

LE SD-3-13 DU ROI-MAGE

En revisitant le fameux jeu *Si Stebbins*, nous avons vu des variantes intéressantes et inédites de ce montage, possibles avec le CPLI. Dans cette voie tracée, je suis particulièrement fier de vous présenter Le *MSD 3-13*. Un jeu arrangé au concept novateur et qui m'a donné pendant plusieurs années de grands services quant il me fallait employer un jeu arrangé. Il s'inspire du *Si Stebbins* mais avec des améliorations sensibles. Tout comme lui il s'apparente à un jeu dit : « système ».

Arranger son jeu en *MSD 3-13*. Photo 1. Règle : Les cartes en position impaire sont des cartes équilibrées (EQ) qui alternent en couleur, vont progresser de 3 en 3 et à chaque carte EQ sera associé une carte déséquilibrée dont le total des valeurs EQ + DQ doit faire 13. À cette règle s'ajoute celle-ci : Lorsque la carte EQ est paire sa suivante DQ sera de la même couleur (Rouge avec rouge ou bien noire avec noire), en revanche si la carte EQ est impaire alors sa suivante DQ sera d'une couleur opposée (Rouge avec noire ou vice versa.)

Votre jeu devra être arrangé comme sur la photo 1.



Le SD-3-13

K♥	K♠	3♣	10♥	6♦	7♦	9♠	4♦	Q♦	A♦	2♠	J♠	5♥
8♣	8♠	5♠	J♥	2♣	A♣	Q♥	4♥	9♥	7♣	6♥	10♦	3♦
K♣	K♦	3♥	10♣	6♠	7♠	9♦	4♠	Q♣	A♠	2♦	J♦	5♣
8♥	8♦	5♦	J♣	2♥	A♥	Q♣	4♣	9♣	7♥	6♣	10♠	3♠

Magie des Cartes

Particularités de ce jeu :

- Les cartes EQ (équilibrées) occupent toutes les positions impaires du jeu (n01, n03, n04, n05, jusqu'à n51).
- Les cartes EQ progressent de +3 comme dans le *Si Stebbins*.
- Les treize cartes EQ rouges alternent avec les treize cartes EQ noires.
- Les cartes DQ (déséquilibrées) occupent toutes les positions paires du jeu (n02, n04, n06, jusqu'à n52).
- Chaque carte EQ est couplée à une carte DQ selon ces deux règles imbriquées : Pour une carte EQ impaire la carte DQ est de couleur opposée, pour une carte EQ paire la carte DQ est de même couleur.
- Enfin, chaque couple (EQ + DQ) totalise 13 sauf pour les rois dans ce type de montage à 13 (13 + 13 = 26).

Ce chapelet est plus facile à retenir qu'on l'imagine. Il suffit simplement d'apprendre par cœur la position impaire des treize premières EQ dans le paquet des vingt six premières cartes, n01 à n26 pour déterminer la position de toutes les autres cartes, les DQ.

- Position des EQ dans le groupe 1 à 26 :

K♥	3♣	6♦	9♠	Q♦	2♠	5♥	8♠	J♥	A♣	4♥	7♣	10♦
01	03	05	07	09	11	13	15	17	19	21	23	25

Apprendre la position des EQ dans le groupe de 1 à 26 à l'aide d'un moyen mnémotechnique ou par cœur est guère compliqué. Et à l'évidence le reste coule de source par simples déductions. Primo, pour connaître la position des EQ de 27 à 52, il faut faire un va-et-vient avec celles du groupe 1 à 26 et toujours rajouter 26.

Exemplifions. On recherche la position du 5♣. On sait, pour l'avoir appris par cœur, que dans le groupe de 1 à 26 se trouve un 5 EQ, c'est le 5♥ qui occupe la position 13. Le 5♣ par déduction figure donc dans le groupe de 26 à 52. Pour trouver sa position il suffit d'ajouter 26 à 13, soit 39 et ainsi on détermine la position exacte du 5♣ dans le jeu.

