

VIBRATEUM

Que cache ce titre énigmatique ? Un effet de divination troublante. Voyez vous-même quel ravage ce tour peut avoir sur votre public.

Le magicien et une participante, *Passion*, conseillère dans une société de téléphonie.

« Mesdames et messieurs pour mon prochain tour je vais avoir besoin d'un participant. »

Le magicien tout souriant : « Vous madame vous allez être mon assistante. »

« Quel est votre prénom ? »

« Passion »

« Quel merveilleux prénom ! C'est votre époux qui doit être content. Vous êtes son fruit de la passion. »

Le jeu est posé sur la table devant la participante et le magicien se met à distance raisonnable.

« Alors Passion vous allez couper ce jeu et compléter la coupe. »

« Refaites encore une fois cette action, je vous prie. »

« Tout d'abord, vous allez prendre discrètement connaissance de la carte supérieure du jeu et la mettre sur la gauche du paquet. »

« Dans le cas où cette carte serait une figure, je vous remets en mémoire qu'un valet vaut 11, une dame 12 et un roi 13. »

« Vous allez ensuite distribuer silencieusement sur votre carte autant de cartes que la valeur de cette carte. Par exemple, si votre carte est un sept vous allez distribuer sept cartes... Cela vous paraît-il clair à vous passionnément ? »

« Oui, je crois avoir compris. »

Passion distribue sur sa carte un certain nombre de cartes du jeu et attend la suite.

Rappelons que le magicien s'interdit de regarder ce que fait la spectatrice.

« Maintenant vous allez prendre connaissance de la dernière carte distribuée et la graver dans votre mémoire. »

Pause.

« Placez le jeu sur votre carte afin de l'enfourir et coupez une dernière fois sans oublier de compléter votre coupe. »

Le magicien refait surface. Il prend le jeu et l'étale devant la conseillère en téléphonie.

« Concentrez-vous sur votre carte pour que je puisse capter des vibrations de votre part. »

Quelques instants s'écoulent comme un temps suspendu.

« Votre carte *Passion* est une noire, c'est le sept de pique(7♠)... exact, n'est-ce pas ? »

La spectatrice trop franche pour mentir confirme : « Comment faites-vous ? C'est incroyable. »

1 - Le *Rosario* ou tout jeu mémorisé est au cœur de cette intrigue diabolique.

Étape première, faux mélange du jeu. Celui-ci est posé devant la personne (*Passion*). Elle coupe le jeu et complète la coupe. Voici ci-dessous une illustration.

6♠ 9♠ 9♠ 4♦ 7♠ 9♥ J♠ K♦ 8♠ J♠ Q♠ 10♠ 10♠

Magie des Cartes

| | | | | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|----|----|----|
| 3♠ | 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♥ | A♠ | J♦ | 4♣ | 7♣ | 2♠ | 5♠ | 5♣ | 7♦ | 3♠ | 5♦ | K♠ | 2♥ |

Elle prend connaissance de la première carte, le 6♠(01) et met cette carte à la gauche du jeu.

2 - Elle distribue sur sa carte un nombre équivalant de cartes de la valeur de cette carte. Six cartes sont donc distribuées. Elle mémorise donc le J♣ comme étant sa carte. Dans la foulée, elle enterre sa carte en posant le jeu dessus. À ce stade le montage est comme ci-dessous.

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

Cela ne vous aura pas échappé que dans notre exemple de n46 à n52 l'ordre des sept cartes est inversé.

3 - Dans une dernière étape la participante coupe le jeu puis complète la coupe. Voici ci-dessous un instantané du jeu.

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

4 - Le jeu est ensuite étalé avec les faces en l'air.

Pour retrouver la carte choisie, le principe est simple, **repérer dans le classement le premier point de rupture**. Il s'identifie après le 2♥, en effet la carte suivante attendue devrait être le 6♠, rappel : 2♥(38), 6♠(39). Or, il s'agit du J♣ (la carte choisie) et six cartes ont été distribuées.