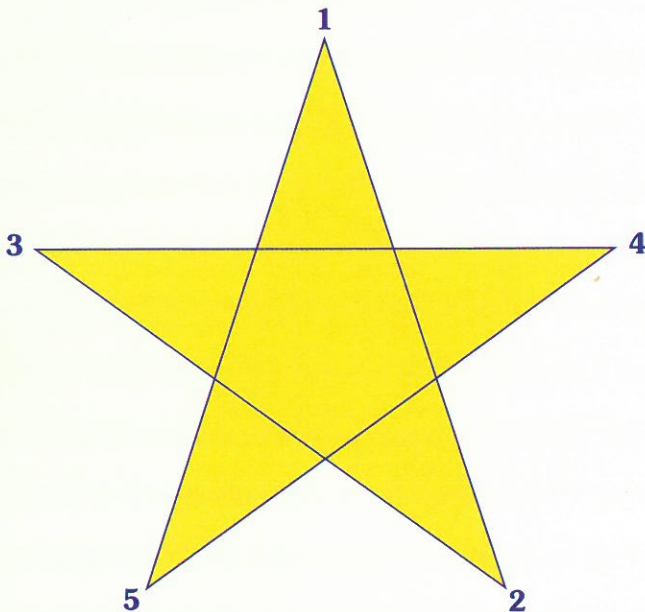


Les secrets du pentacle

Pour les occultistes, le pentacle était un symbole magique. Pointe en haut, symbole protecteur, image de la perfection ; pointe en bas, signe de malédiction, il évoquait Satan avec ses cornes.

NOUS N'ALLONS PAS ICI discourir sur les vertus mystiques de ce symbole : notre magie s'appuiera plutôt sur ses propriétés mathématiques... En dessinant le pentacle, numérotons ses sommets de 1 à 5, dans l'ordre où ils vont apparaître.



Le principe

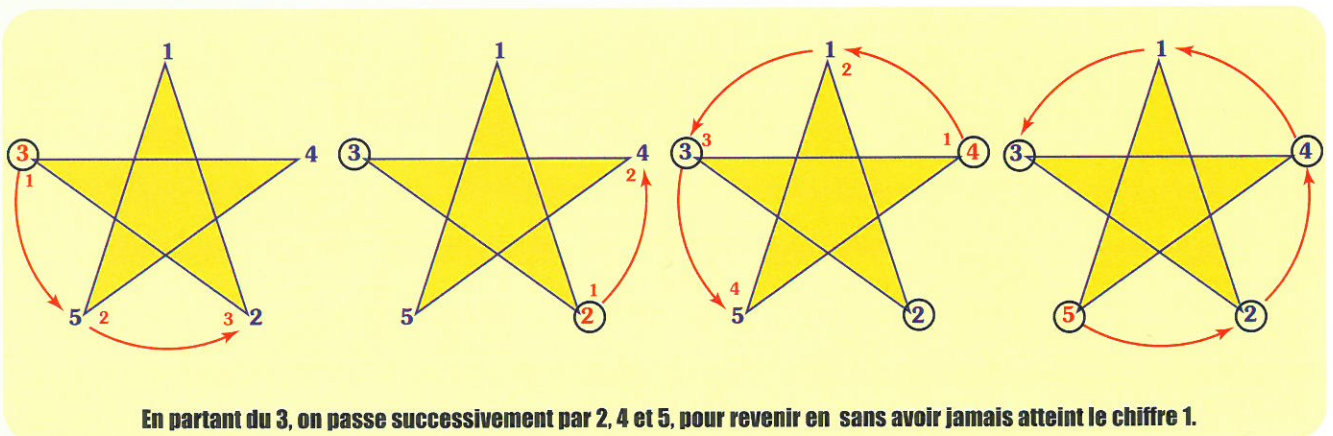
Les nombres placés autour de ce symbole, possèdent une **propriété cyclique** particulière que nous allons expliquer par un exemple ...

Reportez-vous à l'illustration en bas de page : entourons au hasard le chiffre 3, et, en démarrant sur celle-ci, comptons 3 pointes dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Nous arrivons au chiffre 2. Entourons-le.

Comptons alors 2 pointes en partant de ce chiffre 2 : nous arrivons au chiffre 4. Entourons-le également. Enfin comptant 4 pointes en partant de celle-ci, nous arrivons au chiffre 5, à entourer également. En repartant à nouveau du chiffre 5, nous retrouvons le 2, et le cycle continue à l'identique.

Nous aurons beau répéter l'opération plusieurs fois, nous n'atteindrons jamais le chiffre 1 par ce procédé.

