

QUI EST AVEC QUI ?

Lorsque je fis l'achat de « *Stunners* » *The Mental Magic of Larry Becker*, publié par *Aplar Publishing*, un effet attira particulièrement mon attention, il s'agit de « *Match Game* ». Ce tour inventé en 1983 par ce mentaliste s'articule sur un principe développé par *Howard Adams* en 1982 sous le titre « *The ramasee Prophecy*. » À noter qu'il fut aussi publié dans la revue *Apocalypse* d'*Harry Lorayne* (vol.10, n°4, May 1987, pages 1349 à 1350). *Richard Vollmer*, le plus américain de nos magiciens français, apporta sa contribution sous le titre « *Will the couples match ?* » dans la même revue (vol. 14, n°6, June 1991, page 1937.)

Gardée secrète pendant des années, ma version sous le titre « *Qui est avec qui ?*¹ » est pour la première fois dévoilée au public. Elle s'appuie sur l'emploi d'un jeu mémorisé, le *Rosario*. Je vous laisse juger par vous-même de l'impact sur le public que ce tour de cartes peut avoir et des améliorations sensibles que j'ai apportées par rapport aux versions antérieures.

Effet. Imaginons que le magicien fasse participer *Antoine*, un jeune attaché parlementaire. Le magicien sort un jeu de cartes et l'étale, les faces vers le haut, devant le participant. « *Antoine, voici un jeu composé de 52 personnalités qui vont faire la petite histoire de notre tour de magie.* »

Le jeu ne présente rien de particulier si ce n'est l'absence des jokers. Le magicien ramasse les cartes qu'il mélange aussitôt puis repose le jeu sur le tapis, face en bas. « *Antoine, voulez-vous couper et compléter ce jeu, je vous prie* ». *Antoine* s'exécute docilement, coupe lentement le paquet et complète la coupe. « *Parfait ! Nous allons maintenant distribuer huit cartes en une pile... Voulez-vous que ces cartes soient distribuées une par une ou bien deux par deux ? C'est à vous de choisir en votre âme et conscience.* » *Antoine, vif d'esprit*, propose que les cartes soient distribuées deux par deux. Le magicien agit en conséquence, les huit premières cartes sont distribuées deux par deux. Petite précision. Cette action est suivie par la mise dans sa boîte du talon. « *Maintenant, nous allons redistribuer ces huit cartes en quatre paquets de deux cartes. Comme vous êtes le décideur, voulez-vous que je les distribue une par une ou bien deux par deux ?* » *Antoine* : « *Pour varier, distribuez-les une par une.* » Et sur le tapis quatre paquets de deux cartes sont formés. Le magicien prend un papier et un stylo pour écrire une prédiction. « *Sur ce papier j'ai écrit une prédiction, nous la lisons en temps utile* ». « *Poursuivons Antoine ! Devant vous, nous avons quatre paquets de deux cartes inconnues de vous et de moi, nous sommes bien d'accord. Ce premier paquet voulez-vous que je le pose sur le suivant ou bien sur celui d'après ?* » « *Sur le suivant, monsieur le magicien* ». « *C'est vous qui décidez Antoine, on va donc faire comme vous le souhaitez* ». Puis le magicien prend le

1 Who is with whom?

Magie des Cartes

troisième paquet et le pose sur le dernier. Sur le tapis se trouvent donc deux paquets de quatre cartes chacun. « *Antoine je vais vous faire une révélation, la magie n'est pas possible sans une formule magique. Nous allons utiliser celle qui me porte toujours chance, il s'agit de ma formule préférée : MELKIOR IS MAGIC* ». »

Note : Un petit coup de pub est toujours bon pour les affaires. *Antoine* esquisse un petit sourire. « *Alors voilà ce que je vous propose : Nous allons épeler chaque mot en passant pour chaque lettre une carte du dessus en dessous sachant que c'est vous qui choisissez le paquet de cartes qui sera concerné et quand toutes les lettres du mot seront épelées nous réunirons les deux premières cartes pour former un couple... Le mieux est de commencer, vous allez voir que c'est plus facile à faire qu'à expliquer.* »

« *Épelons le mot : M-E-L-K-I-O-R. Pour le M voulez-vous passer la première carte du paquet à gauche en dessous ou bien celle du paquet à droite ?* » « *Le paquet de gauche.* »

Note : Il faut préciser qu'*Antoine* est l'attaché parlementaire d'un député démocrate. Le magicien passe la première carte en dessous du paquet de gauche. « *Pour E que fais-je ?* » « *Passez la carte du paquet gauche en-dessous* ». Pour les cinq lettres suivantes *Antoine* décide de changer de paquet, celui de droite.

