

Le jeu transparent

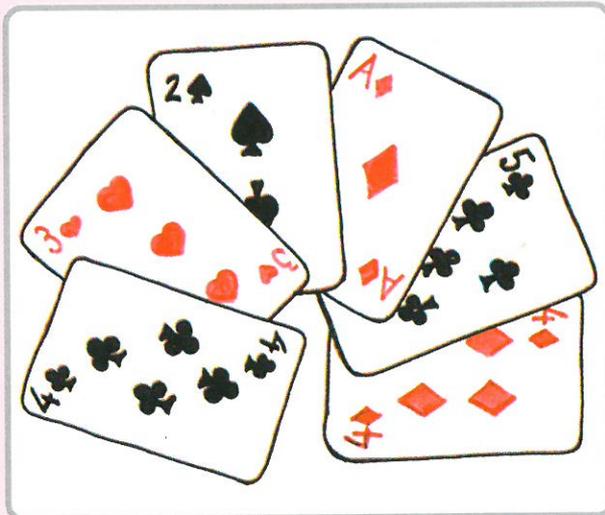
Voici deux tours qui reposent sur un « hasard » bien arrangé, puisque vous aurez préparé votre jeu de telle sorte que les cartes, bien qu'en apparent désordre, sont en réalité ordonnées suivant un ordre précis. La clé mathématique de cet ordre vous livrera alors tous les renseignements utiles pour votre tour.

Le jeu rendu transparent ...

Préparez un jeu de 52 cartes (dos apparent) ainsi, du haut en bas :

4T, 3C, 2P, 1K, 5T, 4C, 3P, 2K, ...

Les couleurs se succèdent dans l'ordre T(rèfle), C(oeur), P(ique), K(carreau), revenant toutes les 4 cartes mais, et, dans la même couleur, la valeur des cartes augmente progressivement de 1 en 1 (4 devient 5, etc.).



Comment trouver la couleur ?

Les carreaux, par exemple, sont en position 4, 8, 12 ... donc aux rangs divisibles par 4

Les cœurs, en position 2, 6, 10, ... sont aux rangs pairs non divisibles par 4.

Les trèfles, en 1, 5, 9, ... aux rangs dont le reste est 1 dans la division par 4.

Les piques, en 3, 7, 11, ... aux rangs dont le reste est 3 dans la division par 4.

Testons notre méthode :

Quelle est la couleur de la 23^e carte ?
 $23 \div 4$, il reste 3, c'est un pique.

Quelle est la couleur de la 32^e carte ?
 $32 = 4 \times 8$, donc c'est un carreau.

Comment trouver la valeur ?

Pour les carreaux : la 4^e carte donne le 1, la 8^e le 2, ... il suffit donc de diviser par 4.

Pour les cœurs : la 2^e carte est un 3, la 6^e est un 4 ... En ajoutant 10 à la position, puis en divisant par 4 vous retrouverez la valeur :
 $(2 + 10) \div 4 = 3$; $(6 + 10) \div 4 = 4$...

Pour les trèfles : la 1^e est un 4, la 5^e est un 5... La valeur s'obtient en ajoutant 15 puis en divisant par 4 :
 $(1 + 15) \div 4 = 4$; $(5 + 15) \div 4 = 5$...

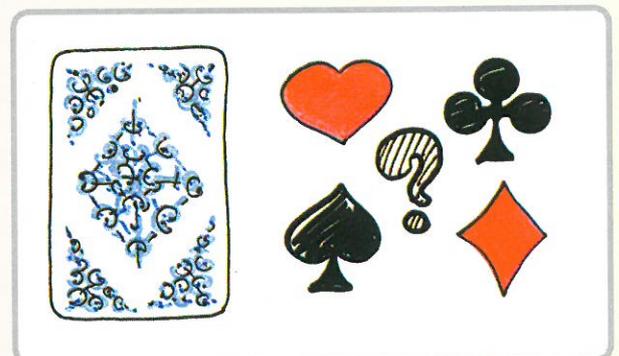
Pour les piques : la 3^e carte est un 2, la 7^e un 3 ... Il suffira d'ajouter 5, puis de diviser par 4 :
 $(3 + 5) \div 4 = 2$; $(7 + 5) \div 4 = 3$...

Remarques

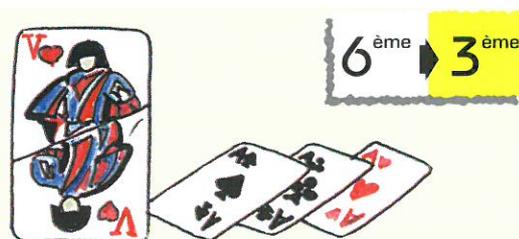
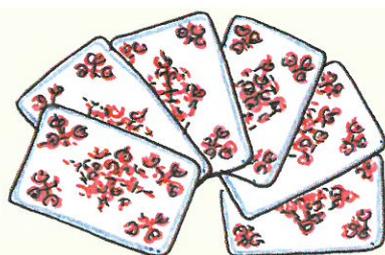
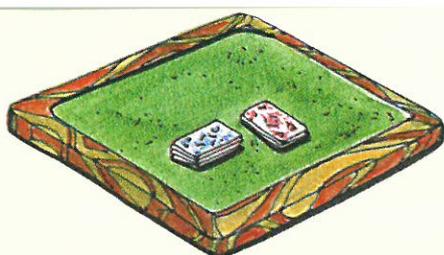
- la valeur 11 correspond évidemment au valet, 12, à la dame, 13 au roi.