Si vous faites d'autres essais en commençant par les chiffres 2, 4 ou 5, vous constaterez que dans tous les cas, le 1 reste à l'écart du circuit. Ce principe de forçage a été attribué à George Sands et Richard Webster a publié une routine l'utilisant dans «*Entertaining Mentalism*».



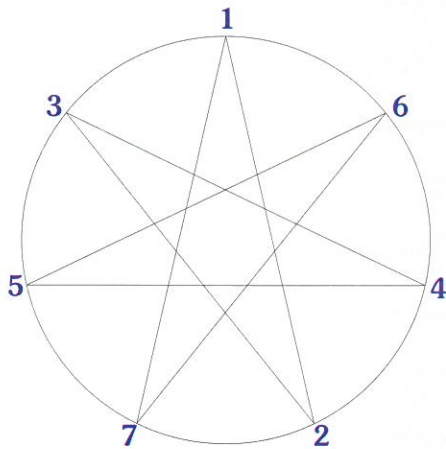
En partant du 3, on passe successivement par 2, 4 et 5, pour revenir en sans avoir jamais atteint le chiffre 1.

Par contre, le sens de parcours est impératif, sinon, vous bouclerez sur deux des nombres, sans jamais atteindre aucun des trois autres.

Généralisation

Ce principe n'est pas exclusif aux pentacles (5 branches). Il fonctionne aussi avec les polygones réguliers étoilés possédant 7, 17, 19, 29, 31, ... branches (seulement certains nombres premiers).

Les nombres autour du symbole ne sont pas agencés dans le désordre, mais suivent, indépendamment du nombre de branches, un ordre logique, on peut le remarquer en dessinant une étoile à 7 branches, sautant chaque fois deux points sur le cercle pour tracer chaque segment.



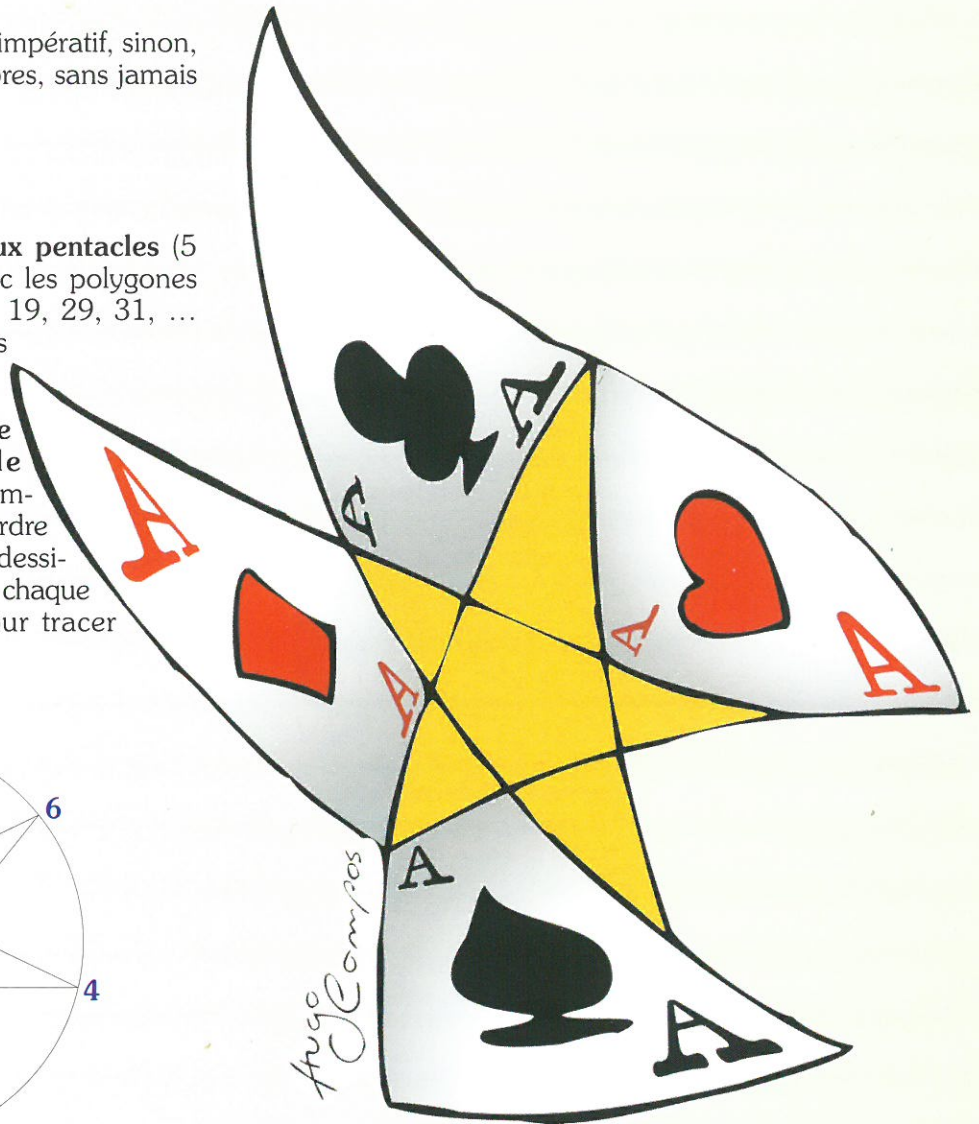
Relisant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, nous trouvons les nombres impairs, en ordre croissant de 1 à 5, suivis ensuite des nombres pairs, en ordre croissant de 2 à 6.