« *Parfait ! Je prends la première du paquet de gauche et la première du paquet de droite pour former un couple et je les mets à l'écart* ». Et par le même protocole l'épellation s'effectue avec I-S et M-A-G-I-C.

Quatre paquets de deux cartes sont donc disposés sur le tapis.

« *Antoine, avant de retourner les cartes pour savoir qui est avec qui ? je veux avec vous rappeler ce qui s'est déroulé. J'ai écrit une prédiction qui est devant vous et que nous allons ouvrir dans quelques instants... Huit cartes ont été distribuées d'un jeu que vous avez vous-même coupé, ces cartes ont été disposées en deux paquets de quatre cartes selon vos choix de distribution, nous avons épelé trois mots pour former des couples selon vos choix. Vous avez remarqué que je ne vous ai à aucun moment influencé. Alors... je vous invite, à retourner les cartes vous-même afin de découvrir qui est avec qui ?* »



« *Je remarque que le 6♥ est avec le 3♥, que le 8♦ est avec le 8♣, le 2♦ avec le 4♠ et enfin, la Q♥ avec le 7♥.* »

Pause.

« *Antoine je vous propose d'ouvrir le papier et de vérifier ma prédiction.* »

Le magicien avait tout simplement écrit sur son papier un truc incroyable l'identité des

cartes et les couplages.

Point forts.

- La prédiction est 100 % sûre,
- Le participant est totalement libre de ses choix,
- Le tour demande aucune manipulation difficile,
- Il est pratiquement impossible de trouver le secret,
- Chaque opérateur choisira sa propre formule, cela va de soi ,
- L'effet est nouveau et n'a jamais été dévoilé avant,
- Il peut trouver des applications sur scène.

1 - Un jeu de cartes est sorti de sa boîte. Il est ensuite mélangé par le magicien. En fait, pas tout à fait, le jeu subit un faux-mélange. Ensuite il est posé devant le spectateur *Antoine* qui est invité à le couper tout en complétant la coupe. Pour la clarté des explications supposons qu'après la coupe complète le *Rosario* se présente ainsi : $7♥(01) \rightarrow 2♣(52)$.

Le magicien reprend le jeu et dit : « *Antoine, nous allons distribuer les huit premières cartes du paquet en une pile, voulez-vous que je distribue les cartes une par une ou bien deux par deux ?* » *Antoine* livre sa consigne : « *Deux par deux .* » Aussitôt le magicien s'exécute, il distribue les huit premières cartes en une pile unique.

Cette pile sera : $8♦(01), Q♥(02), 3♥(03), 4♠(04), 2♦(05), 6♥(06), 7♥(07), 8♣(08)$.

Le talon, $J♥ \rightarrow 2♣$, est mis à l'écart. Dans cette action le magicien en profite pour prendre connaissance de la dernière carte du paquet, à savoir le $2♣$ qui devient sa carte clef.

2 - Le magicien continue : « *Antoine nous allons redistribuer ces huit cartes en quatre paquets de deux cartes chacun, voulez-vous que je les redistribue une par une ou bien deux par deux ?* »

Antoine : « *Une par une.* » Et quatre paquets, A, B, C et D, sont alignés sur le tapis : $2♦(01)$ et $8♦(02)$ - $6♥(01)$ et $Q♥(02)$ - $7♥(01)$ et $3♥(02)$ - $8♣(01)$ et $4♠(02)$. Important ! Le spectateur ne sait pas quelles sont ces huit cartes car les faces sont dirigées vers le bas et il est convaincu à 100 % que le magicien l'ignore tout autant. Mais ce n'est pas tout à fait exact. En ayant pris discrètement connaissance de la dernière carte, le $2♣$, l'opérateur est en mesure de préparer sa prédiction grâce à son jeu mémorisé, le *Rosario*.

