

## VISUAL TIMING

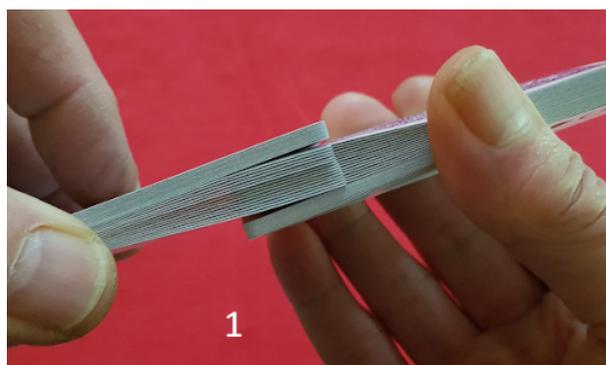
Le jeu est mélangé à deux reprises. Puis, les faces étant cachées deux paquets égaux sont formés, A et B. Un nombre de 1 à 26 est donné par un spectateur. Par exemple : « 13 ». Le paquet A ou bien le B est librement choisi. Le participant choisit le A. La treizième carte du paquet A est donc retournée. Cette carte est le roi de pique (K♠). Le magicien se concentre et annonce l'identité de sa correspondante dans le paquet B, « *La carte en treizième est le deux de pique (2♠).* » Après vérification, l'annonce se révèle exacte. Il faut insister sur le fait que le jeu a été mélangé à deux reprises.

1 - Avoir le jeu en *Rosario*. 4♥(01) → 3♠(52). Coupez entre 4♥(01) → 10♥(26) et A♣(27) → 3♠(52) et faites un *Off Center Faro*.

Le *Off Center Faro* est une technique qui fut développée par *Edward Marlo*. Je renvoie le lecteur à l'ouvrage de référence, *Ed Marlo's Revolutionary Card Technique*, edited by *Elliot Cutler*, 2003, *The Faro Shuffle, Off Center Faro*, de la page 172 à 174. Photo 1.

Voici une illustration d'un *Off Center Faro* réalisé avec le *Rosario*.

A signaler qu'il n'y a aucune obligation à réaliser un *Perfect Off Center Faro*, c'est-à-dire insérer la carte en n26 du paquet n01 → n26 entre n12 et n13 du paquet n27 → n52.



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

Coupez entre 4♥(01) → 7♦(26) et 10♦(27) → 3♠(52) et faites un *In-Faro*.

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

## Magie des Cartes

Puis faites deux paquets A et B en distribuant les vingt six premières cartes en une pile A (les vingt six premières doivent donc être inversées.)

Pile A

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

Pile B

J♦ 9♠ 3♥ 10♥ 4♣ 4♦ 4♠ 7♣ 7♠ 9♥ 8♦ J♣ 2♠ K♦ Q♥ 8♠ 5♠ J♠ J♥ Q♠ 5♣ 10♣ Q♣ 10♠ 7♦ 3♠.

Après cette procédure on constate que le montage est basé sur celui du jeu miroir. Si nous devons retourner la treizième carte du paquet A, par exemple, cette carte dans l'arrangement sera le K♠. Pour deviner sa correspondante dans le paquet B, c'est-à-dire la carte qui est aussi positionnée en n13, le calcul mental à appliquer est : **52 – V sachant que V est la valeur de la carte dans le Rosario.**

Dans notre exemple :  $53 - V (K♠ = 22)$ .  $53 - 22 = 31$ . Quelle est la carte dans le *Rosario* qui est en n31 ? C'est le 2♠(31).

Autres exemples :

- 1) La deuxième est retournée dans le paquet A, Cette carte est 6♥. Or 6♥(12), donc appliquons la formule  $53 - V = 41$ , donc la carte en deuxième dans le paquet B est 9♠(41).
- 2) Pour A♦ : sa position est vingt et unième dans le paquet A,  $53 - 20 = 33$ , donc 5♠(33).
- 3) Pour la vingt sixième du paquet A, le 4♥,  $53 - 1 = 52$ , 3♠(52).
- 4) Dernier exemple. On connaît la carte neuvième du paquet B, le 7♠, on veut deviner celle en neuvième dans le paquet A. Le calcul est à l'identique :  $53 - 30 = 23$ , Q♦(23).

Notes finales. L'effet produit n'est possible qu'avec un jeu mémorisé. Comme dans notre cas il détruit le savant montage des cartes de notre *Rosario*, il terminera une série de tours l'impliquant.