

## UNE ADDITION PRÉDICTIVE

L'effet qui suit est l'un des plus étranges que l'on puisse réaliser avec le *Rosario*. Et pourtant, nul besoin d'avoir appris par cœur l'ordre des cartes, ce qui pourrait être paradoxal. Il entre dans la catégorie des tours automatiques, réalisable avec le *Rosario*, et, *ipso-facto*, à la portée d'un enfant de dix ans. Sachez aussi que ce tour « *une addition prédictive* », est construit sur une idée novatrice qui pourrait faire des émules.

Personnages : *Mireille* et le magicien. Le tour commence ainsi, le magicien pose sur la table deux jeux de cartes, un rouge et un bleu.

« *Mireille, nous allons provisoirement laisser ce jeu (le bleu) sur la table, il contient une prédiction.* »

Le jeu rouge est sorti de sa boîte, exposé au regard de la spectatrice puis brassé et coupé en complétant la coupe.

« *Mireille comme vous piaffez d'impatience vous allez couper le jeu et compléter la coupe.* »

*Mireille* exécute la coupe et hésitante demande : « *Je mets le paquet dessus.* »

« *Oui, oui, mettez le paquet inférieur sur le supérieur afin de compléter la coupe...* »

Le magicien fait ce constat, à l'évidence *Mireille* n'est pas très familière avec les cartes et conclut qu'apparemment c'est la première fois qu'elle assiste un prestidigitateur. L'impact n'en sera que plus percutant.

« *Mireille je vais vous proposer une petite expérience avec ce jeu... Je vais vous montrer de petits paquets successifs de trois cartes seulement et dès que vous apercevrez une carte rouge entre deux noires vous me direz : Stop ! et noterez sa valeur. Je vous rappelle qu'un valet vaut onze, une dame douze et un roi treize... Je compte sur vous pour être vigilante et réactive.* »

Sans regarder la face des cartes et confiant en sa destinée, le magicien montre à *Mireille* les trois dernières cartes du jeu, puis les trois suivantes et un « *Stop !* » de sa spectatrice l'arrête dans son élan.

« *Parfait ! notez la valeur de la carte rouge entre les deux noires et poursuivons... Si cela se reproduit vous devrez additionner au fur et à mesure les valeurs de ces cartes rouges.* »

Pour info, la carte rouge est le neuf de cœur (9♥).

Au quatrième paquet, la participante, très attentive, craignant peut-être de faire échouer le sympathique magicien, dit très fort : « *Stop !* »

## Magie des Cartes

« *Je vous en prie, comme convenu, ajoutez dans votre tête la valeur de la carte rouge à la précédente valeur.* »

Cette carte rouge est le deux de carreau (2♦)

Et le magicien continue... jusqu'au quinzième paquet où une nouvelle carte rouge, le cinq de cœur (5♥), est ajoutée aux deux autres.

Enfin, les deux derniers paquets sont distribués et comme une seule carte reste en main elle est posée naturellement sur le jeu pour achever la distribution totale des cartes.

« *Maintenant Mireille pouvez-vous donner le total des valeurs des cartes rouges qui se trouvaient entre deux noires ? Je vous écoute.* »

« *Seize.* » réplique Mireille, sûre de son résultat.

« *Peut-être qu'à ce stade il nous faut faire un petit flash-back.* »

Le magicien, qui sait exactement où il veut en venir, sur un ton plus grave, résume la situation : « *Vous vous appelez Mireille et c'est la première fois que vous participez à une expérience magique. Vous avez additionné les valeurs des cartes rouges se situant entre deux noires et votre total est seize. Je rappelle que ce jeu (le rouge) a été brassé et coupé par vous-même. Je rappelle aussi que ce jeu bleu (le magicien pointe de l'index le jeu bleu) a été posé sur la table tout au début et qu'il est toujours resté devant vous... Alors, Mireille, le moment est venu que je vous fasse une révélation.* »

Le magicien très tranquillement ouvre la boîte et en sort le jeu bleu.

Puis, à voix haute, il se met à distribuer lentement les cartes, une à une, jusqu'à la seizième, et là ! un miracle se produit, cette seizième, vous entendez bien, est une carte de visite, celle du magicien.

Les quelques personnes qui assistèrent à ce tour se mirent spontanément à applaudir.

1 - Un jeu de cartes en *Rosario*, ce sera le jeu rouge. Un jeu bleu et une carte de visite qui vante vos mérites de plus grand magicien de la planète.

Petite préparation du jeu bleu, enlevez six cartes et insérez dans le jeu de quarante six cartes, face en bas, votre carte de visite en seizième position. Ainsi, en comptant les cartes avec les faces cachées la carte de visite apparaîtra en seizième, en revanche en comptant les cartes dans l'autre sens, elle apparaîtra en trente deuxième. Le jeu permet donc de faire deux prédictions, n16 et n32. Placez ensuite le jeu bleu dans sa boîte.

2 - L'idée d'additionner toutes les cartes rouges qui se trouvent entre deux noires est un défi intéressant. En appliquant cette règle, il est cuisant de noter que le nombre de cartes rouges à additionner reste aléatoire avec un jeu ordinaire. Une fois n'est pas coutume, prenez un jeu, mélangez-le loyalement, coupez-le en complétant la coupe et vous ferez

## Magie des Cartes

l'amer constat d'un résultat aléatoire. En revanche, le *Rosario*, par son astucieux montage, permet de forcer **16** ou **32**.

Pour accomplir le tour dans les meilleures conditions il faut débiter en ayant classé le jeu rouge en **6♦(01) → 3♦(52)**.

Explications. Une miraculeuse séquence de douze cartes qui se suivent permet d'arriver à forcer 16 ou bien 32. Ce montage je l'appelle : Le *Rosario 20-12-20* en **6♦(01) → 3♦(52)**.

J♣	K♦	8♠	J♠	Q♠	10♣	10♠	3♠	4♥	8♥	K♥	A♠
16	16	32	16	16	32	16	16	32	16	16	32

Le tableau ci-dessous montre que lorsque l'une de ces douze cartes est en n52 alors 16 ou 32 sera forcé dans le *Rosario*.

En demandant, à une personne de couper le jeu, la probabilité pour qu'elle coupe sur l'une de ces douze cartes est de plus de 23 % et comme la coupe est complétée l'une de ces cartes sera en n52. Ce qui était le cas dans le tour avec *Mireille*, le J♣(52), donc Q♠(01) → J♣(52). Remarque. Si vous n'êtes pas certain de la bonne coupe du participant, vous pouvez lui préciser de couper vers le milieu.

3 - La suite est magique. En montrant de petits paquets de trois cartes pris à partir du dessous du jeu, automatiquement 16 ou 32 sera forcé. Vous le vérifierez vous-même.

Remarques.

Il est peut-être bon que la participante inscrive le nom des cartes au fur et à mesure sur un papier.

Le jeu reste en *Rosario* après le tour. Ce qui permet d'enchaîner avec l'un des nombreux effets possibles avec ce jeu élogieux. En final, la prédiction du jeu bleu se révèle correcte.

Pour conclure, il suffit d'ouvrir le paquet bleu du bon côté et de montrer que vous aviez prévu ce nombre 16 ou 32 selon le cas, en ayant disposé l'une de vos cartes de visite au bon endroit. En toute fin, des esprits imaginatifs trouveront à partir de ce forçage mille manières de conclure.