La prédiction ! Que va écrire le magicien ? Il se récite à partir du $2♣$ les quatre cartes qui suivent, en écrivant le nom de chaque carte comme ci-dessous :

Sept de cœur

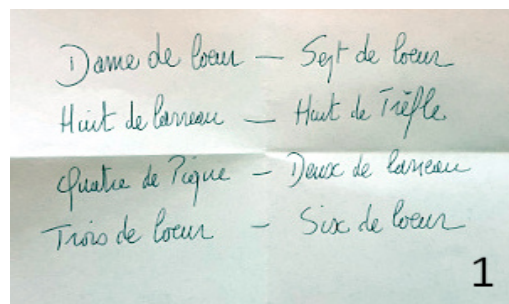
Huit de trèfle

Deux de carreau

Six de cœur

Puis devant la dernière il inscrit le nom de la suivante dans le *Rosario*, et etc en remontant. La prédiction devrait ressembler à la photo 1

Le papier est plié et laissé en vue.



3 - Passons maintenant à la phase suivante. Le magicien (vous-même) s'empare de la main gauche du paquet A (2♦(01) et 8♦(02)) et de la main droite du paquet D (8♣(01) et 4♠(02)). Remarque ! Les cartes présentent leur dos. S'adressant à *Antoine*, il lui demande : « Voulez-vous que ce premier paquet (le A) je le pose sur le second (le B) ou bien sur le troisième (le C) ? »

Dès qu'il vous a donné sa réponse, reposez négligemment le paquet D (8♣(01) et 4♠(02)) à sa place et posez le A à l'endroit demandé.

Supposons que l'ami *Antoine* décide que le A (2♦(01) et 8♦(02)) soit mis sur le B (6♥(01) et Q♥(02)). Dans la foulée vous agissez ainsi : Mettez A sur B et prenez C (7♥(01) et 3♥(02)) que vous mettez sur D (8♣(01) et 4♠(02)). C'est le cas n°1.

Si maintenant, *Antoine* avait préféré mettre A sur C vous auriez mis B sur D. C'est le cas n°2. À l'issue, deux paquets seulement de quatre cartes sont devant vous :

Cas n°1 :

Paquet à gauche (PG) : [2♦(01), 8♦(02), 6♥(03), Q♥(04)]

Paquet à droite (PD) : [7♥(01), 3♥(02), 8♣(03), 4♠(04)]

Cas n°2 :

Paquet à gauche (PG) : [2♦(01), 8♦(02), 7♥(03), 3♥(04)]

Paquet à droite (PD) : [6♥(01), Q♥(02), 8♣(03), 4♠(04)]

Ensuite vient l'épellation de trois mots magiques. Ces trois mots magiques comme le souligne *Harry Lorayne* sont une combinaison savante.

3

2

3

7

5

5

Les combinaisons sont : 323, 325, 327, 353, 355, 357, 383, 385, 387, 723, 725, 727, 753, 755, 757, 783, 785, 787. La formule magique employée par votre serviteur est : MELKIOR IS MAGIC (725), en effet le mot MELKIOR comporte sept lettres, IS que deux et MAGIC cinq lettres. Cependant, chacun adoptera la formule de son choix en fonction de ses pensées du moment, car il est évident que si vous vous appelez : TARTENPION, ce ne sera pas aisé, en revanche, « PREDICT IS FUN » est une bonne combinaison (723) et de plus peut convenir à tout le monde.

La règle est celle-ci : Chaque mot (MELKIOR), (IS), (MAGIC) est épélé en passant pour chaque lettre une carte du dessus du paquet en dessous sachant que le spectateur choisit pour chaque lettre le paquet qu'il veut, et après chaque mot épélé la première carte du paquet à gauche (PG) et la première du paquet à droite (PD) sont mises ensemble pour former un couple.

Pour M-E-L-K-I-O-R le spectateur décide :

- De passer pour M (M-E-L-K-I-O-R) la première carte du paquet gauche (PG) en dessous,
- Idem pour E (E-L-K-I-O-R) :
- Pour L – K - I – O – R ce sera avec le paquet à droite (PD).

À la fin de l'épellation du premier mot (MELKIOR) la première carte du PG et celle du PD sont mises ensemble pour former un couple. Ce couple dans notre exemple sera : 6♥(01), 3♥(02).

Poursuivons avec I-S, le second mot :

- Uniquement le paquet à gauche. Le couple sera : 8♦(01), 8♣(01).

Et enfin avec M-A-G-I-C qu'avec le paquet à droite (PD). Le troisième couple sera : Q♥(01), 7♥(02) et de facto le quatrième couple sera : 2♦(01), 4♠(02).

