

UN TEMPS D'AVANCE

Voici un tour qui a le mérite de métamorphoser l'utilisation d'un jeu mémorisé. L'idée consiste à classer discrètement le jeu en dissociant les rouges des noires tout en exécutant un tour. Pouvoir séparer les cartes en ROUGES et NOIRES à l'insu du public permet de poursuivre un « show » de cartomagie en utilisant ce nouveau montage. Il existe, en effet, de merveilleux tours qui exploitent ce classement, il serait idiot de s'en priver.

L'une des vertus du *Rosario* est que de n01 à n26 il y a autant de noires, sept au total, que de rouges de n27 à n52. Personnellement je connais aucun jeu préparé qui permet cette caractéristique tout en donnant le sentiment d'un jeu parfaitement mélangé. Pour prendre une image et marquer les esprits, au *Rosario* est conféré la symbolique du Yin et du Yang, si nous partons du postulat que les cartes noires sont *yang* et les rouges *yin*, ce jeu trouve son équilibre parfait. Incise. Lorsque j'avais cherché un nom à donner à mon montage, le *montage Yin & Yang* caressa doucement mon esprit.

L'idée qui germa fut de retirer les sept premières noires rencontrées dans la série de n01 à n26 ainsi que les sept autres rouges de n27 à n52 et d'utiliser ces quatorze cartes dans le prétexte d'un tour. Sachant, et vous l'avez anticipé, que l'objectif final est de séparer, au nez et à la barbe du public, rouges et noires, en un temps record.

Achever une cession avec le *Rosario* tout en préparant astucieusement une suite, c'est ce que je vous propose à travers ce titre : « *Un temps d'avance.* »

Le magicien pose une petite enveloppe sur la table en disant : « *Cette enveloppe contient une prédiction.* »

Ensuite, il sort de son jeu quatorze cartes, sans les montrer, puis mélange le reste du jeu (36 cartes). Le décor étant planté, il invite un participant à couper librement le petit paquet et à compléter la coupe. « *Retournons les deux premières cartes* » annonce-t-il à son spectateur. Ces deux cartes sont retournées et les valeurs additionnées. Par exemple, le quatre de carreau(4♦) et le neuf de cœur(9♥) sont ces deux cartes, le total des valeurs fait 13.

« *Nous allons compter treize cartes et retourner la suivante.* » ajoute l'artiste.

Il s'exécute et la quatorzième carte se révèle être l'as de carreau (A♦).

« *Résumons. Une carte a été choisie, l'as de carreau(A♦) grâce à ces deux cartes, le quatre de carreau(4♦) et le neuf de cœur (9♥)... Je rappelle que c'est le fruit de votre coupe, je ne vous ai aucunement influencé comme vous avez pu le remarquer.*

Maintenant, ouvrons cette enveloppe. » L'enveloppe est ouverte, sur un carton on peut lire : A♦. La prédiction du magicien se révèle, une fois de plus, exacte.

Magie des Cartes

1 – Le matériel. Un jeu de cartes en *Rosario*, un petit carton de la taille d'une carte de visite, plus une enveloppe et un stylo.

Petite préparation. Sur le recto du carton écrivez : $A\heartsuit$ et sur son verso : $9\heartsuit$. Introduisez cette carte dans l'enveloppe, ce sera la prédiction qui permet de forcer soit as de carreau ou bien neuf de carreau. Photo 1.



2 – Posez sur la table la prédiction.

3 - Prenez votre jeu en main, $4\heartsuit(01) \rightarrow 3\spadesuit(52)$ et sortez dans l'ordre de leur apparition, les sept noires de n01 à n26 et les sept rouges (de n27 à n52), sans montrer les faces au public. Photo 2.

4 – Si tout va bien, voici les quatorze cartes que vous avez retirées : $A\spadesuit 6\clubsuit 2\clubsuit 8\clubsuit 4\clubsuit Q\clubsuit K\spadesuit J\heartsuit 7\heartsuit 5\heartsuit 2\heartsuit 4\heartsuit 9\heartsuit K\heartsuit$.

