

LE TRIOMPHE DES PAIRES

Personnages : *Yohan* et le magicien. Une carte est choisie et mémorisée par *Yohan*. Pour ménager le suspense nous n'allons pas dévoiler le nom de cette carte dans l'immédiat. Elle est ensuite remise n'importe où dans le jeu. Et aussitôt il est mélangé. L'opérateur fait ensuite deux paquets, A et B et propose au sympathique *Yohan* de prendre le paquet A.

« Voilà ce que nous allons faire, vous et moi... Je vais sortir de mon paquet toutes les cartes qui peuvent former une paire de la même couleur et ensuite vous ferez de même. »

Le magicien, avec l'innocence d'un enfant qui découvre le monde, explore son paquet et en sort six paires qu'il pose sur la table faces cachées.

« Je vous en prie, faites de même, si cela est possible. »

Yohan part à la recherche de paires et en trouve six, il fait comme le magicien, les pose sur la table.

« Parfait ! Maintenant nous allons sortir, l'un et l'autre, de notre propre paquet toutes les paires possibles avec des couleurs différentes. »

Le magicien en sort une première, et comme pour faire un exemple la montre à son participant en disant : *« Deux rois aux couleurs différentes forment une paire »* et la pose, face cachée, sur la table. Il continue sa recherche et en pose deux autres sur la première.

A son tour, *Yohan* scrute son paquet et trouve lui aussi trois paires.

« Poursuivons si vous voulez bien. Vous allez maintenant éliminer de votre paquet toutes les cartes rouges, carreaux et cœurs. »

Le magicien devance *Yohan* et pose sur la table, toujours face cachée quatre cartes.

Yohan qui a fait le même constat élimine quatre cartes rouges.

« Je remarque que vous et moi nous nous retrouvons avec quatre cartes... A présent, veuillez sortir celles qui sont paires, deux, quatre, six, huit, etc, je rappelle qu'une dame vaut douze. »

L'opérateur pose aussitôt trois cartes sur la table. *Yohan* l'imité en posant lui aussi trois cartes.

« Il vous reste, comme moi, dans votre main, mon cher Yohan, une carte... Ce serait un miracle si sa valeur indiquait la carte que vous avez choisie. » Pause insoutenable.

« Veuillez nous montrer cette carte. » *Yohan* retourne sa carte et chacun peut constater qu'il s'agit de l'as de pique.

Magie des Cartes

« *Votre carte est un AS, n'est-ce pas ?* » « *Oui monsieur le magicien.* » Alors, le magicien pose sa carte face cachée sur la table et résume : « *Comme je vous l'ai demandé, vous avez sorti six paires, puis trois autres, mis sur la table quatre rouges et trois noires de valeur paire... et le hasard a voulu qu'il vous reste qu'une seule carte, cet as de pique.* »

« *Et bien regardez, nous étions sur la même longueur d'ondes. J'ai moi aussi six paires ici, trois là, quatre rouges et trois cartes noires paires.* »

Joignant le geste à la parole et dans une bonne synchronisation le magicien retourne en même temps les six paires, les siennes et celles du spectateur, ensuite les trois autres, etc, pour prouver que les coïncidences sont, en cascade, bien matérielles.

« *Et si votre dernière carte est un as, ce n'est pas que du hasard.* »

Pour parachever son tour l'opérateur fait retourner la carte laissée volontairement sur la table.

« *Celle-ci est la votre, l'as de trèfle, votre carte.* »

Une salve d'applaudissements bien mérités vient récompenser cet exploit impossible.

1 - Que dites-vous de cet effet ? Pas mal du tout et atypique. Mais voyons de plus près ce qui permet ce petit miracle.

L'architecture du *Rosario* cache une autre propriété, encore une, qui est maîtresse dans ce tour. De $4♥(01) \rightarrow 10♥(26)$ on trouve six paires, $8♥-8♦$, $A♥-A♦$, $6♥-6♦$, $3♥-3♦$, $Q♥-Q♦$ et $10♥-10♦$.

Un nombre équivalant de paires, soit six, se rencontre de $A♣(27) \rightarrow 3♣(52)$, $7♣-7♠$, $5♣-5♠$, $3♣-3♠$, $9♣-9♠$, $J♣-J♠$ et $10♣-10♠$. Maintenant que vous êtes dans le secret, fermez à clef votre porte, enfermez-vous dans la pièce la plus sûre et concentrez-vous sur ce qui va suivre.

2 – Le jeu doit être en *Rosario*. Forcer de manière convaincante $A♣(27)$ sans perturber le montage. La carte est mémorisée par le participant puis remise n'importe où dans la section des vingt cinq premières cartes, $J♦(01) \rightarrow 3♣(25)$. Puis par le moyen de votre choix amenez $4♥$ en n01.

Illustration ci-dessous d'un classement du jeu à ce stade du tour.

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

Magie des Cartes

3 – Distribuez, deux par deux, les cartes en les empilant jusqu'à ce que le total des cartes du paquet, le A, fasse vingt six. Remarque. Le fait de les distribuer deux par deux détruit le montage afin que le spectateur ne puisse pas avoir accès à celui-ci, mais les mêmes cartes, de $6\heartsuit(01) \rightarrow 8\heartsuit(26)$ sont conservées dans ce paquet A, ce qui est le plus important.

4 – Forcez ensuite le paquet A avec finesse.

5 – Sortez de votre paquet, le B, toutes les paires, il n'y en a que six : $7\spadesuit-7\clubsuit$, $5\spadesuit-5\clubsuit$, $3\spadesuit-3\clubsuit$, $9\spadesuit-9\clubsuit$, $J\spadesuit-J\clubsuit$, $10\spadesuit-10\clubsuit$. Le spectateur agit de même avec ses paires, $8\heartsuit-8\diamonds$, $A\heartsuit-A\diamonds$, $6\heartsuit-6\diamonds$, $3\heartsuit-3\diamonds$, $Q\heartsuit-Q\diamonds$, $10\heartsuit-10\diamonds$.

6 – Sortez les trois uniques paires de couleurs différentes : $2\heartsuit-2\spadesuit$, $4\diamonds-4\clubsuit$, $K\diamonds-K\clubsuit$. Pour le spectateur, elles sont : $2\diamonds-2\clubsuit$, $4\heartsuit-4\spadesuit$, $K\heartsuit-K\spadesuit$.

7 – Les rouges (quatre) sont sorties. Pour vous : $9\heartsuit-5\diamonds-7\diamonds-J\diamonds$ et pour lui : $7\heartsuit-5\heartsuit-J\heartsuit-9\diamonds$. Vous aurez remarqué la similitude.

8 – Les noires de valeur paire sont sorties. $6\spadesuit-8\spadesuit-Q\spadesuit$ de votre côté et $6\clubsuit-8\clubsuit-Q\clubsuit$ du côté participant. Là encore il y a une similitude troublante.

9 – Il reste donc, après avoir éliminé par le processus ci-dessus, vingt cinq cartes, une seule carte dans la main de *Yohan*, l'as de pique ($A\spadesuit$). En symétrie, la votre, l'as de trèfle ($A\clubsuit$) est la carte choisie.

Voilà comment ce tour fonctionne. La seule difficulté rencontrée est de forcer $A\clubsuit$, sinon, tout est automatique et extraordinaire à présenter à condition d'avoir donné le sentiment que le jeu a été brassé.

Dernier point. Avant de vous lancer tête baissée dans le guidon, il est conseillé de mettre en place un petit scénario et de déterminer de manière réfléchie à quel moment cartomagique ce tour peut se glisser dans le programme.