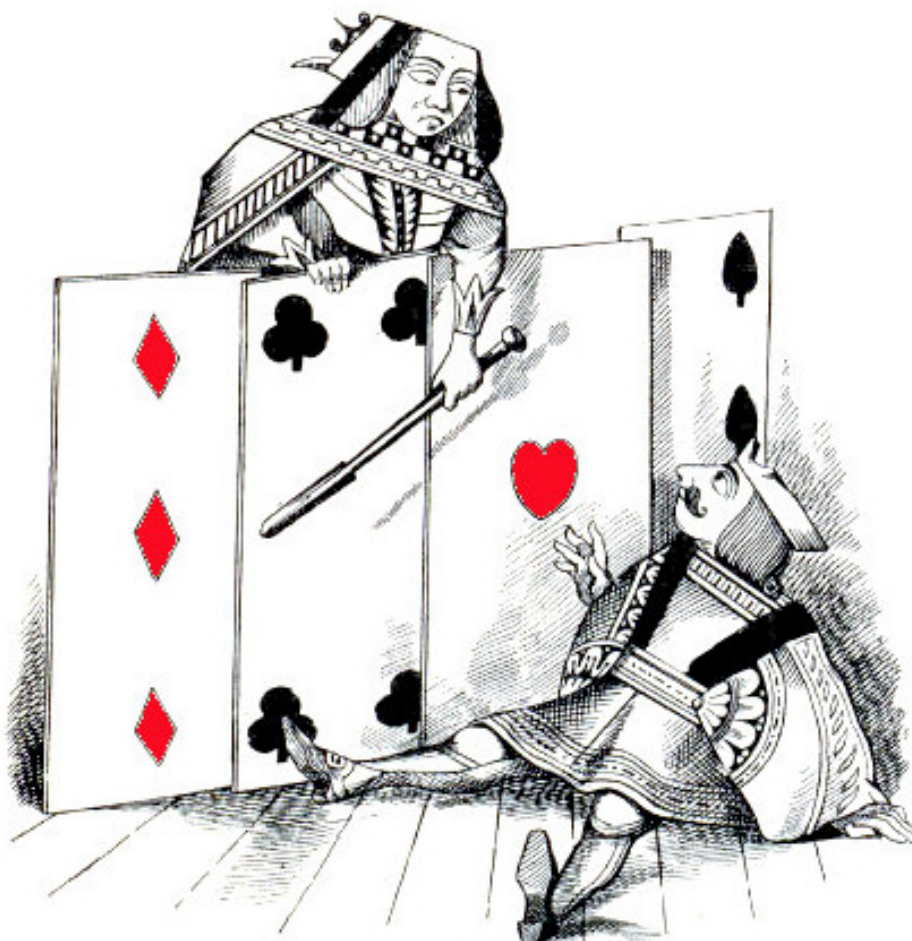


♥ LE CLASSEMENT DES CARTES PAR LES INDEX ♠



Une révolution dans l'art de classer un jeu de 52 cartes

« ... L'esprit procède par induction, il tire profit de l'expérience, analyse et extrait une loi de la multiplicité des situations. » Alexandre Jollien ¹

L'une des spécificités d'un jeu de 52 cartes est qu'il peut être divisé en deux paquets égaux, l'un de 26 cartes rouges et l'autre de 26 cartes noires. Cette propriété est

¹ *La Construction de soi*, Alexandre Jollien, édition Seuil, 2006. Page 136.

Magie des Cartes

régulièrement exploitée afin de créer de très beaux effets magiques dont le célèbre tour « *Out of the World* ² » de *Paul Curry*.

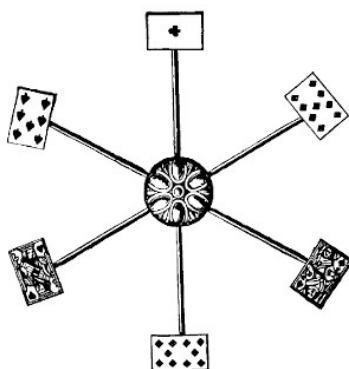
Nous pouvons aussi séparer un jeu en impaires (AS, 3, 5, 7, 9, J, K) et paires (2, 4, 6, 8, 10, Q), d'un côté 28 cartes et de l'autre 24.

Un autre classement possible consiste à séparer le jeu en 22 cartes asymétriques ³ :

A♠ A♣ 8♣ 8♥ A♥ 7♠ 7♦ 6♣ 3♥ 3♣ 9♣
6♥ 3♠ 7♣ 7♥ 6♠ 5♠ 5♣ 9♥ 8♠ 9♠ 5♥

et 30 symétriques :

6♦ 10♣ 2♣ 4♠ Q♣ 4♦ 4♣ Q♦ Q♠ 2♠ 10♠ 10♦ 3♦ A♦ K♠
8♦ 2♦ Q♥ 2♥ 10♥ 9♦ 5♦ J♥ K♥ K♣ J♣ J♠ K♦ J♦ 3♦



-
- 2 *Out of The World* de *Paul Curry*. L'effet générique est qu'un jeu de cartes est mélangé puis les cartes sont distribuées, face cachée, en deux paquets selon le desiderata d'un spectateur. Au final, les rouges et les noires se retrouvent séparées. *Magician's Magic* by *Paul Curry*, *Franklin Watts*, Inc New-York, USA.
- 3 Asymétrique. Quand une carte est pivotée de 180° elle présente un dessin différent.

