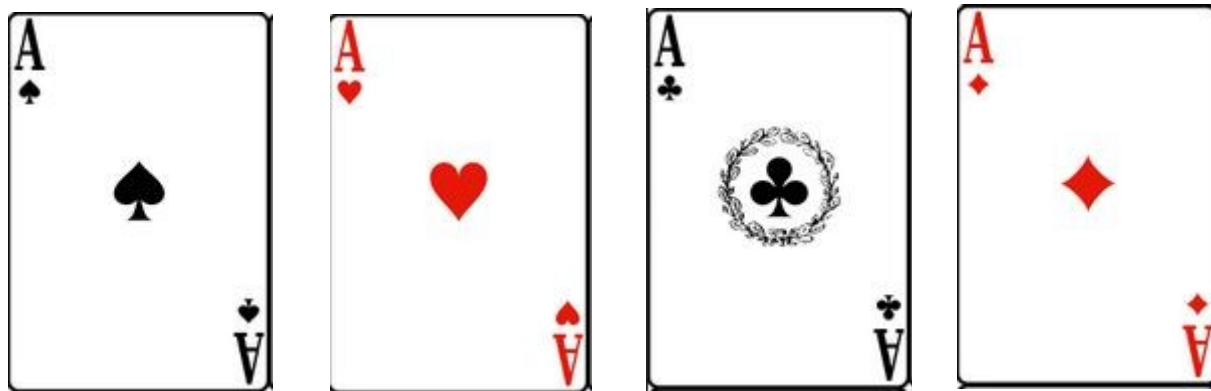


MATHÉMAGIQUE #6 – Les 4 as littéraires

Matériel : Un jeu de 54 cartes sans les deux jokers.

Préparation : Aligner les 4 as les uns à côté des autres comme suit et annoncer que ce sont 4 as magiques...



Déroulement du tour : Faire mélanger le jeu au spectateur. Lui fait choisir 9 cartes dans le jeu. Le spectateur fait ensuite 3 paquets de 3 cartes faces cachées et en choisit un. Le magicien retourne le paquet et montre la dernière carte du paquet.

Ex :



Paquet 1 : 3 cartes

Paquet 2 : 3 cartes

Paquet 3 : 3 cartes retournées

Le magicien prend les deux paquets faces retournées en 1^{er} et rajoute le 3^{ème} paquet qu'il retourne sur les deux autres. En épelant la carte à retrouver, le magicien retrouve celle-ci. Dans l'exemple : SEPT DE COEUR est constitué de trois mots et deux espaces donc :

- SEPT : on passe 4 cartes
- espace : on remet le reste du paquet par dessus
- DE : on passe 2 cartes
- espace : on remet le reste du paquet par dessus
- COEUR : on passe 5 cartes
- on remet le reste du paquet par dessus

Le magicien dispose alors une carte sur chaque as. La 5^{ème} est automatiquement celle du spectateur !

Explication : Au début, la carte du spectateur est en 3^{ème} position. Après les trois mots, voici la position de cette carte suivant son nom :

		DEUX	TROIS	QUATRE	CINQ	SIX	SEPT	HUIT	NEUF	DIX	VALET	DAME	ROI	
POSITION	Départ	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
	1er mot	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
	2ème mot = « DE »	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
	3ème mot	COEUR	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
		CARREAU												
PIQUE														
TREFLE														

Autrement dit, le 1^{er} mot a au moins 3 lettres donc la carte se retrouve forcément à la 7ème position. Les couleurs, quant à elles, ont au moins 5 lettres donc la carte se retrouve à la 5ème position (elle n'a d'ailleurs pas bougé depuis la manipulation précédente).

Remarque : les 4 as sont sortis du jeu car ce sont les seules cartes pour lesquelles cela ne fonctionne pas !