

LA CARTE NOMMÉE AU RENDEZ-VOUS DU MENTALISTE

Voici un très joli effet qui me fut inspiré par *I've been Thinking* de Norman Beck, revue MUM d'avril 2010, page 78 et qui s'applique à merveille à mon *Rosario*.

Le magicien demande à une personne de nommer une carte. Il confie son jeu mélangé à une personne et lui demande de distribuer alternativement les cartes en deux paquets A1 et B1. Puis de refaire la même opération avec le paquet A1 et de refaire jusqu'à ce qu'il lui reste une seule carte en reprenant en main pour une nouvelle distribution le paquet de gauche. Il s'avère que cette dernière carte distribuée se trouve être la carte nommée par la personne.

1 - Le jeu est présenté, aucun indice laisse croire qu'il est peut être préparé, les cartes apparaissent dans un ordre aléatoire.

Une personne nomme une carte. Pour la démonstration nous allons imaginer que la carte choisie est incarnée par la dame de trèfle (Q♣).

La stratégie du magicien va consister à amener cette carte nommée en trente cinquième position (35). Comme il s'agit de la Q♣ dans notre exemple il suffit, tenez-vous bien, de faire un *faro* et cette carte se retrouvera automatiquement en Q♣(35) dans le jeu.

Remarque. Le lecteur intéressé par le placement des cartes d'un jeu mémorisé après un *faro* est invité à relire le chapitre « *The Chain Calculator* », pages 190 à 191, *Ed Marlo's Revolutionary Card Technique* chez *Magic Inc.*

Néanmoins, la méthode la moins risquée consiste pour toute carte nommée à se souvenir mentalement de la place qu'elle occupe dans le jeu et d'amener sur le jeu autant de cartes qu'il le faut pour qu'elle soit en trente cinquième ou bien en passer sous le jeu selon la place initiale qu'elle occupe.

Exemple n°1 : Le 3♥ est nommé. Comme dans le jeu *Rosario* cette carte est 3♥(13) le magicien va passer vingt deux cartes du dessous sur le dessus, ($35 - 13 = 22$).

Exemple n°2 : Le 2♥ est nommé. Elle est en 2♥(38). Dans ce cas vous passez trois cartes du dessous sous le jeu, $38 - 35 = 3$).

Bref! Dans notre effet, il s'agit de déplacer Q♣(17) en Q♣(35) en passant dix sept cartes du dessous au dessus. Pour ce déroulement nous avons opté pour l'application de la règle de cartes déplacées, à savoir que pour que Q♣(35) nous avons passé sur le jeu dix sept cartes ($35 - 18 = 17$)

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

Magie des Cartes

Une fois cette opération réalisée, confiez le paquet à votre assistant et demandez-lui de distribuer alternativement les cartes en deux paquets A1 et B1.

Distribution n°1.

Paquet A1 :

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

Paquet B1 :

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

2 - Faites-lui renouveler cette procédure en prenant en main le paquet de gauche, le A1 donc en laissant de côté le paquet B1.

Distribution n°2.

Paquet A2 :

2♥ 4♦ K♦ 10♣ 8♥ 6♣ 8♣ 4♠ Q♣ K♠ 10♥ 7♠ 7♦

Paquet B2 :

5♦ 9♣ 9♥ J♠ 3♠ A♠ 2♣ 6♥ Q♥ 10♦ 3♦ J♦ 5♠

3 - Distribution n°3.

Paquet A3 : 7♦ 10♥ Q♣(03) 8♣ 8♥ K♦ 2♥. Paquet B3 : 7♠ K♠ 4♠ 6♣ 10♣ 4♦. Avant de poursuivre vous aurez noté que le paquet A3 contient une carte de plus.

4 - Distribution n°4.

Paquet A4 : 2♥ 8♥ Q♣(03) 7♦. Paquet B4 : K♦ 8♣ 10♥.

5 - Distribution n°5.

Cette cinquième et avant dernière distribution laisse, ce qui est logique, deux cartes d'un côté et de l'autre : Paquet A5 : Q♣(01) 2♥. Et paquet B5 : 7♦ 8♥.

6 – La dernière distribution (sixième) permet d’avoir à gauche la Q♣ et le 2♥ à droite. Comme dans la procédure à chaque fois la ou les cartes du paquet B sont éliminées, la seule qui reste est la carte nommée. Donc, comme le tour est automatique il est impératif de positionner au préalable la carte nommée en n35 et surtout de connaître par cœur la position de chaque carte dans le jeu mémorisé.