

## LA DÉCIMALE DU NOMBRE PI, DEVINÉE

Ce tour est une adaptation de l'effet « *Between the Lines* » de *Theodore Annemann*, pages 53 et 54, *Practical Mental Magic*, Dover Publication, Inc.

Faisons participer *Jessica*, une étudiante américaine de passage à Paris. Le magicien sort un jeu de cartes et une feuille mystérieuse, pliée en quatre qu'il confie à *Jessica*. Le magicien mélange le jeu et le pose devant la spectatrice.

« *Jessica, veuillez, je vous prie, couper et compléter la coupe autant de fois que vous le souhaitez.* »

« *Bien, maintenant, vous allez retourner une à une les trois premières cartes, mais attention ! Si dans vos trois cartes se trouvent des figures, genre valet, dame ou roi, vous les laisserez de côté et vous retournerez trois nouvelles cartes jusqu'à tant qu'il n'y ait pas de figures. Ceci est très important car les deux premières indiqueront un nombre et la troisième un chiffre.* »

*Jessica* retourne les trois premières cartes du jeu. Ces trois cartes sont : 6♣ 9♠ et Q♥.

« *Je vous en prie, retournez trois nouvelles cartes Jessica.* »

Trois nouvelles cartes sont retournées : 2♦ – 5♦ et 8♠.

« *Parfait ! Comme je vous l'ai annoncé dans mon introduction, les deux premières cartes, le deux de carreau (2♦) et le cinq de carreau (5♦) vont former un nombre, le nombre 25 et la dernière, le huit de pique (8♠), le chiffre 8.* »

« *Ouvrez la feuille que je vous ai confiée, vous allez constater qu'elle contient les 1287 premières décimales du nombre PI. Alors, allez directement à la ligne 25 et recherchez sans me le dévoiler le chiffre en huitième position des treize décimales de cette ligne.* »

*Jessica* ouvre la feuille et note que la décimale en huitième de la ligne 25 est un 7.

« *Je vais vous demander de vous concentrer sur cette décimale. Vous savez comme moi Jessica qu'il est impossible d'apprendre par cœur cette longue liste de chiffres, en revanche, je vais essayer de deviner le chiffre auquel vous pensez.* »

Le magicien se concentre et annonce : « *Je pense que votre chiffre est le 7. Est-ce exact Jessica ?* »

« *Oui, c'est génial !* »

1 - Un Chéreau/*Si Stebbins Super Pro*. Une feuille des 1287 décimales du nombre PI (Vous êtes autorisé à faire une photocopie du tableau). Pliez cette feuille en quatre.

## Magie des Cartes

2 - Comme le souligne *Theodore Annemann*, dans un jeu en *Si Stebbins* il n'existe que quatre possibilités d'avoir trois cartes (à points) qui se suivent. Ces possibilités sont :

**AS - 4 - 7**

**2 - 5 - 8**

**3 - 6 - 9**

**4 - 7 - 10**

Donc, il suffit de connaître dans le tableau :

- Le chiffre en septième de la ligne 14. Ce chiffre est 0.
- Le chiffre en huitième de la ligne 25. Ce chiffre est 7.
- Le chiffre en neuvième de la ligne 36. Ce chiffre est 4.
- Le chiffre en dixième de la ligne 47. Ce chiffre est 2.

Mémoriser ces quatre possibilités est à la portée d'un débutant. Il suffit de retenir 0, 7, 4, 2, et d'associer mentalement chacun des chiffres à 14, 25, 36 et 47 (ils sont en ordre croissant).

3 - Le déroulement du tour est simple. Après avoir sorti la feuille des 1287 décimales et le jeu, faites un faux mélange et posez le devant la spectatrice. Celle-ci devra suivre à la lettre vos instructions, d'où l'importance d'être le plus clair possible dans la marche qu'elle doit suivre. Ce point de détail est primordial car il est clair qu'une bonne communication participe à la réussite d'un tour.

Dès que le choix des trois cartes est le bon (aucune figure dans les trois cartes) la personne prend connaissance de la décimale (indiquée par le nombre et le chiffre) et comme ils sont forcés (vous seul le savez !) votre effort va porter sur la mise en scène de sa révélation.

Note. Vous avez remarqué que le tableau comporte quatre vingt dix neuf lignes de treize chiffres. Ce n'est pas anodin. En effet, avec un jeu réellement mélangé et présenté tel quel, en suivant une pareille procédure, deux 9 et un 10 pourraient constituer les trois cartes de la personne. Donc, ce serait dans la ligne 99 qu'il faudrait rechercher la dixième décimale.

Les 1287 décimales du nombre PI : 3,

<b>01</b>	141592653589 <b>734</b>	381932611793 <b>67</b>	137838752886
		1	5
<b>02</b>	93238462643 <b>35</b>	051185480744 <b>68</b>	875332083814
	38	6	2
<b>03</b>	327950288419 <b>36</b>	237996274956 <b>69</b>	061717766914
	7	7	7

Magie des Cartes

04	169399375105 37 8	351885752724 70 8	30359825349 04
05	20974944592 38 30	912279381830 71 1	287554687311 5
06	78164062862 39 08	194912983367 72 3	95628638823 53
07	99862803482 40 53	36244065664 73 30	787593751957 7
08	421170679821 41 4	86021394946 74 39	818577805321 7
09	80865132823 42 06	522473719070 75 2	122680661300 1
10	64709384460 43 95	179860943702 76 7	927876611195 9
11	505822317253 44 5	705392171762 77 9	092164201989 3
12	940812848111 45 7	317675238467 78 4	809525720106 5
13	450284102701 46 9	818467669405 79 1	48586327886 59
14	385211055596 47 4	320005681271 80 4	361533818279 6
15	46229489549 48 30	526356082778 81 5	82303019520 35
16	381964428810 49 9	771342757789 82 6	301852968995 7
17	756659334461 50 2	091736371787 83 2	736225994138 9
18	847564823378 51 6	146844090122 84 4	124972177528 3
19	783165271201 52 9	953430146549 85 5	479131515574 8
20	091456485669 53 2	853710507922 86 7	572424541506 9
21	34603486104 54	96892589235 87	595082953311

Magie des Cartes

	54	42	6
22	326648213393 55 6	019956112129 88 0	861727855889 0
23	072602491412 56 7	21960864034 89 41	750983817546 3
24	37245870066 57 06	815981362977 90 4	746493931925 5
25	315588174881 58 5	771309960518 91 7	06040092770 16
26	20920962829 59 25	072113499999 92 9	711390098488 2
27	409171536436 60 7	83729780499 93 51	401285836160 3
28	892590360011 61 3	059731732816 94 0	563707660104 7
29	30530548820 62 46	963185950244 95 5	101819429555 9
30	652138414695 63 1	94553469083 96 02	619894676783 7
31	941511609433 64 0	64252230825 97 33	449448255379 7
32	572703657595 65 9	446850352619 98 3	747268471040 4
33	195309218611 66 7	118817101000 99 3	75346462080 46