

THE PERFECT STOP TRICK EN CPLI

Dans le hasard de mes lectures, un tour *The Perfect Stop Trick* attira mon attention. Ce tour automatique a été popularisé par *Edouard Marlo*¹ dont l'effet peut se résumer ainsi : Un spectateur arrive lui-même à sa carte après avoir fait quelques distributions et stops volontaires qui laissent croire à une coïncidence diabolique. Le secret est basé sur un arrangement numéral des treize cartes d'une même famille. Sur ce thème des variantes à *The Perfect Stop Trick* virent le jour comme *The Psychic Stop* !², etc. Dans une réflexion CPLI, je vous propose ma propre version, intitulée *The perfect stop trick en CPLI*, un *self-working card trick* que je suis heureux d'inclure dans cet ouvrage pour le bénéfice de la communauté des cartomanes. Alors, sans plus attendre, suivez le guide...

« Mesdames et messieurs je vais vous proposer un tour de cartes qu'aimait faire le grand psychanalyste Sigmund Freud à ses patients pour mieux interpréter leurs rêves. »

Le magicien vient de mélanger les cartes et les étale, les faces visibles, afin de toutes les montrer sans ambiguïté. « *Comme vous pouvez le voir ce jeu ne comporte aucun joker. C'est volontaire afin de ne pas polluer votre attention.* » Le magicien égalise le jeu et face en bas, le coupe et complète la coupe. Puis il s'adresse à un spectateur sur sa gauche : « *Votre prénom ?* » « *Paul.* » « *Paul ! Voulez-vous, je vous prie, prendre une carte.* »

Paul retire une carte librement et en prend connaissance, le quatre de carreau (4♦). Pendant cette phase le magicien mélange le jeu puis invite son participant à remettre sa carte dedans. Les cartes sont ensuite parfaitement égalisées. « *Vous en conviendrez Paul qu'il m'est impossible dans ces conditions de retrouver votre carte.* » « *Alors voilà l'expérience que je vous propose. Je vais distribuer quelques cartes une à une et vous me direz : Stop ! quand vous le jugerez opportun.* »

Le magicien distribue en une pile, faces cachées, plusieurs cartes et à la septième *Paul* lui dit : « *Stop !* » L'opérateur retourne la septième de la pile et sa suivante, la première du gros paquet. « *Dame de trèfle (Q♣) et neuf de cœur (9♥). Laquelle désignez-vous pour distribuer autant de cartes que sa valeur, 12 ou bien 9 ?* » « *La dame de trèfle monsieur le magicien.* » « *Parfait !* » Douze nouvelles cartes sont distribuées sur la pile de la dame de trèfle et les deux cartes, celle supérieure de la pile et sa suivante sont retournées. « *Neuf de pique (9♠) et cinq de carreau (5♦). Laquelle me désignez-vous pour la prochaine distribution ?* » « *La rouge.* » « *Vous voulez parler du cinq de carreau.* » Le magicien pose le *cinq de carreau (5♦)* sur la pile et compte en les distribuant une à une cinq cartes. Comme l'habitude est prise, deux nouvelles cartes sont retournées, le trois de trèfle (3♣), carte supérieure de la pile et le deux de trèfle (2♣), celle supérieure du jeu. « *Et maintenant !* » « *Le trois de trèfle monsieur le magicien.* » Le magicien distribue

1 *The Perfect Stop Trick* E. Marlo dans *Marlo's Oddity and Other Miracles*, 1945. Republié en 1976 dans *Early Marlo, Magic, Inc.* page 73.

2 *The Psychic Stop!* dans *Expert Card Technique* by Jean Hugard and Frederick Braue, Dover, 1974, page 330.

Magie des Cartes

lentement trois cartes et marque un temps d'arrêt. « *Voulez-vous Paul, avoir la gentillesse de retourner vous-même cette troisième carte.* » *Paul*, conscient que quelque chose d'énorme va se produire, s'exécute et se met à réaliser qu'il vient de retourner lui-même sa propre carte, à savoir le quatre de carreau (4♦).

Points forts.

La technique est rudimentaire, à la portée de tous. Aucun jeu de type « *Memorized deck* » est impliqué. Le jeu est normal et pourrait être emprunté. La carte choisie est contrôlée de manière automatique. Enfin, croire que le grand psychanalyste, *Sigmund Freud*, pratiquait ce tour, est une pure imposture ou un tour de passe-passe diabolique.

1 - Un arrangement particulier du jeu est néanmoins nécessaire. 19 cartes EQ – 20 cartes DQ – Roi EQ(♥ ou ♣) – AS DQ(♦ ou ♠) – Valet EQ(♥ ou ♣) – Cinq DQ(♦ ou ♠) – Neuf EQ(♦ ou ♠) – Cinq DQ(♦ ou ♠) – Sept EQ(♥ ou ♣) – Trois DQ(♦ ou ♠) – Cinq EQ(♥ ou ♣) – Deux DQ(♥ ou ♣) – Trois EQ(♥ ou ♣) – Deux DQ(♥ ou ♣) – As EQ(♥ ou ♣).

