

# Tour de magie « 5 cartes »

## Effet :

Le magicien sort de la pièce pendant que son assistant fait tirer 5 cartes différentes au public. L'assistant montre à l'assemblée la carte qu'il souhaite faire deviner au magicien puis la cache. L'assistant dispose les 4 autres cartes à la vue de tous. Le magicien rentre dans la pièce et après quelques secondes nomme la carte cachée !

## Préparation :

Aucune.

## Techniques :

- 2 relations d'ordre :
  - l'ordre croissant des valeurs des cartes :  
As<2<3<...<9<10<11(valet)<12(Dame)<13(Roi)
  - à hauteurs égales, l'ordre des couleurs du bridge : Trèfle < Carreau < Cœur < Pique
- l'horloge à 13 coups (Z/13Z) :  
Si on prend deux cartes distinctes, on passe de la valeur de l'une à la valeur de l'autre en additionnant un nombre inférieur ou égal à 6

- 1 système de codage :

En regardant 3 cartes, on peut déterminer une relation d'ordre entre ces cartes. Notons a la carte la plus basse, b la carte moyenne et c la carte la plus haute. On fait correspondre aux 6 combinaisons suivantes un entier entre 1 et 6 comme suit :

- abc => 1
- acb => 2
- bac => 3
- bca => 4
- cab => 5
- cba => 6

## Déroulement :

Le Magicien sort de la salle

L'assistant fait tirer 5 cartes : Imaginons que ce soit (QC-5K-JT-3C-5P) comme présenté à la figure 1



Figure .! 5 cartes tirées par les spectateurs

Il faut faire deviner une carte dont la famille est présente deux fois : **ici c'est le cœur**

Ensuite il faut déterminer laquelle des deux (ou plus d'ailleurs !) : celle dont la valeur est accessible à partir de la première en ajoutant un nombre strictement inférieur à 7 ! **Ici on passe de la Dame au 3 en ajoutant 4 et du 3 à la Dame en ajoutant 9. On fera donc deviner le trois de Cœur.**

L'assistant montre au public la carte choisie (**3C**) et la cache puis dispose les cartes restantes comme présenté à la figure 2

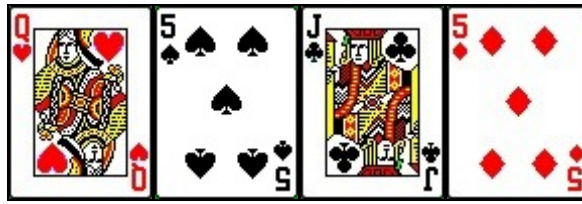


Figure .! 4 cartes présentées au magicien par l'assistant

Le Magicien récupère les informations comme suit :

- La première carte est du cœur => la carte à trouver est du cœur
- La carte la plus basse est le **5K** (a), la carte moyenne est le **5P** (b) et la carte la plus haute est le **JT** (c) donc le code des 3 dernières cartes est 'bca' qui correspond au chiffre 4
- On passe de la DAME à la carte cachée en ajoutant 4 => 3

Ainsi la carte cachée est le TROIS de CŒUR !