Cette particularité va nous permettre de placer les nombres sans dessiner d'étoile (cela s'avèrera très pratique pour celles qui ont 17 branches ou plus, rapidement illisibles).

Notons que le 1, qui n'intervient pas dans notre circuit pourrait être remplacé par n'importe quel autre nombre.

Le point fort des tours de magie à ressort mathématique, c'est qu'ils ne nécessitent aucune habileté particulière, donc aucune manipulation.

Cependant lorsque l'on effectue un de ces tours, l'assistance (sans comprendre complètement le principe mis en œuvre) se rend compte rapidement qu'il y a un "truc" mathématique et l'effet magique peut en être amoindri.



Dans le tour que je vous présente ici, j'ai essayé le plus possible de cacher le concept calculatoire sous une mise en scène un peu ésotérique.

Le tour de magie : tarot et présage

Matériel

- Un jeu de tarot de Marseille : uniquement les arcades majeurs, numérotés de I à XXI. Ce jeu est recommandé, car il participe de la mise en scène divinatoire, mais vous pouvez encore le remplacer par les atouts d'un jeu de tarot normal, ou encore par 17 cartons portant les noms des figures du tarot de Marseille, et leur numéro en chiffres romains (voir encadré page 32).
- Une bougie,
- Un bout de papier,
- Un stylo-effaceur.

Magie

Effet

Le magicien extrait quelques cartes du jeu de tarot et les donne à un des spectateurs. Après les avoir coupées une dernière fois, ce dernier les rend au magicien qui les dispose en cercle sur la table autour d'un morceau de papier blanc.

Le magicien explique que chaque personne possède dans le tarot une carte qui lui est liée personnellement, symbole de sa destinée. Il explique aussi, qu'il avait ressenti celle qui était associée au spectateur qui a mélangé les cartes, et pour le lui prouver, il avait écrit le nom de cette carte au dos du bout de papier posé sur la table.

Toutefois le magicien attend, pour révéler cette prédiction, que le spectateur ait éliminé une à une les cartes sur la table, jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'une.

Au moment de vérifier ce qui est marqué sur le papier, on constate que celui-ci est vierge. Mais en le passant au dessus de la flamme de la bougie, le nom de la carte laissée par le spectateur apparaît comme par magie.

Préparation

- **Ecrivez avec l'effaceur** (du côté effaçant) le mot "SOLEIL" sur le bout de papier. Bien sûr rien ne sera visible, mais lorsqu'on l'approchera près d'une flamme, le mot apparaîtra. Evidemment, on peut utiliser comme encre sympathique du jus de citron, du lait, ..., mais les résultats les plus probants, je les ai obtenus avec l'effaceur qui est simple d'emploi et facilement transportable.
- **Classez les cartes dans l'ordre suivant.** Posez face visible sur la table la carte représentant l'étoile (n°17) ; par-dessus, posez la carte n°16, puis la n°15, la n°14, etc. jusqu'à la carte n°2. Posez enfin par-dessus le tout, la carte symbolisant le soleil (n°19). Ecartez le reste des cartes, nous n'en aurons pas besoin.

Déroulement du tour

- **Allumez la bougie**
- **Posez le morceau de papier blanc** au milieu de la table.
- **Prenez le tas de cartes face vers le bas**, et coupez-le plusieurs fois.
- **Tendez le jeu, face cachée**, à un spectateur en

lui demandant de couper lui aussi.