PREMIÈRE MÉTHODE DE CPLI

Je vais maintenant vous parler d'un classement du jeu basé sur les index. Je l'ai appelé le **C.P.L.I.** ⁴, tout simplement, le **Classement Par Les Index**. Vous apprécierez qu'il en existe QUATRE appelés successivement CPLI-1, CPLI-2, CPLI-3 et CPLI-4.

Notions de base. Les jeux de cartes de type anglo-américain comportent sur leur face deux index (*edge indices*) identiques et opposés, l'un dans le coin gauche haut et l'autre, inversé, dans le coin droit bas.

Pour la petite histoire certains jeux français (en particulier, ceux de la marque *Grimaud*) comportaient quatre index. De tels jeux présentent l'avantage d'être manipulés tout autant par des droitiers que des gauchers. Mais que cache l'index d'une carte ? L'index contient deux indices essentiels pour identifier une carte, à savoir :

- **Sa Valeur** (*value*) :

A - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K

Dix s'écrit avec deux chiffres, 1 et 0.

Observons aussi que la valeur de l'index (lettre ou chiffre(s)) des cartes de la marque *U.S. Playing Cards* (très utilisées par les cartomanes du monde entier et qui sera notre référence) sont répertoriées par les typographes comme des caractères d'imprimerie à empattement quadrangulaire, probablement du type « égyptienne ⁵ » avec un graphie particulière pour le chiffre **3**. Nous verrons plus avant l'intérêt déterminant d'une telle graphie dans l'établissement d'un CPLI.

- **Sa Famille** (*suit*) est représentée par quatre symboles ou pictogrammes ; par convention le symbole est situé sous la valeur.

Cœur



Trèfle



Pique



Carreau



⁴ *C.P.L.I.* ou CPLI est le sigle ou l'acronyme de Classement Par Les Index. Pour les anglophones nous parlerions sûrement de CBTI (Classified By The Index.)

⁵ Selon la classification *Thibaudeau* « L'égyptienne » se distingue par la présence en terminaison des jambages supérieurs et inférieurs du caractère d'un obit à angle droit, dit quadrangulaire, de la même graisse que les fûts principaux de la lettre ou du chiffre. Ce caractère de nature publicitaire se développa dès le milieu du XVIII^e siècle en Angleterre.

Avertissement ! Dans cet ouvrage, comme notre matériau est un jeu de cartes de la marque U.S., nous adopterons pour le valet, la dame et le roi, les abréviations anglaises, soit **J**, **Q** et **K**.

Quelques notes historiques. Précisons que c'est à partir de 1860 qu'européens et américains acceptèrent d'imprimer leurs jeux avec des index sur les faces. Véritable innovation dans l'histoire des cartes, cela permit aux joueurs de manier les cartes avec plus d'aisance et en toute sécurité.

Dans la pratique, éventailier des cartes d'une seule main pour en prendre connaissance sans les exposer aux regards indiscrets devenait pour les joueurs nettement plus ergonomique.



Maintenant, examinons quelques index d'un jeu de cartes de la marque *Bicycle*. Que voyons-nous ?

Chiffres et lettres par leur forme graphique sont composés de droites et de courbes harmonieuses et stylisées. Or comme rien n'est laissé au hasard, nous constatons que les uns sont arrondis (*rounded*) et les autres ne le sont pas (*not-rounded*).

Un classement des familles (F) en deux groupes logiques.

Les quatre familles (*suits*) sont symbolisées par quatre pictogrammes



Les deux pictogrammes ♥ et ♣ sont arrondis dans leur partie haute tandis que ♠ et ♦ ne le sont pas.

Par conséquent, notre premier classement consiste à mettre ♥ et ♣ dans le groupe **arrondi** et ♠ et ♦ dans le groupe **non arrondi**.

Intéressons-nous au classement des valeurs.

Et déterminons celles qui sont arrondies et celles qui ne le sont pas.

- Tout logiquement, dans le groupe « *arrondi* » on mettra la lettre **Q**, les chiffres : **2, 6, 8, 9** et **10** (par convention le chiffre des unités, le **0** est arrondi ; on ne tiendra pas compte du **1**.)

- Et dans le groupe « *non-arrondi* » : **A, 4, 3, 5, 7, J, K**.

Concernant le cas singulier et énigmatique du **3**. Dans la vie courante il existe au moins deux manières d'écrire trois par son chiffre, à savoir comme ceci : **3** (la plus scolaire et très répandue) ou bien comme cela : **₪** (d'un rendu plus stylisé et sans équivoque).

Nous constatons que dans notre jeu de cartes l'illustrateur ⁶ opta pour la seconde graphie, un **₪** écrit en chiffre arabe dans sa version stylisée. Remarque. C'est d'ailleurs une graphie très proche du chiffre 3 qui est utilisée dans la numérotation des billets de la zone euro, en revanche pour le dollar américain c'est le **3** classique. Nous en déduisons, de facto, que ce chiffre **₪** intègre le groupe « *non arrondi* ».