Ci-dessous voici un exemple d'arrangement possible.

EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	EQ
EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	EQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ
DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ	DQ
K♣	A♠	J♥	5♠	9♠	5♦	7♣	3♠	5♥	2♥	3♣	2♣	A♥	

2 - Nul besoin d'apprendre par cœur la série des treize dernières cartes (K♣ A♠ J♥ 5♠ 9♠ 5♦ 7♣ 3♠ 5♥ 2♥ 3♣ 2♣ A♥). Vous devez simplement retenir qu'après une EQ vient une DQ, etc. Cette arrangement des cartes est emprunté au magicien *Allerton*³ sauf qu'ici, des cartes en EQ (K♣ J♥ 9♠ 7♣ 5♥ 3♣ et A♥) amènent directement la distribution sur la carte choisie et des DQ (A♠ 5♠ 5♦ 3♠ 2♥ 2♣) ramènent sur une EQ, donc en finalité, sur la carte choisie.

Option. Si vous ne souhaitez pas avoir comme dernière carte, A♥(52) lors de l'étalement complet du paquet, placez-la en n01 et après avoir montré que le jeu est normal, par une *double coupe* amenez A♥(01) en dernière (52).

Le spectateur *Paul* retire une carte. Il faut simplement veiller à lui faire prendre une carte dans le bloc des 19 EQ – 20 DQ. Soit une fourchette de trente neuf cartes, ce qui est suffisant pour le persuader qu'il peut agir à sa guise. Dans la phase qui suit faites placer après une coupe (en main ou pas) la carte choisie (4♦) sous la carte A♥. Remarque. La coupe devra se faire vers le milieu. Pour renforcer l'idée que la carte est perdue il est peut être bon de faire un faux-mélange aussitôt, libre à chacun de choisir quelles manipulations mettre en branle dans la psychologie du moment.

³ *The Marlo Miracle* aka « *The perfect Stop Trick* ». Se rendre sur le site Trickshop.com Copyright 2003.

Magie des Cartes

Rappelez-vous le dialogue de la présentation de l'effet, le magicien dit : « Alors voilà l'expérience que je vous propose. *Je vais distribuer quelques cartes une à une et vous me direz : Stop ! quand vous le jugerez bon.* » Remarque ! Le fait d'insister sur « Je vais distribuer quelques cartes [] » induit subtilement dans l'esprit du participant qu'il ne faudra pas qu'il attende l'épuisement du jeu pour crier : « Stop ! », sauf si vous avez en présence un abruti qui lorsque le sage pointe son doigt vers la lune, lui, regarde le doigt.

3 - Reprenons. *Paul* vous arrête au moment où vous posez une septième carte sur la pile des cartes distribuées (pile que nous appelons A). Retournez cette carte et sa suivante (la première du jeu.) Dans notre exemple ces deux cartes sont : Q♣ et 9♥. Comme ces deux cartes sont des DQ vous en déduisez que vous n'êtes pas arrivé dans la série des treize cartes arrangées. Ce qui est logique jusqu'à présent. Important ! Dans cette manière de faire, demander au spectateur de désigner l'une ou l'autre ne va rien changer, mais, en revanche, renforcera l'idée que tout dépend de ses décisions futures.

4 - Deux cas vont guider les actions à accomplir : A - C'est la carte supérieure de la pile A qui est désignée, la dame de trèfle (dans notre exemple). Distribuez en comptant à partir de la première du jeu, le neuf de cœur (dans notre exemple) autant de cartes qu'il le faut (valet = 11, dame = 12, roi = 13), donc distribuer douze cartes, une à une, en les empilant (pile A) et retourner la dernière distribuée ainsi que sa suivante, la première de la pile B.

B - C'est la carte supérieure du jeu, le neuf de cœur (dans notre exemple). Dans ce cas, posez-la sur la pile A et distribuez autant de cartes souhaitées du jeu et retourner la dernière. Donc dans notre cas neuf cartes seront distribuées et la dernière retournée ainsi que sa suivante.

Lorsque deux cartes retournées sont différentes, à savoir l'une est EQ et l'autre DQ, vous en déduisez que vous êtes arrivé dans le bloc des treize cartes préparées.

5 - Si par exemple en poursuivant les deux cartes, 9♠ et 5♦, sont retournées vous concluez que si le 9♠ est désigné (une EQ) il va mener tout droit à la carte choisie par le spectateur (4♦) et si c'est le 5♦ (une DQ) il va conduire sur un 3, EQ (3♣) car $9 - 5 = 4$, $4 - 1 = 3$. C'est le montage spécifique des treize cartes qui vous permet d'être si perspicace et de donner l'impression que le participant y est pour quelque chose. Par cette méthode diabolique quels que soient les choix du spectateur, inévitablement la dernière carte retournée par lui-même sera la sienne.