

LE PETIT JEU DE LA DERNIÈRE CHANCE

Pour cette expérience nous allons faire appel à *Nicolas*. Le magicien fait défiler les cartes d'un jeu mélangé face cachée.

« *Nicolas ! vous m'arrêtez où vous voulez. »*

« *Stop ! »*

« *Ici, parfait ! nous allons marquer cette carte en retournant tout le paquet qui précède. »*

Pause.

« *Est-ce la première fois que vous participez à une expérience magique ? »*

« *Oui. »*

« *Alors comme c'est une première pour vous je vais vous montrer dans quelques instants que parfois la chance sourit aux débutants. »*

« *Tenez, je vous en prie, Nicolas, prenez connaissance de la première carte face en bas en faisant attention de ne pas me la montrer. »*

Nicolas regarde sa carte. Pour le confort des explications celle-ci est le huit de trèfle (8♣).

L'artiste l'invite à la replacer sur le paquet. Aussitôt, le jeu est coupé et mélangé.

« *Nicolas ! Allez-vous être l'homme le plus chanceux de cette soirée ? Nous allons le savoir dans quelques instants. »*

Pause.

« *Résumons, vous avez pris connaissance d'une carte dans ce jeu, cette carte, à part vous, personne ne la connaît. »*

Pause.

Le magicien distribue les quatre premières cartes du jeu.

Ces cartes sont le deux de carreau (2♦), le six de cœur (6♥), le trois de cœur (3♥) et le quatre de pique (4♠).

« *Je vais vous proposer le petit jeu de la dernière chance. La règle est simple. Vous allez choisir comme départ l'une de ces quatre cartes qui va nous amener jusqu'à une autre carte en comptant autant de cartes que sa valeur. Cette nouvelle carte sera retournée et nous conduira par le même processus sur une troisième carte, et de fil en aiguille si à partir de la dernière retournée il est impossible de poursuivre faute de combattants nous la considérerons comme votre dernière chance. »*

Pause.

« *Avez-vous fait votre choix Nicolas ? Il sera irrévocable. »*

Le participant *Nicolas* qui a eu le temps de réfléchir annonce : « *Monsieur le magicien, mon choix est fait, c'est le trois de cœur (3♥).* »

« *Très bien ! Sa valeur est trois* » Le magicien met à exécution l'application de sa règle, distribue deux cartes et retourne la troisième, le valet de cœur (J♥).

« *Sa valeur est onze.* » Dix cartes supplémentaires sont distribuées et la suivante retournée, le valet de carreau (J♦).

Onze cartes sont comptées à nouveau, le six de pique (6♠) est retourné. Six nouvelles cartes sont distribuées et le valet de trèfle (J♣) est retourné. La prochaine carte retournée est l'as de pique (A♠). Le magicien ne distribue qu'une carte, cette carte est retournée, le cinq de cœur (5♥).

À ce stade le talon contient cinq cartes, la distribution peut donc être continuée comme le précise la règle.

Magie des Cartes

« Ce serait vraiment incroyable, que dis-je ? extraordinaire si la dernière du jeu était votre carte. »

Quatre cartes sont distribuées et la dernière retournée en faisant durer le suspense... Il s'avère que cette carte est la carte de *Nicolas*, le huit de trèfle (8♣). Applaudissements.

« Vous êtes, mon ami, un homme vraiment très chanceux. »

1 - Le tour est automatique. Il est une illustration originale du *Kruskal count*¹ appliqué à mon *Rosario*.

Tout d'abord, le *Rosario* doit être classé ainsi : 8♣(01) → 7♥(52). Le huit de trèfle est forcé par la méthode de votre choix.

Faites remettre la carte sur le jeu et par *double-coupe* l'amener en 8♣(52).

2 - Sortez les quatre premières cartes, 2♦, 6♥, 3♥ et 4♠, les faces visibles et faites un faux-mélange du jeu. Devant vous quarante huit cartes de votre *Rosario*, les faces vers le bas, sont empilées, de 8♦(01) à 8♣(48).

Expliquez le plus clairement possible la règle *du petit jeu de la dernière chance* à votre invité et joignez vos gestes à vos paroles pour être dans le concret.

Grâce au montage du jeu, merci le *Rosario*, quel que soit l'une des quatre cartes (2♦, 6♥, 3♥, 4♠) choisie par le spectateur, la dernière carte retournée, en appliquant *stricto sensu* la règle, sera toujours le 8♣(52). C'est mathématiquement époustoufflant.

Le tableau (ci-dessous) résume à lui seul les cartes qui seront retournées.

<u>Choix</u>	Carte retournée	Carte retournée	Carte retournée	Carte retournée	Carte retournée	Carte retournée	Carte dernière
2♦	Q♥ (+2)	J♦ (+ 12)	6♠ (+ 11)	J♣ (+ 6)	A♠ (+ 11)	5♥ (+ 1)	8♣ (+ 5)
6♥	A♦ (+ 6)	9♦ (+ 1)	7♠ (+ 9)	K♣ (+ 7)	10♣ (+ 13)	2♣ (+ 10)	8♣ (+ 2)
3♥	J♥ (+ 3)	J♦ (+ 11)	6♠ (+ 11)	J♣ (+ 6)	A♠ (+ 11)	5♥ (+ 1)	8♣ (+ 5)
4♠	Q♣	7♠	K♣	10♣	2♣	8♣	

¹ *Kruskal Count*. Un comptage mathématique de *Martin D. Kruskal* appliqué aux cartes. À partir d'un nombre de départ et en suivant toujours la même procédure de comptage la probabilité pour que l'on arrive sur une même carte d'un jeu mélangé est largement favorable. Le lecteur intéressé par cette théorie mathématique trouvera une large documentation sur le Net.

Magie des Cartes

(+ 4)

(+ 12)

(+ 7)

(+ 13)

(+ 10

(+ 2)

Il se vérifie que la dernière carte sera toujours celle choisie. Autant dire que l'impact est considérable sur le public, de plus, fait montre d'une grande maîtrise des cartes.

La technique de forçage peu connue, le forçage *Nullifactor* est un moyen technique approprié qui perturbe aucunement le montage.

