une sorte de cage de Faraday pour isoler votre carte.* »

Sabrina, la vendeuse des Champs-Élysées découvre que sa carte est le quatre de cœur (4♥).

« *Mademoiselle, imprégnez-vous de cette carte je vous prie.* »

Pause.

Arborant un énigmatique sourire qui rendrait jalouse la célèbre *Joconde* du Louvre, il conclut : « *Entre vous et moi, je vais vous faire une révélation, votre carte est le quatre de cœur (4♥). Confirmez-vous ?* »

Magie des Cartes

« Oui ! Mais comment faites-vous pour lire dans mes pensées ? »

« Sabrina, il faut de l'expérience, des personnes réceptives comme vous et un peu de chance. Merci beaucoup... »



Points forts.

- La carte choisie par la cible (*Sabrina*) n'est pas forcée.

- Le jeu n'est pas marqué pour permettre au magicien de deviner la carte. Mieux que cela, la carte de la spectatrice est entourée de deux jokers ou bien de cartes de visite ; dans ces conditions, il est impossible de

déchiffrer un marquage secret sur le dos de la carte au moment où elle la regarde.

- Le jeu est remis dans l'étui par la spectatrice elle-même.

- Le tour peut se faire à tout moment et donne le sentiment que le magicien est doué de pouvoirs extra-lucides.

1 - Un *Rosario* que vous arrangez comme ce qui suit : **01** - 11 - 21 - 31 - 41 - 51 - **02** - 12 - 22 - 32 - 42 - 52 - **03** - 13 - 23 - 33 - 43 - **04** - 14 - 24 - 34 - 44 - **05** - 15 - 25 - 35 - 45 - **06** - 16 - 26 - 36 - 46 - **07** - 17 - 27 - 37 - 47 - **08** - 18 - 28 - 38 - 48 - **09** - 19 - 29 - 39 - 49 - **10** - 20 - 30 - 40 - 50.

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

Le plus simple pour y parvenir est de distribuer, les dix premières cartes sur le tapis (4♥, 8♥, etc.), de mettre la onzième sur la première, la douzième sur la deuxième, etc jusqu'à épuisement des cartes. De ramasser le premier paquet, mettre sur lui le deuxième et etc. Le jeu sera arrangé comme ci-dessus, 4♥(01) → 10♣(52) et comme sur la photo 2.



Il faut aussi un étui truqué X-Ray (Le lecteur est renvoyé au chapitre *Prendre connaissance d'une carte confidente* et en particulier à l'utilisation d'une *boite truquée sur le modèle X-Ray Card Case*, Deux cartes de visite ou deux jokers bleus si votre jeu est rouge ou inversement. Insérez ces deux cartes de visite au dos de la boite truquée, entre le cellophane et l'étui ou bien si votre boite est dépourvue de cellophane

mettez deux élastiques et glissez-les.

2 - En tout premier lieu parlons de ce nouveau montage que je nomme le *Rosario bis*.

Le Rosario bis

Le jeu étalé en ruban ne révèle rien de spécial. Les cartes semblent aléatoirement disposées. Seul un esprit chagrin ferait remarquer des détails révélateurs : - Les deux premières séquences : $4♥(01) \rightarrow 10♠(06)$ et $8♥(07) \rightarrow 3♠(12)$ ont six cartes (trois rouges et trois noires), l'une n'a que des EQ et l'autre que des DQ. - Suivent huit séquences de cinq cartes en EQ/DQ. - À la tête de chaque paquet est un « leader » qui permet de déterminer l'identité de chaque carte ; ces leaders sont en fait les dix premières cartes du *Rosario* ($4♥(01)$ $8♥(02)$ $R♥(03)$ $A♠(04)$ $5♥(05)$ $6♠(06)$ $A♥(07)$ $2♠(08)$ $7♥(09)$ $8♠(10)$).

Pour connaître les cartes incluses au leader de chaque groupe, il suffit d'ajouter 10 à chaque fois. Exemples : Les cartes ajoutées au groupe $4♥(01)$ seront : $2♦(01 + 10 = 11)$, $9♦(11 + 10 = 21)$, $2♠(21 + 10 = 31)$, $9♠(31 + 10 = 41)$, $10♠(41 + 10 = 51)$, etc.

