

6. Ou bien pour mieux cacher l'artifice, elle se trouvera au milieu de toutes les Cartes, ou la 18^e. lorsqu'on les aura ramassées comme auparavant, en sorte que le rang où sera la Carte pensée, soit toujours entre les deux autres.

P R O B L E M E X X X I I.

Deviner combien il y a de points dans une Carte que quelqu'un a tirée d'un Jeu de Cartes complet.

Ayant fait tirer à quelqu'un une Carte telle qu'il voudra, d'un Jeu de Cartes, où il y en ait par exemple 52, tel qu'est celui dont on se sert pour jouer à l'Ombre, vous sçavez combien il y a de points dans la Carte tirée, en faisant valoir 10 chaque Carte figurée, & les autres autant qu'elles contiendront de points, & en regardant le reste des Cartes les unes après les autres, vous ajouterez les points de la première Carte aux points de la seconde, & à la somme les points de la troisième, & ainsi ensuite jusqu'à la dernière Carte, en rejetant néanmoins toujours 10 de cette somme quand elle sera plus grande, où l'on voit qu'il est inutile de compter les Dix & les Cartes figurées, puisque valant 10 on les doit rejeter: & alors si l'on ôte la dernière somme de 10, le reste sera le nombre des points de la Carte qu'on aura tirée.

Il est aisé de connoître que quand il ne restera rien, la Carte qu'on aura tirée sera ou un Dix, ou une Carte figurée, & que dans ce cas si c'est une Carte figurée, on ne pourra pas assûrer qu'elle est plutôt un Roy qu'une Dame, ou qu'un Valet: & pour le pouvoir connoître, il vaudra mieux se ser-

vir d'un Jeu composé seulement de 36 Cartes, tel qu'étoit celui dont on se servoit autrefois pour jouer au Piquet, & faire valoir 2 chaque Valet, 3 chaque Dame, & 4 chaque Roy.

Si l'on veut se servir d'un Jeu composé seulement de 32 Cartes, dont on se sert à présent pour jouer au Piquet, on fera, comme il vient d'être dit, excepté qu'il faut ajouter toujours 4 à la dernière somme, pour avoir une autre somme, laquelle étant ôtée de 10, si elle est moindre, ou de 20, si elle surpasse 10, le reste sera le nombre de la Carte qu'on aura tirée, de sorte que s'il reste 2, ce sera un Valet, s'il reste 3, la Carte qu'on aura tirée sera une Dame, & si le reste est 4, on aura tiré un Roy, &c.

Si le Jeu de Cartes est imparfait, on doit prendre garde aux Cartes qui y manquent, & ajouter à la dernière somme le nombre des points de toutes ces Cartes qui y manquent, après que de ce nombre on aura ôté autant de fois 10 qu'il sera possible, ensuite de quoy la somme qui viendra par cette addition, doit être comme auparavant, ôtée de 10, ou de 20, selon qu'elle sera au dessous, ou au dessus de 20. Il est évident que si l'on regarde encore une fois les Cartes, on pourra nommer la Carte qui aura été tirée.

PROBLÈME XXXIII.

Deviner le nombre de tous les points qui sont en deux Cartes qu'on aura tirées d'un Jeu de Cartes complet.

Dites à celui qui aura tiré à l'aventure deux Cartes d'un Jeu composé de 52 Cartes, qu'il