Le talon du jeu, composé de trente six cartes, est mélangé, en fait c'est un faux-mélange qui devra être exécuté et le mettre à l'écart. Sa physionomie après le retrait des quatorze cartes est la suivante : $4\heartsuit 8\heartsuit K\heartsuit 5\heartsuit A\heartsuit 7\heartsuit 2\heartsuit 6\heartsuit 3\heartsuit 8\heartsuit Q\heartsuit J\heartsuit 10\heartsuit A\heartsuit 9\heartsuit Q\heartsuit 3\heartsuit 6\heartsuit 10\heartsuit A\clubsuit 4\clubsuit 7\clubsuit 2\clubsuit 5\clubsuit 5\clubsuit 3\clubsuit K\clubsuit 6\clubsuit 9\clubsuit 9\clubsuit 7\clubsuit J\clubsuit 8\clubsuit J\clubsuit Q\clubsuit 10\clubsuit 10\clubsuit 3\clubsuit$. Vous remarquez que le paquet de trente six cartes est dorénavant classé en dix neuf rouges suivies d'un même nombre de noires. Photo 3. C'est une première étape dans la séparation des couleurs.



5 – Revenons à notre paquet de quatorze cartes. Classez-les, pour vous, dans la séquence suivante : K♠(01) A♠(02) K♦(03) 2♥(04) Q♣(05) 2♣(06) J♦(07) 4♦(08) 9♥(09) 5♦(10) 8♣(11) 6♣(12) 7♦(13) 4♠(14). Photo 4. Vous constaterez que l'ordre des cartes n'est pas aléatoire. Elles sont articulées de telle sorte que deux cartes qui se suivent totalisent 13, 14 ou 15, sauf pour 7♦-4♠ le total fait onze, mais cela n'aura guère d'incidence pour le forçage de la carte en n14 ou bien celle en n15 dans le paquet des trente six cartes. Cette série est relativement facile à mémoriser.

14-14-15-14-14-13-15-13-14-13-14-13-11

6 – Posez le petit paquet, K♠(01) → 4♠(14) sur la table et invitez une personne à le couper et compléter la coupe. Remarque. Un rapide coup d'œil sur la dernière carte, la n14 vous indiquera l'attitude à avoir. Il y a de fortes chances que cette coupe complète amène sur le paquet deux cartes qui additionnées fassent 13, 14 ou 15.

- Si la coupe amène malencontreusement le sept de carreau en n01 : 7♦(01) 4♠(02) K♠(03) A♠(04) K♦(05) 2♥(06) Q♣(07) 2♣(08) J♦(09) 4♦(10) 9♥(11) 5♦(12) 8♣(13) 6♣(14) dans ce cas, vous pouvez modifier votre présentation en disant : « *Nous allons additionner la valeur de la première avec celle de la dernière.* » Et 7♦(01) + 6♣(14) = 13. Là aussi on rentre dans les clous.

- Autres cas. La coupe amène le quatre de pique en n01 : 4♠(02) K♠(03) A♠(04) K♦(05) 2♥(06) Q♣(07) 2♣(08) J♦(09) 4♦(10) 9♥(11) 5♦(12) 8♣(13) 6♣(14) 7♦(01). On peut alors modifier la marche à suivre en disant : « *Tenez nous allons additionner les deux cartes du milieu.* » Comme ces deux cartes sont 2♣(08)-J♦(09) là encore le total des valeurs fait 13. Ainsi par cette pirouette on s'en sort.

Vous l'avez intégré, après avoir passé en revue tous les cas, l'objectif est de forcer dans le paquet des trente six cartes celle en n14 ou n15, comme par hasard, ces deux-là sont A♦(14) et 9♦(15).

Voici le discours mode d'emploi que vous pouvez adopter :

- Pour 13, « *Très bien ! comptons treize cartes et retournons la suivante.* » Pour 14, « *Très bien ! comptons quatorze cartes et retournons la dernière.* » Pour 15, « *Très bien ! comptons quinze cartes et retournons la dernière.* »

7 – Il ne reste plus qu'à compter les cartes ou les distribuer pour révéler la carte à la position indiquée, n14 ou n15.

Pour la chute, selon le cas, vous montrerez l'une ou l'autre face du carton, la prédiction, et ceci avec une parfaite bonne foi.



Magie des Cartes

8 – Reclassez dans la foulée vos quatorze cartes par couleur et posez-les sur le talon. Cela prend une poignée de secondes. Au terme de cet épisode cartomagique, vous êtes parvenu à classer subrepticement votre jeu en dissociant rouges et noires, 26 et 26. Le *Rosario* est désormais partiellement détruit. Pour se consoler, son nouveau classement, telle une chrysalide métamorphosée en papillon, ouvre de nouveaux horizons à un cartomane désireux de prolonger sa magie des cartes avec ce nouveau montage du jeu, 26 rouges et 26 noires.