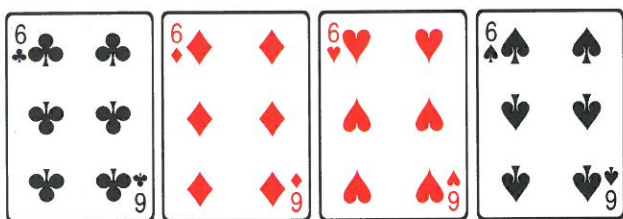


## Magie du comptage

Les trois tours qui suivent sont très spectaculaires, mais leur ressort est enfantin : un simple principe de comptage va faire apparaître en temps et en heure la carte souhaitée, comme par miracle.

**N**OTRE PREMIER TOUR nécessite un jeu préparé. Sortez pour chaque famille de cartes (♣, ♦, ♥, ♠) les dix cartes suivantes en les classant dans le même ordre : 6 - 1 - 8 - R - 4 - 2 - 10 - 7 - D - 5.



Attribuant la valeur 11 au Valet, 12 à la Dame et 13 au Roi, le total de cette série de dix cartes sera 68.

Empilez, faces cachées sur le dessus, les dix cartes de la série précédente pour une famille, puis une autre, etc. Vous obtenez 40 cartes.

Mettez sur le dessus du jeu (toujours présenté faces cachées en haut) les douze cartes qui restent, mélangées comme bon vous semble. Vous êtes prêt pour proposer le tour.

### Le total prédit

Dites à votre ami spectateur que l'on peut additionner les valeurs des 10 premières cartes du dessus du jeu : effectuez le calcul avec lui.

Remettez les 10 cartes sur le dessus du jeu, coupez-en quelques unes (une demi-douzaine, que vous faites passer sous le jeu) et dites qu'avec la nouvelle situation le total va sans doute changer : effectuez le nouveau comptage avec votre ami, qui vraisemblablement trouvera en effet un nouveau total.

Remettez les 10 cartes sur le jeu. Demandez à votre ami de couper le jeu vers le milieu en complétant sa coupe. Prenez un bout de papier et un crayon, expliquez que vous allez faire une prédiction, et écrivez en cachette 68. Pliez alors le papier et laissez-le sur la table.

Demandez alors à votre ami de totaliser à nouveau les valeurs des 10 cartes maintenant situées sur le dessus du paquet. Il trouvera 68, et vous pourrez déplier le papier qui prouve, à l'admiration de tous, la réussite de votre prédiction !

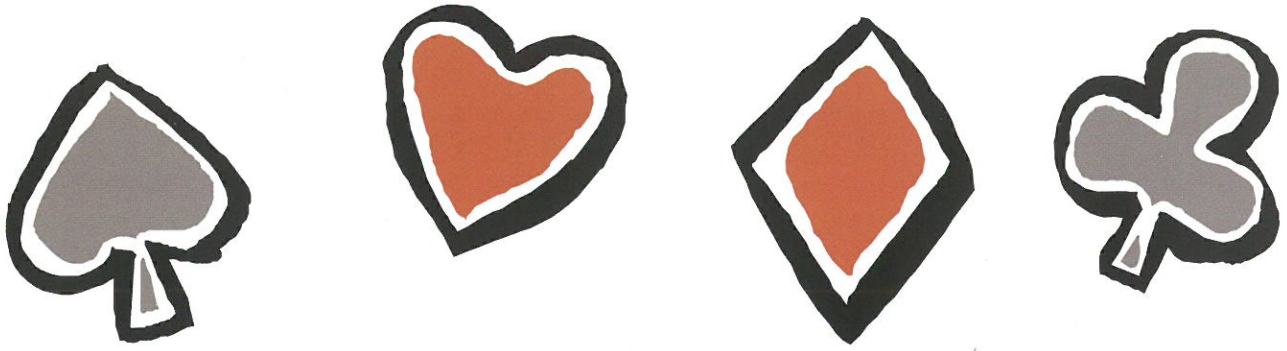
Vous trouverez facilement l'explication de ce tour avec un peu de réflexion, sinon, des indications vous attendent page 30.

### Les tas secrets

Expliquez au spectateur le travail qu'il lui faudra accomplir pendant que vous resterez retourné.

À partir d'un jeu de 52 cartes, il devra constituer des petits tas selon la tactique suivante :

- choisissant une carte à points, posée face visible sur la table, il pose sur cette carte le nombre de cartes nécessaire pour atteindre le nombre douze. Par exemple sur un trois il doit poser 9 cartes, sur un as il pose 11 cartes.
- Il continue à fabriquer des tas de cette façon, tant que cela est possible.
- À la fin, le jeu s'épuise, il pourra y avoir un reste de cartes ou pas.
- Il additionne alors les valeurs des cartes de base de chacun des tas complétés, et retourne tous les



tas qui se présentent donc au magicien faces cachées quand celui-ci revient vers le spectateur.

Le magicien demande alors au spectateur de lui donner les cartes qui restent s'il y en a. Les regardant attentivement, il communique avec succès le total des valeurs des cartes qui ont servi à monter les divers tas.

**Comment a-t-il donc fait ?**

### Quatre as en poches

Il faut, à l'occasion d'un tour préalable, avoir placé, dans un jeu de 52 cartes, l'as de carreau vers le haut du paquet, et les trois autres as dans la partie basse du jeu.

Le magicien demande alors à quatre amis de bien vouloir participer au tour suivant. L'un d'eux doit couper le jeu vers le milieu et prendre la partie basse, laissant la partie haute au magicien. Il est invité à mélanger son paquet, à prélever le premier as qui vient à partir du haut de ce paquet, et à le mettre dans sa poche.

Il passe le paquet au deuxième spectateur qui prélève l'as suivant, le met dans sa poche, et au troisième qui prend le troisième as et l'empoche.

Le quatrième spectateur, invité à prendre le dernier as ne peut évidemment le trouver, aussi quand il informe le magicien de cette impossibilité celui-ci lui tend son paquet en disant "c'est bête, les quatre as ne pouvaient pas être tous dans la même moitié de jeu". Le quatrième spectateur empoche donc l'as de carreau. Les deux paquets sont alors réunis en un seul.

Le magicien donne ensuite une carte au premier spectateur, deux cartes au deuxième, trois cartes au troisième et quatre au quatrième. Chacun doit conserver ces cartes en main.

Le magicien sait qu'après ces divers prélèvements, il reste dans le jeu :  $52 - 4 - (1 + 2 + 3 + 4)$ , soit 38 cartes. Il déclare qu'il va essayer de trouver qui a en poche chacun des quatre as, et il se tourne, pour ne rien voir de ce que vont faire les quatre spectateurs.

Il demande à celui qui a l'as de pique de se rappeler combien de cartes il vient de lui donner, et de prendre dans le jeu ce même nombre de cartes qui rejoindront son as dans sa poche.

Celui qui a l'as de cœur doit prendre deux fois le nombre de cartes que le magicien vient de lui distribuer, et les joindre également à son as dans sa poche.

Celui qui a l'as de trèfle doit mettre en poche avec son as 4 fois le nombre de cartes qu'on lui a distribuées, enfin, celui qui a l'as de carreau doit mettre avec son as 5 fois le nombre de cartes qu'il a reçues.

Le magicien peut alors se retourner, prendre le paquet de cartes restantes, faire semblant de les étudier, et annoncer successivement qui a l'as de pique, qui a l'as de cœur, qui a l'as de trèfle et qui a l'as de carreau.

**Dominique Souder**

