

## DEUX CARTES TRÈS OBÉISSANTES

**L**e CPLI permet bien des applications inédites. Le tour qui suit présente une certaine originalité. À vous de juger de son impact sur le public, en l'approfondissant. Le cartomane montre un jeu brassé et le pose sur la table. Il invite une spectatrice à le diviser en trois paquets relativement égaux. Nous désignons A – B et C ces trois paquets. Puis le magicien se met à l'écart et donne des instructions. « *Distribuez tout en les comptant ouvertement et en les mettant les unes sur les autres les cartes du paquet central, le B.* » Ensuite il l'invite à prendre connaissance de la carte supérieure (10♥) du paquet (B) et de l'enterrer dans le paquet A. Elle est invitée à refaire une nouvelle distribution des cartes du paquet B et à enfouir la première carte (Q♠) dans le paquet C.

Le magicien revient sur le devant et examine rapidement les trois paquets. Et aussitôt, il propose à la dame la chose suivante : « *Votre paquet contenait dix sept cartes, vous vous en souvenez. En additionnant 1 et 7 nous obtenons 8... Aussi, distribuez sept cartes de chaque paquet (A, B et C) et retournez la suivante.* » La spectatrice s'exécute et découvre que la huitième du paquet A est le dix de cœur (10♥), la huitième du paquet B est un huit, le huit de cœur (8♥) et la huitième du paquet C est la dame de pique (Q♠).

Non, seulement les deux cartes sont retrouvées mais, fruit d'un hasard maîtrisé, à un nombre précis déterminé par le nombre de cartes du paquet B.

1 - Un jeu de cartes classé comme ceci : Grâce au principe du CPLI en 26EQ-26DQ.

En formant trois paquets relativement égaux, voici en réalité ce que le public ignore, le paquet A doit être composé que de cartes EQ, le paquet B un certain nombre de cartes EQ suivies d'un certain nombre de cartes DQ, le paquet C que des cartes DQ. Donc au départ, le magicien va inviter la personne à faire trois paquets à peu près égaux en l'orientant de manière que le paquet A soit celui des EQ, le B un mixte EQ et DQ et le C que des DQ.

2 - L'idée de faire distribuer les cartes du paquet B en une pile va inverser naturellement l'ordre, les DQ vont se retrouver sur le dessus du paquet B. Donc, la première carte, le 10♥ (une DQ) mise dans le paquet A sera facilement traçable. De même, en distribuant une nouvelle fois les cartes, la première sera une EQ. Dans le paquet C composé de DQ la Q♠ ne passera pas inaperçue à un œil exercé à l'emploi d'un jeu en CPLI.

3 - Donc, l'opérateur que vous êtes va dans les paquets A et C identifier les cartes, les amener ouvertement en huitième position et rechercher, par exemple, un 8 dans le paquet

## Magie des Cartes

B et le mettre simplement en huitième. Si ce paquet B ne contient pas de 8 ( $17 = 1 + 8$ ) alors s'intéresser qu'aux paquets A et C en révélant que les deux cartes sont en huitième place. C'est déjà une belle prouesse.