Bien qu'un grand nombre de choix soient laissés au spectateur pour appliquer la règle, il constatera que les couples formés correspondent à votre prédiction. C'est stupéfiant ! Ce qui est fou dans ce tour c'est que malgré la liberté de décisions prises par le spectateur, automatiquement, votre prédiction sera exacte. En d'autres mots, prédire les huit cartes est déjà une sacré performance. À cela, prédire le couplage des cartes « Qui est avec qui ? » paraît impossible à moins que le magicien soit excessivement chanceux.

Rappel des actions possibles :

- Le jeu honnête est coupé par le spectateur lui-même.
- Huit cartes sont distribuées, une par une ou bien deux par deux.

Magie des Cartes

- Quatre paquets sont formés en distribuant les cartes une à une ou bien deux par deux
- Le paquet A est posé sur le B ou bien le C.
- Pour l'épellation des trois mots magiques le spectateur choisit à chaque fois le paquet ciblé, (PG) ou bien (PD).

4 - Conclusion. Cet effet dans lequel le magicien/mentaliste non seulement prédit l'identité des cartes qui constituent la pile des huit cartes parmi cinquante deux, mais en prime s'offre le luxe de prédire la composition des couples (qui est avec qui ?) est probablement l'un des meilleurs tours que l'on puisse réaliser avec le *Rosario* ou tout jeu arrangé. Dernière chose ! Il peut se réaliser avec un jeu marqué, Une piste exploitable...

QUI EST AVEC QUI ? (AVEC 8 CARTES)

Une suite qui ne manque pas d'intérêt et qui peut être présentée en réutilisant les huit cartes utilisées au tour précédent. L'effet va s'articuler autour du couple EQ/EQ. L'une des fantastiques caractéristiques du *Rosario*.

Effet. Huit cartes sont mélangées et distribuées en deux paquets. Deux cartes sont secrètement échangées et une formule magique est utilisée pour coupler les cartes. Le magicien devine ces deux cartes grâce à ses pouvoirs de devin.

1 - À la fin du tour précédent « *Qui est avec qui ?* » vous avez huit cartes sur le tapis que vous avez négligemment arrangées comme suit : $3♥(01) 6♥ 8♦ 8♣ 7♥ Q♥ 2♦ 4♠(08)$. Vous remarquez en fin connaisseur que l'arrangement n'est pas innocent. Chaque couple est sur le modèle EQ – DQ. Ensuite ramassez vos huit cartes sans détruire l'arrangement EQ/DQ. Exécutez un faux-mélange du petit paquet puis invitez le participant à le couper et compléter la coupe. Prenons un exemple : $6♥(01) 8♦ 8♣ 2♦ 4♠ 7♥ Q♥ 3♥(08)$.

2 - Distribuez une à une les cartes en deux paquets en les alternant. Pile A : $Q♥(01) 4♠ 8♣ 6♥(04)$ et pile B : $3♥(01) 7♥ 2♦ 8♦(04)$

3 - Invitez le participant à échanger, à votre insu, deux cartes, une de la pile A avec une de la pile B et de s'en souvenir. Un exemple, les deux cartes échangées sont : $8♣$ et $8♦$. Et chaque pile ou paquet est aussitôt mélangé.

4 - Ensuite, le magicien propose au participant de refaire l'épellation de trois mots magiques MELKIOR IS MAGIC (comme dans l'effet précédent) avec un impératif pour le magicien, à savoir au moment de saisir les deux premières cartes pour faire un couple toujours faire de la même manière, soit la carte de la pile A est mise sur celle de la pile B, soit l'inverse. Voici un résultat possible ci-dessous :

$6♥(01) 2♦(02) - 8♦(01) 3♥(02) - Q♥(01) 8♣(02) - 4♠(01) 7♥(02)$.

A ce stade il est facile d'identifier les deux cartes du spectateur, celles échangées. En effet, on remarque que deux couples sont sur le schéma DQ/EQ, un couple en EQ/EQ et un en DQ/DQ. Or normalement tous les couples devraient être en DQ/EQ, on peut donc avancer que les deux cartes échangées sont EQ/DQ et DQ/DQ, le $8♦$ ainsi que le $8♣$.

5 - **En conclusion.** Vous l'avez compris, la formule magique (MELKIOR IS MAGIC) ou tout autre, épelée comme dans le tour « *Qui est avec qui ?* » n'est dans ce tour qu'un leurre.

Magie des Cartes

Mais pour le public qui a assisté au tour précédent il a l'intime conviction que le secret dépend de ces trois mots magiques.