

LE QUATRE DE CŒUR EST MAGIQUE

Une carte du jeu, le quatre de cœur(4♥), est choisie par un spectateur. Comme par hasard le magicien avait prédit ce choix.

Le magicien écrit une prédiction et la dépose sur la table tout en expliquant à *Étienne*, le participant, que l'expérience qu'il va mener avec des cartes n'est pas garantie à 100 %.

Après avoir mélangé son jeu l'opérateur le divise en trois paquets ou piles, A, B et C.

« *Voilà ce que je vous propose Étienne, nous allons pour l'instant mettre ce paquet (le C) de côté et vous allez vous focaliser sur ces deux-là (A et B) et m'en désigner un pour effectuer l'expérience.* »

Étienne, sans la moindre hésitation, sachant qu'il ne met pas sa vie en danger et que le magicien a une bonne bouille, touche le paquet B.

« *Parfait ! Vous allez retourner dans quelques instants la première carte qui nous servira à sortir du jeu une seconde carte.* »

Le magicien regarde *Étienne* dans les yeux comme une incitation à s'exécuter. *Étienne* retourne la première carte du paquet B, c'est le dix de cœur (10♥).

Le magicien d'un air surpris enchaîne : « *Bon pourquoi pas, comme cette carte est un DIX vous allez compter neuf cartes supplémentaires et retourner la suivante, soit la dixième.* »

Le sympathique garçon exécute correctement l'instruction et sans maladresse de sa part retourne la dixième carte à savoir le cinq de carreau (5♦).

« *Très bien ! Voilà deux cartes que nous allons additionner. Si je ne m'abuse, 10 + 5 cela fait 15. Petite parenthèse, un prof de math demande à l'un de ses élèves de seconde combien font 1 + 2 ? L'élève dans un trait de génie répond : « 1 + 2 font 2 + 1 ». Pas mal d'avoir pensé à la permutation, refermons la parenthèse... Je vous invite Étienne à compter quinze cartes dans le paquet mis à l'écart et à retourner cette carte.* »

Étienne compte les quinze cartes et retourne le quatre de cœur (4♥) dans une grande application gestuelle.

« *Le quatre de cœur (4♥) quelle étrangeté ! Je vous en prie Étienne ouvrez le papier et lisez le message à votre intention.* »

« *Ma prédiction est le quatre de cœur.* » Rideau ! Le magicien est vraiment bon...

1 - Un Rosario classé dans l'ordre 3♥(01) → 6♥(52). Papier et stylo.

2 - Déposez sur la table une prédiction du type : « **Votre carte est le quatre de cœur** ».

Magie des Cartes

3 - Négligemment faites trois piles, A, B et C en ayant auparavant faussement brassé le jeu pour tranquilliser l'auditoire sur votre sens des valeurs. La pile A de treize cartes, $3♥(01) \rightarrow 6♦(13)$, la pile B de treize cartes, $10♥(01) \rightarrow 2♥(13)$, la pile C de vingt six cartes, $6♠(01) \rightarrow 6♥(26)$. Note. Les cartes sont distribuées sans inverser l'ordre.

4 - Invitez le spectateur à choisir A ou bien B en lui donnant le sentiment que son choix sera déterminant pour votre carrière de prestidigitateur.

Deux choix pour un même résultat c'est le secret d'un montage astucieux du jeu tel le magnifique *Rosario*.

Choix A : La première carte est retournée, c'est le $3♥(01)$. En comptant trois cartes de plus la seconde carte est la $Q♥(04)$. En additionnant les deux valeurs on obtient 15, rappel : $Q = 12$. Choix B : La première carte est retournée, c'est le $10♥(01)$. En comptant dix cartes de plus la seconde carte est le $5♦(11)$. L'addition des valeurs fait également 15.

Pour résumer : Choix du paquet, A ou bien du B, on obtient toujours 15 avec un même protocole (retourner la première carte du paquet et une seconde carte déterminée par la valeur de la première).

5 - Il est à présent facile de forcer la quinzième carte du paquet C, il s'avère que dans le montage, il s'agit du $4♥(15)$. Cette carte prédite par le magicien est facile à retenir pour un synapse du cerveau car c'est la première dans le classement.

Deux autres alternatives sont envisageables pour ceux et celles qui adorent varier ou se poser de nouveaux défis pour s'affirmer. Choix A ou B ? Choix A : La première carte est retournée, c'est le $3♥(01)$. Maintenant on se sert de la valeur, soit 3 pour compter trois cartes et retourner la suivante. Il s'agit dans le paquet A du $J♥(04)$. Dans cette éventualité, l'addition des deux cartes fait 14, le valet valant 11. Pour forcer le $4♥(15)$ il faut alors compter ou distribuer quatorze cartes du paquet et retourner la suivante. Cette alternative est tout à fait crédible pour le public. Choix B : La première carte est retournée, c'est le $10♥(01)$. Et si cette carte nous permettait de compter dix cartes et retourner les deux suivantes, cela se traduirait ainsi, le $K♠(12)$ et le $2♥(13)$ sont retournés, la somme des valeurs est faite, $13 + 2 = 15$. Là encore ce nombre est forcé, *de facto*, le $4♥(15)$.

Signalons en toute fin que pour la révélation du $4♥(15)$ il est possible de faire autrement, épeler Q-U-I-N-Z-E-C-A-R-T-E-S en ayant le paquet C face en l'air, on tombe avec délectation sur le $4♥$. Note. En anglais, F-I-F-T-E-E-N-C-A-R-D-S arrive au même résultat. Ce tour quasi automatique est d'une grande simplicité à mettre en œuvre. Cependant il ne faut pas négliger le vocabulaire à utiliser afin que le participant comprenne vos instructions.

Par exemple, avant que votre victime fasse le choix du paquet, vous pouvez dire : « *Nous retournerons la première carte du paquet que vous allez désigner, cette carte nous permettra d'en retourner une seconde en comptant autant de cartes que la valeur de la première carte... Si, par exemple, la première est un sept nous compterons sept cartes et la dernière comptée sera ajoutée à la première...* »

Dans les faits, vous devez forcer le $4♥$ en donnant le sentiment que tout est hasardeux.

Magie des Cartes