Exceptions : De $7♠(43)$ $9♥(44)$ $J♠(45)$ $K♦(46)$, $8♠(47)$ $J♠(48)$ à $Q♠(49)$ comme dans le *Rosario bis* le calcul va dépasser 52 alors il faut retrancher 49 et pour les trois dernières cartes, $10♠(49)$, $10♠(51)$ et $3♠(52)$ retrancher 59. Deux exemples. Pour connaître la carte qui dans le *Rosario bis* est le $J♠$ on prend la position de cette carte dans le *Rosario*, soit 45, on ajoute 10 et comme le résultat dépasse 52 on retranche 49 pour avoir 6, il s'agit du $6♠(06)$.

Pour connaître la carte qui suit le $10♠(50)$ on fait le calcul mental suivant, $50 + 10 = 60$ et comme le résultat est supérieur à 52 on retranche 59, $60 - 59 = 01$ donc $4♥(01)$.

Pour se souvenir des exceptions, de n43 à n49 on fait le calcul et on retranche 49 et pour les trois dernières, de n50 à n52 on retranche 59.

Remarque ! Ce nouveau montage, le *Rosario bis* n'est pas si sorcier à retenir pour ceux qui maîtrisent déjà parfaitement le *Rosario*.

3 - Revenons à *Sabrina*. On ignore à ce jour si la vendeuse des Champs-Élysées a trouvé une solution au problème que le magicien lui posa. Il est fort probable que non, comme il

Magie des Cartes

est tout aussi improbable qu'elle sache ce qu'est une cage de Faraday, en revanche ce qui est certain c'est qu'elle s'est contentée de l'idée que le magicien possède naturellement un don spécial pour lire dans les pensées.

En vrai, le truc mis en cause est à la fois sophistiqué et d'une simplicité déconcertante. Il s'appuie sur deux piliers : Le *Rosario bis* et le trucage de la boîte avec ses deux jokers.

- Il faut, certes, maîtriser le *Rosario* et son avatar, le *Rosario bis*, mais ce qui compte le plus, c'est la manière dont la carte est devinée et là c'est tout le talent de l'artiste de devoir conduire son public vers des sommets infranchissables.

- Montrer à la personne ce qu'elle doit faire est à la fois pédagogique et élève l'indice de confiance dans la relation magicien/spectateur. À l'évidence, en pratiquant de la sorte, la personne exécutera les actions suggérées (couper le jeu, etc.) de manière correcte.

- L'emploi de la boîte X-Ray peut poser un écueil. Normalement elle ne doit pas être laissée à l'examen du public. Or, en introduisant l'idée des deux jokers ou de cartes de visite au format des cartes à jouer, qui vont être utilisés comme des paravents pour cacher l'identité de la carte, on s'offre le luxe de laisser cette boîte « sensible » quelques instants dans les mains de la victime dans l'action motivée de vouloir faire remettre le jeu dedans.

- Après avoir sorti les deux cartes de visite, photo 3, il n'est pas compliqué, dans ce laps de temps, de jeter un œil rapide et discret sur l'index de la dernière carte du jeu. *Ipsa facto*, grâce à cette précieuse information deviner la carte choisie dans une démarche déductive liée au *Rosario bis* devient un jeu d'enfant.



Dans notre exemple (photo 3) la carte aperçue est le 10♣, on déduit avec l'agilité d'un singe que la carte qui suit est le 4♥(01).

Cet effet *La carte entre les deux jokers* est un petit joyau de la cartomagie mentale. J'ose l'affirmer ! Il est une variante élaborée de *La carte devinée*, du *Mind Reading théâtralisé*.

Certains parmi vous, se projetant déjà dans des variations, imaginent probablement ce merveilleux scénario : Deux à trois jeux de cartes sont à disposition du public, ils sont brassés et n'ont rien de commun entre-eux. Un spectateur en choisit un pour en retirer librement une carte.

Grâce à ses connaissances cachées du *Rosario*, du *Rosario bis* et d'un *Chéreau/Stebbins Stacked Deck*, pour un mentaliste averti, deviner une carte sera un challenge passionnant

Magie des Cartes

qui impressionnera autant que de voir la grande Muraille de Chine pour la première fois un soir de pleine lune.