Voici désormais la répartition de nos treize cartes :

- Arrondies (six valeurs): **2, 6, 8, 9, 10, Q**. - Non arrondies (sept valeurs): **A, 3, 4, 5, 7, J, K**.

Maintenant, pour déterminer dans quel groupe va appartenir telle ou telle carte on appliquera une règle simple :

Règle :

Quand la valeur (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K) et la famille (♥, ♣, ♦ et ♠) de l'index d'une carte sont différentes, en d'autres termes, « arrondi » pour la valeur et « non arrondi » pour la famille ou bien « non arrondi » pour la valeur et « arrondi » pour la famille alors ces cartes sont placées dans un groupe appelé équilibré.

Dans le cas contraire, **arrondi avec arrondi** ou **non arrondi avec non arrondi** les cartes intègrent le groupe **non arrondi** ou groupe appelé déséquilibré.

Pourquoi équilibré (EQ) et déséquilibré (DQ) ?

⁶ On peut penser que pour des questions de sécurité ce choix de graphie s'imposa logiquement. En effet le 3 pourrait se confondre avec le 8.

Lorsqu'il s'agit de répartir mentalement les cartes en **CPLI-1** il faut déterminer pour chaque carte son appartenance au groupe arrondi ou bien non arrondi. Or, j'ai acquis une certitude, ces deux termes, non seulement ne facilitaient pas un classement rapide des cartes mais engendraient régulièrement une confusion mentale. C'est un peu comme si on voulait classer les cartes en rouges et noires en pensant rouge et non rouge ou bien noire et non noire. Un procédé brouillon qui risquait de provoquer des conflits pour la mémoire. j'ai donc substitué ces deux termes par **équilibré** et **déséquilibré**, **EQ** et **DQ**.

Poursuivons en attribuant à arrondi la valeur + 1 et à non arrondi la valeur - 1 et examinons le tableau ci-dessous qui révèle les associations possibles.

Famille	valeur	valeur
	arrondi = 1	non arrondi = - 1
arrondi = 1	$1 + 1 = 2$	$- 1 + 1 = 0$
non arrondi = - 1	$1 - 1 = 0$	$- 1 + - 1 = - 2$

Ce tableau montre clairement quatre résultats attendus, se résumant à deux seulement : **0** et **2**. Note. le **0** symbolisant la perfection je l'ai associé mentalement à l'équilibre et le **2** par opposition au déséquilibre.

Cette méthode permet dorénavant de classer les cartes en **équilibrées** et **déséquilibrées** avec autant de facilité qu'en rouges et noires. Nous avons donc élaborer un jeu de 52 cartes que nous pouvons classer d'une autre manière et cela devient terriblement excitant.

Mon premier Classement par les index - le CPLI-1.

Groupe des équilibrées :

A♣ 2♣ 3♣ 4♣ 5♣ 6♣ 7♣ 8♣ 9♣ 10♣ J♣ Q♣ K♣
A♥ 2♦ 3♥ 4♥ 5♥ 6♦ 7♥ 8♦ 9♦ 10♦ J♥ Q♦ R♥

Magie des Cartes

Par exemple, dans ce classement A♥ et A♣ sont deux cartes équilibrées, en effet, l'index comporte un non-arrondi (pour la valeur) et un arrondi (pour la famille.) En appliquant la règle ils s'annulent, ces cartes sont par conséquent dans le groupe des équilibrées.

Groupe des déséquilibrées :

A♣	2♣	3♣	4♣	5♣	6♣	7♣	8♣	9♣	10♣	J♣	Q♣	K♣
A♦	2♥	3♦	4♦	5♦	6♥	7♦	8♥	9♥	10♥	J♦	Q♥	K♦

Par exemple, A♣ et A♦ sont deux cartes déséquilibrées car les index comportent un non-arrondi (pour la valeur) et un non-arrondi (pour la famille). Photo 2, jeu *Bicycle* classé en 26 EQ et 26 DQ.

Peu de choses ont été écrites sur la question du classement par les index et c'est assez surprenant quand on soupçonne tout le potentiel d'un *stacked deck* en équilibrées/déséquilibrées. Curieux de savoir et postérieurement, je n'ai repéré dans la littérature magique que deux articles sur le sujet ; il est probable que des magiciens se soient intéressés à cette question et que je l'ignorais.



À consulter : Un article celui de *Michael Weber*, « Memorease », publié dans la revue MUM 89 page 57, February 2007.

Indéniablement, nos deux approches diffèrent car monsieur *Weber* classe le 3 dans le groupe des arrondis, ce qui est une étonnante observation, et place le 10 dans celui des non arrondis. Il appelle ces deux groupes logiques « *Consistent* » et « *Inconsistent* », ce qui pourrait se traduire par « Cohérent » et « Incohérent. »

En poursuivant mes investigations, dans *la Petite anthologie des Tours de Cartes Au-to-ma-ti-ques*, tome 2, réunis par *Richard Vollmer*, aux éditions du Spectacle, 1987, j'ai lu la

Magie des Cartes

description d'un tour qui attira toute mon attention « *La carte retournée retrouvée* » de *John Aukes* (d'après *The Very Best of Pabular*, 1985).