- Position des EQ dans le groupe 27 à 52 :

K♣	3♥	6♠	9♦	Q♠	2♦	5♣	8♦	J♣	A♥	4♣	7♥	10♠
27	29	31	33	35	37	39	41	43	45	47	49	51

Magie des Cartes

Secundo, pour déterminer la position d'une DQ dans le groupe de 1 à 26, on sait qu'elle sera systématiquement en position PAIRE, que chaque DQ est couplée avec une EQ dont sa position est connue, que $EQ \text{ connue} + DQ = 13$, que si EQ est impaire alors la DQ est de couleur opposée, que si la EQ connue est paire alors la DQ est de même couleur.

Avec ces informations apprises et retenues il est très rapide de déterminer la position de chaque DQ dans le groupe de 1 à 26.

Prenons un exemple à dessein. Nous recherchons la position du $J\spadesuit$. Nous savons que cette DQ est associée à une EQ dont la valeur est 2, car $13 - 11 = 2$ et qu'elle est de la même couleur. Comme dans le jeu les deux cartes EQ à valeur 2 sont $2\spadesuit$ et $2\diamondsuit$, la carte EQ associée ne peut être que le $2\spadesuit$. Or, nous connaissons par cœur sa position, $2\spadesuit(11)$ et nous déduisons que le $J\spadesuit$ est la suivante, soit $J\spadesuit(12)$. Et la position du $2\diamondsuit$ est n37 ($11 + 26$) et celle du $J\diamondsuit$ est n38.

- Position des DQ dans le groupe 1 à 26 :

$K\spadesuit$	$10\heartsuit$	$7\diamondsuit$	$4\diamondsuit$	$A\diamondsuit$	$J\spadesuit$	$8\clubsuit$	$5\spadesuit$	$2\clubsuit$	$Q\heartsuit$	$9\heartsuit$	$6\heartsuit$	$3\diamondsuit$
02	04	06	08	10	12	14	16	18	20	22	24	26

- Position des DQ dans le groupe 27 à 52 :

$K\diamondsuit$	$10\clubsuit$	$7\spadesuit$	$4\spadesuit$	$A\spadesuit$	$J\diamondsuit$	$8\heartsuit$	$5\diamondsuit$	$2\heartsuit$	$Q\clubsuit$	$9\clubsuit$	$6\clubsuit$	$3\spadesuit$
28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52

Avec un peu de moulinette cérébrale il est donc très rapide d'apprendre la position de chaque carte dans le jeu et de mémoriser ce travail. Inversement, à partir d'une position donnée, il est aussi facile de se rappeler la carte. En très peu de temps vous retiendrez de mémoire non seulement l'ordre des cartes mais aussi la position de chacune d'elles dans le jeu et vice versa.

Conclusion.

- Ce montage répond aux 3 règles d'un jeu « sur mesure » définies plus en amont.

