

UN RECLASSEMENT MAGIQUE

Comme l'écrit *Jean Hugard* dans son *Encyclopédie des tours de cartes*¹ : « *J'avais promis au lecteur de lui montrer comment classer le jeu en chapelet en pleine vue des spectateurs, et je viens de tenir ma promesse. J'ai même fait plus que promis. Il n'a même pas eu à prendre la peine de classer le jeu. Cela est fait, et ce sont les spectateurs qui l'ont fait pour lui, leurrés par la croyance qu'ils assistaient à un tour.* »

Tout en exécutant un mystérieux effet de mentalisme, incognito, le magicien s'offre le luxe de classer ou reclasser le jeu en *Rosario*.

Eva est la personne qui va participer à ce tour de magie.

« *Eva ! je vais devant vous mélanger les cartes et vous me direz stop quand vous le souhaiterez.* »

En fait, Le magicien exécute un mélange en faisant passer de petits paquets de quelques cartes les uns sur les autres et invite *Eva* à l'arrêter là où elle le désire.

« *Stop !* »

« *Eva, prenez connaissance de votre carte et afin de l'identifier un peu plus tard je vais vous demander d'y coller au dos une petite gommette de couleur.* »

Le magicien tend les gommettes, la spectatrice en décolle une et la colle sur le dos de sa carte.

« *Maintenant, vous allez la remettre dans le jeu et le mélanger.* »

« *Je vais vous demander de les étaler sur le tapis de manière que je puisse voir les faces.* »

La spectatrice s'exécute en étalant cahin-caha les cartes sur le tapis.

Le mentaliste se concentre et commence par retirer silencieusement le 3♠, le 4♥ ainsi que le 8♥ et le K♥. Il marque un petit temps et retire encore plusieurs cartes. Il marque une nouvelle courte pause et sort du paquet d'autres cartes. Ce petit manège se poursuit, ponctué parfois de commentaires brefs, jusqu'à laisser sur le tapis qu'une seule carte, à savoir le DIX DE PIQUE (10♠).

Le magicien vient donc d'éliminer du tapis cinquante et une carte pour n'en laisser qu'une. La seule question que chacun se pose : Cette carte est-elle celle d'*Eva* ?

¹ *Encyclopédie des tours de cartes* de *Jean Hugard*, page 425. À signaler une version simplifiée de l'effet de monsieur *Hugard*, que j'ai vu décrite dans *Paul Daniels Adult Magic*, ouvrage écrit en collaboration avec *Barry Murray*, chez *Michael o'mara books limites*. Le tour se nomme « *The Master Cardman* » page 123. *Daniels*, le magicien anglais, préconise une alternative pour ceux qui auraient des difficultés à mémoriser un jeu, se servir d'un pense-bête que l'on cache dans sa main et qui permet de réciter son chapelet aisément.

Magie des Cartes

Le 10♠ est retourné, il porte un signe distinctif, une gommette sur son dos, cette carte est donc bien celle de la spectatrice *Eva*.

Points forts.

Le jeu ne comporte pas de cartes truquées, c'est la spectatrice qui colle elle-même la gommette sur sa carte. Il est impossible de voir par transparence quelle carte a la gommette.

1 - Un jeu de cartes et des gommettes.

Comme nous sommes dans le secret des dieux nous pouvons affirmer que le 10♠ est adroitement forcé à la spectatrice lors du dépôt de petits paquets les uns sur les autres en effectuant le mélange. La technique de forçage utilisée dans ce tour est connue des cartomanes, c'est le *forçage au mélange hindou* qui consiste à forcer la carte en n52 en la déposant au stop de la spectatrice sur le paquet que l'on achève de déposer sur les autres. Note. Tout autre méthode efficace pour forcer le 10♠ est laissée à l'appréciation de chaque opérateur.

2 - Poursuivons ! Vous venez de forcer le 10♠ à *Eva*. Invitez la à coller une gommette au dos de sa carte, de la remettre dans le paquet, de le mélanger et enfin d'étaler les cartes sur le tapis faces vers le haut. Si vous êtes un bon comédien la suite devrait vous plaire. Vous allez éliminer méthodiquement cinquante et une cartes du tapis pour ne laisser que le 10♠. Mentalement il suffit de se réciter le chapelet du *Rosario* en partant de la carte qui suit le 10♠ ou tout autre carte choisie. Concrètement, vous allez sortir dans l'ordre établi, le 3♠, le 4♥ ensuite le 8♥ suivi du K♥, etc et etc. De temps en temps, vous pouvez marquer une pose, souffler ou commenter vos actions, exprimer votre difficulté à sentir l'onde dégagée par la carte choisie. Bref ! pour éviter une certaine monotonie, l'idée est de maintenir le public en haleine tout en ne faisant pas durer le tour en longueur. Ce que l'entourage ignore et c'est génial c'est qu'au fur et à mesure vous vous offrez le luxe de reclasser le jeu en *Rosario*. D'ailleurs ce tour peut se faire avec un jeu emprunté.

3 - Dernières réflexions. Pour revenir un instant sur le forçage d'une carte, on pourrait, tout autant le faire à partir d'un jeu en chapelet, un *Rosario* ou un *Chéreau/Stebbins Stacked Deck*, par exemple ; en prenant connaissance d'une carte confidente (la n52, en général) on détermine facilement la carte choisie.

Le *forçage au mélange hindou* à l'avantage d'être impromptu.

Une fois le jeu remis en *Rosario* il peut, être rangé dans sa boîte et ne sortira qu'à une prochaine cession de tours de cartes, ou bien, vous profitez de cet atout pour présenter des tours du catalogue *Rosario*.