Le secret est là aussi basé sur une classification des index (lettres et chiffres) en deux groupes :

- L'un comportant tous les index ronds : 2, 3, 5, 6, 8, 9 et Q
- L'autre tous les index droits : A, 4, 7, 10, J, et K.

Une petite précision est même apportée, je cite l'auteur : « *Les 10 et J participant à la fois des ronds et des droites sont rangés avec les droites afin d'obtenir deux catégories approximativement égales en nombre. Grâce à ce système de classement facile à retenir, un jeu de 52 cartes peut être séparé en 28 cartes rondes et en 24 cartes droites.* »

Cette approche faisant volontairement ou involontairement l'impasse sur le statut des familles (les quatre pictogrammes représentant les cœurs, piques, trèfles et carreaux).

Il est indispensable de faire remarquer au lecteur attentif que le plus intéressant est de constituer deux groupes égaux avec un jeu de 52 cartes et ceci de la manière la plus logique pour l'esprit. Une telle constitution de deux groupes paritaires débouche indéniablement sur de nouvelles possibilités, plus étoffées qu'avec 28 cartes d'un côté et 24 de l'autre. un grand nombre de tours que l'on fait en se basant sur les rouges et les noires vont pouvoir trouver un regain d'intérêt. Dans la fabrique d'un jeu classé ou mémorisé cette « botte secrète » deviendra une arme de choix pour les fins connaisseurs.

SECONDE MÉTHODE

Second classement par les index, totalement inconnu des magiciens et qui peut se révéler très subtil pour tromper son monde.

Je suis particulièrement fier et heureux de vous divulguer le secret du **CPLI-2**, un concept basé également sur le Classement Par les Index et qui constitue une première variante.

Rappel. Nous savons qu'un index comporte deux indices d'identification, à savoir la **valeur** et la **famille**.

- La valeur est symbolisée par quatre lettres et dix chiffres (A – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – J – Q – K), 10 s'écrivant avec deux chiffres, 1 et 0.

- Les familles symbolisées par quatre pictogrammes : ♥ ♣ ♠ ♦.

Si nous examinons attentivement la graphie des valeurs, nous pouvons les classer sur un seul critère de référence en deux catégories distinctes, celle qui comporte une **barre horizontale** et celle qui **n'en comporte pas**.

Ainsi les valeurs A – 2 – 3 – 4 – 5 et 7 d'un jeu de la marque *U.S. Playing Cards* (photo 3, index d'un jeu *Tally-Ho* n°9) possèdent cette barre horizontale que les imprimeurs appellent traverse.

En revanche, les valeurs 6 – 8 – 9 – 10 – J – Q et K en sont dépourvues.



Photo 3

Si nous reprenons, pour les pictogrammes ♥ ♣ ♠ ♦ le classement en arrondi et en non-arrondi nous classons ♥ ♣ parmi les arrondis et ♠ ♦ dans les non-arrondis.

Ce classement est résumé dans le tableau ci-dessous.

Magie des Cartes

Valeurs comportant une barre horizontale : Valeurs ne comportant pas de barre horizontale :

A - 2 - 3 - 4 - 5 - 7

6 - 8 - 9 - 10 - J - Q - K

familles classées en arrondi :

familles classées en non arrondi :

♥ et ♣

♠ et ♦

Règle :

Désormais, voici la règle à suivre : Quand la **valeur (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K)** et la **famille (♥, ♣, ♠ et ♦)** de l'index d'une carte sont **différentes** :

Barre horizontale pour la valeur avec non arrondi du pictogramme ou bien sans barre horizontale avec arrondi alors ces cartes sont placées dans un groupe appelé Équilibré.

Sinon, les cartes : **barre avec arrondi ou bien sans barre avec non arrondi**, appartiennent au groupe appelé **Déséquilibré**.

Tableau récapitulatif

	valeur avec barre = + 1	valeur sans barre = - 1
Famille		
arrondi = + 1	1 + 1 = 2	- 1 + 1 = 0
non arrondi = - 1	1 - 1 = 0	- 2

Tableau définitif des deux groupes distincts et photo 4, jeu en CPLI-2.

Magie des Cartes

barré = non barre + arrondi ou barre + non arrondi

6♥, 8♥, 9♥, 10♥, J♥, Q♥, K♥,

6♣, 8♣, 9♣, 10♣, J♣, Q♣, K♣,

A♠, 2♠, 3♠, 4♠, 5♠, 7♠,

A♦, 2♦, 3♦, 4♦, 5♦, 7♦.

non barré = sans barre + non arrondi ou barre + arrondi

A♥, 2♥, 3♥, 4♥, 5♥, 7♥,

A♠, 2♠, 3♠, 4♠, 5♠, 7♠,

6♠, 8♠, 9♠, 10♠, J♠, Q♠, K♠,

6♦, 8♦, 9♦, 10♦, J♦, Q♦, K♦.

Les deux tableaux ci-dessous montrent le jeu classé selon leurs critères d'index dans le CPLI-2. Vous observez que les deux groupes, par une grâce divine, s'équivalent, 26 et 26.