- **Une fois le jeu égalisé, demandez au spectateur de placer** (toujours face en dessous), la première carte à droite sur la table, puis la seconde à gauche, la troisième à droite et ainsi de suite jusqu'à épuisement des cartes, pour former deux tas.
- **Demandez au spectateur de prendre un de ces deux tas et de le poser sur l'autre.** Grâce à cette manœuvre, le spectateur vient de classer les cartes dans l'ordre cyclique dont nous avons parlé.
- **Reprenez les cartes et disposez-les** en cercle autour du papier, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Expliquez au spectateur** que chaque personne possède dans le tarot une carte qui lui est intimement associée. D'ailleurs vous-même l'avez pressenti et avez inscrit «psychiquement» le nom de la carte qui le concernait sur le morceau de papier, au centre de la table.
- **Expliquez aussi** qu'il serait intéressant de voir si le spectateur peut trouver lui-même sa carte. Pour trouver celle qui lui est associée, il faudra éliminer toutes les autres.
- **Demandez au spectateur de retourner**, face visible, une des cartes du tarot.
- **Deux cas peuvent se présenter** : soit le specta-

SI VOUS N'AVEZ PAS DE JEU DE TAROTS

Le jeu de tarot de Marseille est un jeu utilisé depuis longtemps pour "prédire l'avenir". Vous trouverez sur internet de nombreux sites détaillés à ce sujet (à ne pas prendre au pied de la lettre). Donnons la liste des "arcanes", que vous pouvez reproduire sur des cartons :

I. LE BATELEUR	XII. LE PENDU
II. LA PAPESSE	XIII. LA MORT
III. L'IMPÉRATRICE	XIV. LA TEMPÉRANCE
IV. L'EMPEREUR	XV. LE DIABLE
V. LE PAPE	XVI. LA MAISON-DIEU
VI. L'AMOUREUX	XVII. L'ÉTOILE
VII. LE CHARIOT	XVIII. LA LUNE
VIII. LA JUSTICE	XIX. LE SOLEIL
IX. L'HERMITE	XX. LE JUGEMENT
X. LA ROUE DE FORTUNE	XXI. LE MONDE
XI. LA FORCE	

teur retourne la carte portant le symbole du Soleil (là, c'est vraiment un coup de chance !). Il ne vous reste plus qu'à révéler votre prédiction au centre du cercle à l'aide de la bougie.

Dans 94% des cas, ce sera une autre carte qui sera retournée face visible. Dites alors "C'est bien, vous avez déjà éliminé une première carte, maintenant éliminez les autres de la manière suivante..."

- **Vous allez compter**, dans le sens des aiguilles d'une montre, autant de cartes que le nombre inscrit sur la carte retournée, en commençant par celle-ci (voir le principe en page 30).
- **Retournez face visible la carte** sur laquelle vous vous êtes arrêté. Et recommencez (ou faites recommencer par le spectateur) l'opération jusqu'à ce qu'il ne reste qu'une seule carte cachée.
- **Demandez au spectateur de retourner cette carte** et de la poser au milieu du cercle.
- **Pour prouvez que vous aviez tout prévu**, retournez le morceau de papier. Mais celui-ci est vierge !? Normal, puisque vous aviez inscrit «psychiquement» cette prédiction !
- **Approchez le papier au dessus de la flamme** de la bougie pour révéler la prédiction (Attention de ne pas brûler le morceau de papier).
- **Vous n'avez plus qu'à attendre les applaudissements**, et à donner votre morceau de papier au spectateur en souvenir (ou comme porte bonheur).



- avec 7 cartes, l'effet est amoindri : le simple hasard donne déjà une chance sur sept d'avoir fait la bonne prédiction.
- avec 19 cartes, la phase d'élimination est plus longue, et ennue rapidement le spectateur.

Attention, certaines personnes un peu crédules pourraient croire que vous êtes un véritable voyant.

N'en profitez pas pour être un charlatan et expliquez que vous n'êtes après tout ... qu'un simple magicien, réduit à utiliser un "truc" ! Mais surtout, ne le révélez pas ... Bon amusement magique !

Quelques compléments

Un des points forts de ce tour, est que le spectateur élimine lui-même les cartes une à une. Il sera étonné de ne jamais retomber deux fois sur la même carte.

Le chiffre 1 étant sans effet sur le processus d'élimination, je l'ai remplacé par la carte représentant le Soleil, mais vous pouvez bien sûr utiliser une autre des cartes restantes.

Pour former le cercle, j'ai choisi d'utiliser 17 cartes. Le tour peut fonctionner avec toutes les valeurs qui provoquent le même phénomène de forçage, mais

on se heurte aux inconvénients suivants :

Ludovic Simonet

Professeur d'électrotechnique
fan de math et de magie

