

MATHÉMAGIQUE #2

Matériel : un jeu de 54 cartes sans les 2 jokers sans préparation

Déroulement du tour : Faire mélanger le jeu au spectateur. Faire choisir 3 cartes. Bien demander au spectateur de mémoriser ces 3 cartes. Pendant ce temps, le magicien fait 4 paquets de carte en faisant semblant de faire des paquets aléatoires mais en fait :



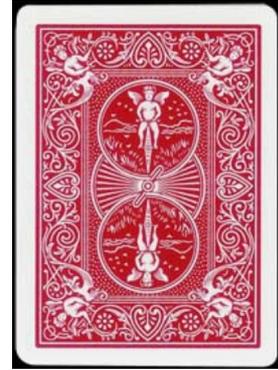
Paquet 1 : 10



Paquet 2 : 15



Paquet 3 : 15



Paquet 4 : 9

Le spectateur met une des 3 cartes sur le paquet 1 puis coupe avec une partie du paquet 2 par-dessus. Il pose une 2ème carte sur le paquet 2 et coupe avec le paquet 3. Enfin, il pose sa 3ème carte sur le paquet 3 et coupe par-dessus avec une partie du paquet 4. Le magicien reprend les 4 paquets dans l'ordre 4-3-2-1 en les mettant les uns en-dessous des autres.

Quatre manipulations à effectuer ensuite :

- 1) *On alterne une carte retournée et une cachée jusqu'à la fin du paquet. On élimine le paquet cartes retournées.*
 - 2) *On recommence avec le paquet faces cachées. On élimine à nouveau le paquet faces retournées.*
 - 3) *ATTENTION on alterne une carte cachée puis une retournée (c'est l'inverse des deux autres manipulations !). On élimine le paquet faces retournées.*
 - 4) *On recommence comme la manipulation 1 ou 2.*
- Il reste trois cartes dans les mains du magicien et MIRACLE, ce sont les trois cartes choisies par le spectateur !*

Explication : les coupes faites par le spectateur sont une illusion. En fait, une fois le paquet reconstitué, les trois cartes du spectateur sont à la 10ème, 26ème et 42ème position. Voici ce que cela donne sur tableur après chaque manipulation :

Manipulation	Position			Nombre de cartes	
	1ère carte	2ème carte	3ème carte	éliminées	restantes
0	10	26	42	0	52
1	22	14	6	26	26
2	3	7	11	13	13
3	6	4	2	6	7
4	1	2	3	4	3

On remarque le changement de manipulation à la 3ème fois car la position des cartes est impaire ! Il reste bien les 3 cartes dans l'ordre où elles ont été posées par le spectateur !