Groupe des équilibrées dans le CPLI-2 :

6♥	8♥	9♥	10♥	J♥	Q♥	K♥	A♦	2♦	3♦	4♦	5♦	7♦
6♣	8♣	9♣	10♣	J♣	Q♣	K♣	A♠	2♠	3♠	4♠	5♠	7♠

Par exemple, dans ce classement A♦ et 5♠ sont deux cartes barrées car l'index comporte une barre (pour la valeur A et celle du 5) et un non arrondi (pour Carreau et Pique). En appliquant la règle : Barre + non arrondi s'annulent, ces cartes sont dans le groupe équilibré.

Groupe des déséquilibrées dans le CPLI-2 :

A♥	2♥	3♥	4♥	5♥	7♥	6♦	8♦	9♦	10♦	J♦	Q♦	K♦
A♠	2♠	3♠	4♠	5♠	7♠	6♠	8♠	9♠	10♠	J♠	Q♠	K♠

Magie des Cartes

Par exemple, 2♣ et 7♥ sont deux cartes non barrées. Pour le 2♣, l'index est sans barre pour la valeur 2 et un arrondi (pour la famille trèfle). Pour le 7♥ : Barre + arrondi.

Voilà révélé le secret du ***CPLI-2 du magicien***. Là aussi le cartomane peut classer son jeu autrement.

TROISIÈME MÉTHODE

Ceux qui veulent explorer toutes les facettes d'un jeu basé sur le Classement par les Index et en tirer profit vont être gratifiés d'un troisième arrangement, le **CPLI-3 du magicien**. Un arrangement là aussi totalement opérant et qui peut être un excellent ersatz aux deux précédents.

Repartons des fondamentaux d'un jeu, à savoir, l'index comporte une valeur et un pictogramme.

Intéressons-nous en premier lieu à un autre aspect de la graphie des valeurs d'un jeu : **A – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – 10 – J – Q – K** en observant que certaines valeurs : A, 4, 6, 8, 9, 10, Q, ont des lignes fermées qui créent des contre-poinçons⁷ ou surfaces blanches de différentes formes :

- Pour l'as symbolisé par la lettre **A** et le **4** : Deux triangles.
- Pour le **6**, le **9**, le **10** (du **10**) : Un ovale.
- Pour le **8** : Deux ovales.
- Pour la **Q**, un ovale divisé en deux surfaces.

Nous considérons donc que ces valeurs appartiennent au même groupe, celui des lignes fermées ou des surfaces blanches. On leur attribue : - 1.

Quant aux autres valeurs : 2, 3, 5, 7, J et K, nous les regroupons dans le groupe des lignes ouvertes et donnons : + 1.

Nous conservons pour les familles le classement en arrondi et non arrondi.

cœur et trèfle = + 1



pique et carreau = - 1



Et considérons, là encore, que arrondi = + 1 et non arrondi = - 1.

Règle :

⁷ Contre-poinçon : Terme d'imprimerie désignant l'espace blanc enclos à l'intérieur de la panse d'un caractère.

Magie des Cartes

Il est dorénavant aisé de poser une règle : Quand la **valeur** (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K) et la **famille** (**♥**, **♣**, **♠** et **♦**) de l'index d'une carte ont **une ligne fermée pour la valeur avec un non arrondi du pictogramme ou bien ligne ouverte avec arrondi** alors ces cartes sont placées dans le groupe **équilibré**. Sinon, les cartes, **ligne fermée avec arrondi ou bien ligne ouverte avec non arrondi**, sont mises dans le groupe **déséquilibré**.

Le tableau ci-dessous résume ce classement.

Famille	valeur ligne fermée = + 1	valeur ligne ouverte = - 1
arrondi = + 1	$1 + 1 = 2$	$- 1 + 1 = 0$
non arrondi = - 1	$1 - 1 = 0$	- 2

Tableau définitif des deux groupes distincts, photo 5 , jeu en CPLI-3.

Ligne ouverte + arrondi ou ligne fermée + non arrondi

2♥, 3♥, 5♥, 7♥, J♥, K♥,
 2♣, 3♣, 5♣, 7♣, J♣, K♣,
 A♠, 4♠, 6♠, 8♠, 9♠, 10♠, Q♠,
 A♦, 4♦, 6♦, 8♦, 9♦, 10♦, Q♦.

Ligne ouverte + non arrondi ou ligne fermée + arrondi

A♥, 4♥, 6♥, 8♥, 9♥, 10♥, Q♥,
 A♣, 4♣, 6♣, 8♣, 9♣, 10♣, Q♣,
 2♠, 3♠, 5♠, 7♠, J♠, K♠,
 2♦, 3♦, 5♦, 7♦, J♦, K♦.

Groupe équilibré du CPLI-3 :

2♥	3♥	5♥	7♥	J♥	K♥	A♦	4♦	6♦	8♦	9♦	10♦	Q♦
2♣	3♣	5♣	7♣	J♣	K♣	A♠	4♠	6♠	8♠	9♠	10♠	Q♠

Groupe déséquilibré du CPLI-3 :

A♥	4♥	6♥	8♥	9♥	10♥	Q♥	2♦	3♦	5♦	7♦	J♦	K♦
A♣	4♣	6♣	8♣	9♣	10♣	Q♣	2♠	3♠	5♠	7♠	J♠	K♠



En conclusion, un regroupement des cartes selon que l'index comporte des

Magie des Cartes

lignes fermées ou ouvertes est une autre voix possible dans une parfaite distribution, 26 et 26.