- si la division par 4 donne un quotient supérieur à 13, il suffit de retrancher 13.

Exemple : la 41^e carte est un trèfle (reste 1), et $(41 + 15) \div 4 = 14$. Puisque $14 - 13 = 1$, c'est l'as de trèfle.



- si vous craignez d'oublier le nombre à ajouter selon la couleur, sachez qu'un seul des 3 nombres 5, 10, ou 15 permet d'obtenir un quotient entier. Vous ne pouvez donc pas vous tromper. ($41 + 5 = 46$ ne se divise pas par 4, et $41 + 10 = 51$ non plus).



Comment utiliser ce truc pour bâtir un tour spectaculaire?

À vous de jouer et de faire preuve d'imagination !

Grâce à cette tactique on peut dire que le jeu est devenu transparent : si vous connaissez la place de la carte dans le jeu, vous savez de quelle carte il s'agit.

Pas besoin d'utiliser des cartes truquées dont le dos permet de repérer la valeur et la couleur.



Le jeu se présente sous une apparence honnête avec son alternance des 4 couleurs et sa succession de valeurs différentes, mais si vous pouviez exécuter un faux mélange du jeu, cela aurait encore plus d'impact.

Je vous donne quand même une idée d'utilisation : laissez croire que vous êtes doué d'une mémoire étonnante. Expliquez qu'après avoir observé trente secondes ce jeu, vous pouvez dire en quelle position se trouve n'importe quelle carte qu'un spectateur voudra bien vous désigner.

Exemples :

- où est le 8 de pique ?
 $8 \times 4 = 32$, $32 - 5 = 27$ c'est la 27^e.
- où est le roi de trèfle ?
 $13 \times 4 = 52$, $52 - 15 = 37$ c'est la 37^e.
- où est le valet de coeur ?
 $11 \times 4 = 44$, $44 - 10 = 34$ c'est la 34^e.

Sortez votre joker !

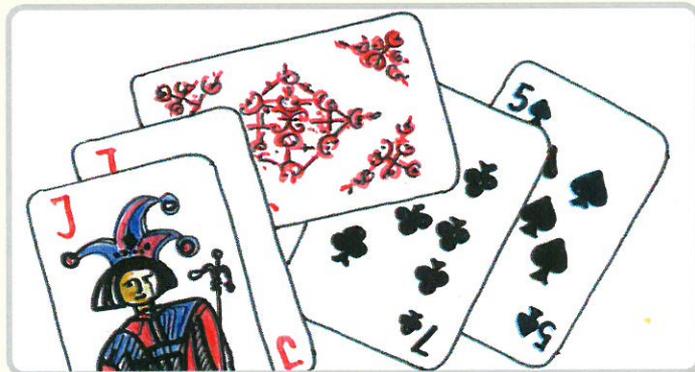
Sur la première page d'un calepin, écrivez : «... et le ...» et, en dessous, collez le 5 de pique d'un vieux jeu. Rangez le calepin dans un porte document que vous laisserez traîner sur la table où vous ferez votre tour.

Dans un étui de jeu de 52 cartes on trouve des cartes supplémentaires : au moins deux jokers. Préparez un nouveau jeu en mettant sur le dessus ces cartes inutiles sauf un joker, puis 15 cartes rouges, 7 trèfles et le 5 de pique. Mettez alors le deuxième joker, qui sépare donc votre paquet en deux parties à peu près de même importance. Remettez votre jeu dans son étui. Vous êtes prêt.

Annoncez que vous allez influencer le hasard en faisant trois prédictions. Ecrivez-les sur trois papiers différents que vous donnez, pliés, à conserver à trois personnes différentes.

Sortez votre jeu de son étui, et dites qu'il faut éliminer les cartes inutiles. Vous obtenez ainsi deux paquets séparés par votre deuxième joker. Faites battre le premier paquet par un premier spectateur, et le deuxième par un autre. Prenez les deux paquets, mettez celui qui contient vos cartes préparées faces visibles avec l'autre faces cachées. Demandez à un spectateur de remélanger le tout.

Comptez les cartes dont la face est visible, et séparez-les du reste. Vous en trouvez 23. Demandez que soit lue la première prédiction : vous aviez écrit « il y aura 23 cartes visibles ».



Comptez maintenant les cartes rouges : il y en a 15. Demandez que soit lue votre deuxième prédiction : vous aviez écrit « il y aura 15 cartes rouges ».

Donnez le reste des cartes ($23 - 15 = 8$) au spectateur qui tient la troisième prédiction. Demandez-lui si elle est vérifiée. Vous aviez écrit « il ne reste que des trèfles... ». Votre spectateur observera qu'il n'y en a que 7, avec en plus le 5 de pique.

Laissez-le triompher 10 secondes avant de lui sortir votre calepin où est collé le 5 de pique !

