

## JEU • SYSTÈME • VERSUS JEU MÉMORISÉ ?

**S**i vous êtes un magicien amateur qui se produit que très épisodiquement, le jeu « système » est peut-être le plus adéquat. Se rafraîchir la mémoire de quelques règles est plus facile que de réapprendre tout le jeu dans sa relation carte/position quand on a peu pratiqué pendant un certain temps et que certaines associations font défaut en avançant dans l'âge. L'apprentissage du jeu mémorisé est plus difficile et peut vite décourager. En revanche, un jeu mémorisé présente des cartes à l'aspect brassé, plus convaincant à étaler en un large ruban.

Avant de faire un choix, il est bon de bien comprendre les deux logiques et d'imaginer qu'elles ne sont pas en opposition.

Un jeu arrangé sert avant tout à pouvoir identifier rapidement et secrètement une carte, voire plusieurs (grâce à une *carte-clef confidente*), généralement la précédente ou la suivante), dans un but de produire un effet magique qui s'inscrit dans une thématique de mentalisme, divination, transmission de pensée ou d'un simple contrôle d'une carte, etc.

Avec un jeu système la carte à retrouver se fera en se rappelant les règles qui lient les cartes entre-elles.

En se servant du *Si Stebbins*, si on veut découvrir le nom de la première carte sachant que l'on a pris connaissance de la dernière, le **K♥** (comme carte clef confidente) on raisonnera de la manière suivante, la carte qui suit le **K♥** est incrémentée de + 3 pour sa valeur, ce sera un 3. Dans le cycle CHaSeD (Trèfle, Cœur, Pique, Carreau) après le cœur suit le pique, par conséquent la carte à retrouver est le **3♠**.

Avec un jeu mémorisé c'est seulement la position n d'une carte clef confidente qui permet de retrouver une carte.

Reprenons notre exemple, nous connaissons la carte confidente, le **K♥**. Comme nous l'avons appris par cœur nous savons que cette carte est (dans le chapelet *Nikola*) en position 16, **K♥(16)** et nous en déduisons que n17 est le **2♦**.

Poussons plus en avant notre comparaison, supposons que le jeu arrangé est enfermé dans sa boîte et que vous souhaitez demander à une personne de nommer une carte. Instantanément vous donnez sa position n dans le jeu avec l'emploi d'un jeu mémorisé. Avec un jeu système en raison des calculs cela prendra plus de temps, voire peut-être déraisonnable à entreprendre.

## Magie des Cartes

Ceux qui ont la passion des « *stacked decks* » peuvent lire avec intérêt un très bon article, celui de monsieur *Doug Dymont*, intitulé « *An Introduction to Full-Deck Stacks* <sup>1</sup> » pour saisir les avantages et inconvénients et enfin sont renvoyés au remarquable ouvrage *Mnemonic* de *Juan Tamariz*, chez *Hermetic press* avec un focus particulier sur les pages 6 et 383.

Enfin, commun à tous les jeux classés dans leur totalité : Ils ne peuvent pas être librement mélangés par le public sous peine de destruction du montage. Ils doivent donc subir des mélanges restrictifs tels que faux-mélanges, faros et des séries de coupes appropriées.

---

<sup>1</sup> *Doug Dymont : An Introduction to Full-Deck Stacks* à l'adresse internet suivante : [www.deceptionary.com](http://www.deceptionary.com).