QUATRIÈME MÉTHODE, GP/GI

Une observation minutieuse des index montre qu'il est encore possible d'inventer un classement des cartes, mais cette fois-là, de manière totalement innovante. Prenons notre jeu de cartes de chez *U.S. Playing Cards CO.* et déterminons le nombre de traits droits qu'il faut tracer pour chaque lettre et chiffre.

Règle : Compter le nombre de traits ou segments de droite repérés dans la valeur de l'index (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K)

V = Valeur de l'index T = nombre de traits

A	5
2	2
3	3
4	4
5	2
6	0
7	2

V = Valeur de l'index T = nombre de traits

8	0
9	0
10	1
J	1
Q	0
K	7

Nous constatons qu'une valeur **T** d'index est paire ou impaire. Dans un deuxième temps, additionnons **T** et **F** (la valeur attribuée pour sa famille) afin de classer les cartes en deux groupes distincts (pair et impair). Et dans la construction de notre CPLI-4 optons pour le classement des familles selon ma méthode, ♥ = 1, ♣ = 2, ♠ = 3, ♦ = 4.

Classer les quatre familles par leur index

Nous savons tout l'intérêt d'associer à chaque famille, une valeur de 1 à 4. Rappel ! Les quatre familles sont généralement codées ainsi : ♠ = 1, ♥ = 2, ♣ = 3 et ♦ = 4 ou 0. C'est ce fameux classement que nous retrouvons dans l'élaboration du *Si Stebbins* et utilisé de nos jours par de nombreux magiciens et pour s'en souvenir on utilise le mémo : **Picoeur Trécar** (1 - 2 - 3 - 4 ou 0).

Incise. J'encourage le lecteur à consulter le monumental ouvrage *Les Cartes à jouer du quatorzième au vingtième siècle* par Henry René D'Allemagne chez Hachette et Cie, MCMVI, pour comprendre, primo, ce que fut l'évolution de la carte à jouer en Europe et secundo ce qui de facto influença ce choix, ♠ = 1, ♥ = 2, ♣ = 3 et ♦ = 4, dans la pensée des représentations graphiques d'un jeu de cartes à l'époque des pionniers.

Existe-t-il un codage plus vertueux ? Comme je vous sens, cher lecteur, impatient, voici sans tarder le fruit de ma recherche.

Mon codage des quatre familles

♥ = 1

♣ = 2

♠ = 3

♦ = 4

Justifications. En observant attentivement les quatre symboles d'un jeu de cartes actuel, nous trouvons très facilement un point commun, à savoir le *nombre de pointes* du symbole :

- Le pictogramme ♥ se termine par **une pointe**. Il prendra donc la valeur **1**.
- Le pictogramme ♣ présente **deux pointes** sur sa minuscule base, nous lui attribuons la valeur **2**.
- Le ♠, à l'inverse du ♥ dresse **une pointe vers le haut** et comme le trèfle ♣, il présente **deux pointes sur sa base**, sa valeur sera **3**
- Et le ♦ affiche à l'évidence **quatre pointes**, il aura la valeur optimale de **4**. Et pour conserver une trace du passé, on gardera l'argument souvent avancé qu'il pourra prendre aussi la valeur **0**.

C'est ce nouveau classement des quatre familles que j'utilise souvent, ♥ = 1, ♣ = 2, ♠ = 3, ♦ = 4 et qui me rend de nombreux services. Il me semble très logique, d'une grande simplicité à retenir pour la mémoire et applicable aux arrangements de jeux particuliers. Je me suis même amusé à lui coller une phrase de rappel pour le graver dans le marbre.

Cotre picard ⁸ (1 – 2 – 3 – 4 ou 0)

CO (Cœur) **TRE** (Trèfle) **PI** (Pique) **CARD** (CARREAU)

Nos amis de langue shakespearienne ne seront pas oubliés, voici à leur endroit une expression pour s'en souvenir :

⁸ Cotre : Comme chacun le sait, surtout les marins, le cotre est un voilier qui ne possède qu'un mât. Ouvrons une parenthèse, j'aime particulièrement la définition qu'en donne mon dictionnaire *Hachette* de 1991, à la page 356 : Cotre nom masculin. Voilier à un mât, gréant foc et trinquette.

Magie des Cartes

HACK SEED (H : Heart, C : Club, S : Spade, D : Diamond).

Le classement en CPLI-4 (photo 6) se présentera ainsi

Groupe pair ou GP (T + F est pair) :

A♥	2♦	3♥	4♦	5♦	6♦	7♦	8♦	9♦	10♥	J♥	Q♦	K♥
A♠	2♣	3♠	4♣	5♣	6♣	7♣	8♣	9♣	10♠	J♠	Q♣	K♠

Groupe impair ou GI (T + F est impair) :

A♦	2♥	3♦	4♥	5♥	6♥	7♥	8♥	9♥	10♦	J♦	Q♥	K♦
A♣	2♠	3♣	4♠	5♠	6♠	7♠	8♠	9♠	10♣	J♣	Q♠	K♣



Résumé.

- Quand une carte est paire (T + F) elle fait partie du groupe **GP** (ou bien équilibré)
- Quand une carte est impaire (T + F) elle fait partie du groupe **GI** (ou bien déséquilibré).

Ce montage est très facile à mettre en place. Là aussi, il peut devenir l'allié du magicien désireux d'apporter du sang frais

à ses neurones. Remarque. Les magiciens conservateurs et routiniers pourront continuer à utiliser ♠ = 1, ♥ = 2, ♣ = 3 et ♦ = 4 et établir un classement en CPLI-4 comme montré ci-dessous.

Groupe GP (T + F est paire) :

A♣	2♥	3♣	4♥	5♥	6♥	7♥	8♥	9♥	10♣	J♣	Q♥	K♣
A♠	2♦	3♠	4♦	5♦	6♦	7♦	8♦	9♦	10♠	J♠	Q♦	K♠

Groupe GI (T + F est impair) :

A♥	2♣	3♥	4♣	5♣	6♣	7♣	8♣	9♣	10♥	J♥	Q♣	K♥
A♦	2♠	3♦	4♠	5♠	6♠	7♠	8♠	9♠	10♦	J♦	Q♠	K♦

Cet arrangement du jeu trouvera certainement des adeptes ; il fallait le signaler.

LE BINARY-INDEX-CARD, CINQUIÈME MÉTHODE

Introduction. Le système de numération binaire positionnelle utilisant la base 2 (0 et 1) va nous aider à classer astucieusement la série des treize cartes composant une famille en deux groupes, l'un, celui des équilibrés (EQ) et l'autre celui des déséquilibrés (DQ).

Le système binaire pour classer les cartes

Rappel : Le système binaire est utilisé en informatique, il a l'avantage d'être d'une logique bivalente : une proposition est soit vraie, soit fausse, ce qui se traduit par 0 ou 1.

À la fin, nous remplacerons le **0** par **EQ** et le **1** par **DQ**.

Dans un premier temps, nous allons l'appliquer pour la valeur (V) de chaque carte en utilisant le codage binaire inversé (1-2-4-8) au lieu du codage classique (8-4-2-1). Il semble plus assimilable et pratique à mémoriser pour les francophones.

Le tableau ci-dessous résume ce codage.

Décimale et son codage binaire inversé : (1 - 2 - 4 - 8)

Décimale	Code binaire	Décimale	Code binaire
0	0000	8	0001
1	1000	9	1001
2	0100	10	0101
3	1100	11	1101
4	0010	12	0011
5	1010	13	1011
6	0110	14	0111
7	1110	15	1111

On constate que nous ne pouvons pas aller au-delà de 15, ce qui est logique et rassurant.

Codage des treize valeurs d'un jeu de cartes

Considérons par formalisme que As (A) = 1, Valet (J) = 11, Dame (Q) = 12 et Roi (K) = 13. Cela nous donne ceci :

Valeur de la carte	Son Code binaire	Valeur de la carte	Son Code binaire
A	0000	8	0001
1	1000	9	1001
2	0100	10	0101
3	1100	J	1101
4	0010	Q	0011
5	1010	K	1011
6	0110		
7	1110		

Magie des Cartes

Décortiquons deux exemples pour une meilleure compréhension de la démonstration.
Exemple : Quel est le code binaire du 7 ?

Pour faire 7 nous devons additionner $1 + 2 + 4$, ce qui se traduit par 1110. De même pour un roi (K) nous devons additionner $1 + 4 + 8$, le code binaire est donc 1011. Le 0 précise que le 2 n'est pas additionné. Est-ce clair ? Probablement. Maintenant, chose promise, substituons la valeur 0 du code binaire par EQ (équilibré), 0 par EQ, et 1 par DQ (déséquilibré).

Le tableau ci-dessous résume les substitutions opérées :

Valeur carte	Son Code binaire	Valeur carte	Son Code binaire
0	EQ - EQ - EQ - EQ	8	EQ - EQ - EQ - DQ
A	DQ - EQ - EQ - EQ	9	DQ - EQ - EQ - DQ
2	EQ - DQ - EQ - EQ	10	EQ - DQ - EQ - DQ
3	DQ - DQ - EQ - EQ	J (jack)	DQ - DQ - EQ - DQ
4	EQ - EQ - DQ - EQ	Q (queen)	EQ - EQ - DQ - DQ
5	DQ - EQ - DQ - EQ	K (king)	DQ - EQ - DQ - DQ
6	EQ - DQ - DQ - EQ		
7	DQ - DQ - DQ - EQ		

Additionnons pour chaque valeur le nombre d'équilibrées et de Déséquilibrées puis considérons que lorsque ce nombre totalise **2 EQ et 2 DQ** celles-ci s'annulent, on attribuera la valeur 0 du code binaire et dans les autres cas ce sera 1.

Valeur carte	Nombre EQ/DQ	Son code binaire	Valeur carte	Nombre EQ/DQ	Son code binaire
0	4 EQ	1	8	3 EQ et 1 DQ	1
A	1 DQ et 3 EQ	1	9	2 EQ et 2 DQ	0
2	3 EQ et 1 DQ	1	10	2 EQ et 2 DQ	0
3	2 EQ et 2 DQ	0	J	1 EQ et 3 DQ	1
4	3 EQ et 1 DQ		Q	2 EQ ET 2 EQ	0
5	2 EQ et 2 DQ	0	K	1 EQ et 3 DQ	1
6	2 EQ et 2 DQ	0			
7	1 EQ et 3 DQ	1			

Désormais, avec ces résultats on peut classer les cartes en deux groupes

A - Groupe des 0 (ou EQ) : 3 - 5 - 6 - 9 - 10 - Q

B - Groupe des 1 (ou DQ) : A - 2 - 4 - 7 - 8 - J - K

Nous avons franchi une étape décisive, classer les cartes par leurs valeurs. Cette méthode de raisonnement abstrait porte le nom de **Binary-Index-Card**, le B.I.C. (pour les amoureux des abréviations et sigles, à ne pas confondre avec le nom d'une banque française). Maintenant notre travail va consister à coder les familles.

Codage des familles (F)

Il suffit de reprendre le code d'attribution des valeurs : ♥ = 1, ♠ = 2, ♣ = 3 et ♦ = 4. Nous savons, pour l'avoir étudié, que ♥ et ♠ appartiennent au groupe **des arrondis**. En revanche ♣ et ♦ sont **des non-arrondis**.

S'applique alors une règle simple, définie par seulement quatre propositions :

Magie des Cartes

- 1 - Lorsque $V = 0 + F = \text{non-arrondi}$ alors la carte appartient au **groupe EQ**.
- 2 - Lorsque $V = 1 + F = \text{arrondi}$ alors la carte appartient au **groupe EQ**.
- 3 - Lorsque $V = 0 + F = \text{arrondi}$ alors la carte appartient au **groupe DQ**.
- 4 - Lorsque $V = 1 + F = \text{non-arrondi}$ alors la carte appartient au **groupe DQ**.

Le résultat du classement est montré clairement sur la photo 7 et ci-dessous :

Groupe des équilibrées :

A♣	2♣	3♣	4♣	5♣	6♣	7♣	8♣	9♣	10♣	J♣	Q♣	K♣
A♥	2♥	3♦	4♥	5♦	6♦	7♥	8♥	9♦	10♦	J♥	Q♦	K♥

Groupe des déséquilibrées :

A♠	2♠	3♣	4♠	5♣	6♣	7♠	8♠	9♣	10♣	J♠	Q♣	K♠
A♦	2♦	3♥	4♦	5♥	6♥	7♦	8♦	9♥	10♥	J♦	Q♥	K♦



Ainsi, là encore, par une méthode logique nous débouchons sur un nouveau classement du jeu en deux séries égales. Et nous arrivons au terme de ce **CPLI-5**.

CONCLUSION SUR LE CPLI

« *On ne combat pas les passions par la simple raison.* »

Spinoza

Points communs aux cinq CPLI.

1 - A la différence des autres systèmes qui classent les cartes en deux groupes inégaux (28 et 24, par exemple), avec le CPLI les deux groupes logiques sont égaux (26 cartes de part et d'autre).

2 - Dans chaque groupe règne une certaine diversité de cartes, ce qui laisse penser que le jeu a été foncièrement brassé. Pourtant, dans les deux groupes chaque valeur (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K) est représentée par deux membres ou paires A-A, 2-2, etc.) Or par le brassage des couleurs et familles il y a aucun risque que cette supercherie saute aux yeux des spectateurs.

3 - Chaque groupe comporte deux séries de treize cartes de l'as au roi (A, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J, Q, K), ce qui peut favoriser des tours de cartes qui exploitent les séries numériques.

4 - Les valeurs additionnées dans chaque groupe totalisent 182.

Rappels. En additionnant les cinquante deux valeurs d'un jeu de cartes on obtient un total de trois cent soixante quatre. Pour mémoire, chaque famille (Cœur, Trèfle, Pique et Carreau) totalise 91. Toutes les rouges (Cœurs + Carreaux) totalisent 182 et les noires aussi, Trèfles + Piques = 182.

5 - Par curiosité, si nous recherchons des cartes qui occupent le même groupe dans les cinq CPLI élaborés, nous n'en trouvons que quatre : **J♥, K♥, J♦, K♦**.

6 - Grâce à ce travail, l'identité des cartes s'enrichit de nouveaux attributs. À présent, nous sommes, non seulement, en mesure de séparer les cartes en Rouges et noires, Paires et Impaires, symétriques et asymétriques mais aussi en Équilibrées et Déséquilibrées et de cinq manières différentes. Franchement que demande le peuple !

En arrangeant le jeu en deux groupes égaux de 26 cartes, par exemple en CPLI-1, il faut savoir que le nombre de permutations de cartes dans chaque groupe est si important que nous allons le résumer par cette formule mathématique : $26 !$ ⁹

⁹ Dans le domaine des cartes, une permutation consiste à disposer les cartes dans des ordres possibles. Pa exemple avec deux cartes on ne peut procéder qu'à deux permutations (A - B et B - A). Calculer un nombre de permutations : Pour n cartes il est égal au produit des n premiers nombres entiers consécutifs, il s'agit de la factorielle du nombre n , qui s'écrit **$n!$**