Magie des Cartes

- Basé sur un algorithme mathématique dans le *SQ 3-13* il n'y a que deux séquences répétées et deux cartes (EQ – DQ) qui font 13.
 - Le concept novateur : En ne connaissant que treize cartes et leurs positions on peut très vite déterminer n'importe quelle carte et sa position dans le jeu.
 - L'introduction dans un jeu arrangé de la notion de « *Couple formé* » est une approche neuve. Je veux dire par là que chaque carte est associée à une autre de manière très étroite pour former un couple logique. En même temps, les couples entretiennent une relation étroite entre-eux. En somme l'esquisse d'une communauté parfaite digne d'un fourériste.
 - La rupture avec la monotonie du classique *CHaSeD* ou d'autres arrangements de couleurs basées sur un calcul est possible en ayant introduit la règle : EQ Paire = Même Couleur pour DQ associée et EQ Impair = Couleur opposée pour DQ, ce qui permet de donner le sentiment d'un jeu brassé.
 - Chaque carte dans le jeu sert à découvrir sa précédente et sa suivante.
 - En quelques semaines de pratique le jeu peut s'apprendre par cœur, comme un jeu mémorisé.
 - Il semble « relativement » mélangé, plus apte à l'examen du public que le *Si Stebbins*. Rappelez-vous que ce que regarde en premier le public c'est le rythme des couleurs. L'ordre des valeurs ne venant qu'après.
 - Les EQ et les DQ alternent astucieusement sans éveiller des soupçons.
 - Les cartes EQ et DQ peuvent être regroupées très facilement.
- Il suffit de distribuer les cartes en deux paquets.
- Ce montage reste ouvert, dans le sens où on peut imaginer coupler les EQ avec les DQ de manière à ce que le total fasse 14 par exemple, ou bien 15, etc.
 - Dans cet esprit, l'arrangement du jeu s'est construit sur un CPLI-1, il est tout aussi possible de le bâtir sur un autre CPLI.
 - Signalons enfin aux amoureux des jeux en chapelet, qu'il peut apparaître sous d'autres formes, en changeant la variable de progression + 3 des EQ, soit en modifiant celle de couplage + 13 de EQ + DQ. Par exemple, dans un couplage à + 14, les rois ne seront plus en tête à tête. De nombreuses combinaisons sont théoriquement envisageables.
 - En toute fin, en lui appliquant une série de *Faros* il présente des arrangements exploitables. Par exemple, après un seul *Faro*, le jeu s'organise ainsi : EQ – EQ - DQ – DQ – EQ – EQ – DQ – DQ, etc. Et les deux EQ ont la même valeur (deux rois, deux Trois, etc.) Mais là encore je laisse le lecteur faire ses propres découvertes et contributions dans cette direction en vue d'applications « sur mesure ».

Deux variantes du montage SD-3-13

1 - Variante en montage 14, de 3 en 3, le SD 3-14.

K♥	A♠	3♣	J♦	6♦	8♥	9♠	5♦	Q♦	2♥	2♠	Q♣	5♥
9♣	8♠	6♣	J♥	3♠	A♣	K♦	4♥	10♥	7♣	7♦	10♦	4♦
K♣	A♦	3♥	J♠	6♠	8♣	9♦	5♠	Q♣	2♣	2♦	Q♥	5♣
9♥	8♦	6♥	J♣	3♦	A♥	K♠	4♣	10♣	7♥	7♠	10♠	4♣

2 - Variante en montage 14, de 7 en 7, le SD 7-14.

K♥	A♠	7♥	7♠	A♥	K♠	8♦	6♥	2♦	Q♥	9♦	5♠	3♥
J♠	10♦	4♦	4♥	10♥	J♥	3♠	5♥	9♣	Q♦	2♥	6♦	8♥
K♣	A♦	7♣	7♦	A♣	K♦	8♠	6♣	2♠	Q♣	9♠	5♦	3♣
J♦	10♠	4♠	4♣	10♣	J♣	3♦	5♣	9♥	Q♠	2♣	6♠	8♣

Bref ! Le magicien curieux et imaginatif aura aucun mal à réaliser une flopée de tours connus sous une forme *Si Stebbins* en les adaptant à son *SD-3-13* favori.

A présent, afin de montrer tout l'intérêt de ce montage, à suivre, deux tours particulièrement dédiés, « *Vanishing eleven and placement au SD-3-13* » et « *Vous avez dit 13 !* ».

Vanishing eleven and placement au SD-3-13

V*anishing eleven and placement*¹ est un tour qui peut se faire avantageusement avec un jeu en chapelet, pourquoi pas avec le *SD-3-13*.

Le magicien après avoir mélangé un jeu le pose sur la table et invite un participant à couper le jeu en deux paquets, A et B. Ensuite, il doit compter le nombre de cartes du paquet A, puis doit additionner les chiffres entre-eux du résultat jusqu'à obtenir un seul chiffre. Par exemple, si le paquet A contient 21 cartes, il doit additionner 2 + 1, soit 3. Une fois fait, il est invité à prendre connaissance de la troisième carte de son paquet puis poser le paquet B dessus. Le magicien qui s'était éloigné revient à la charge, mélange et recoupe le jeu une dernière fois.

Épilogue, il devine la carte choisie et précise qu'elle se trouve en vingt sixième position.

1 - Un jeu en *SD-3-13*.

¹ *Vanishing eleven and placement* by Wesley James, Enchantments, (ibidem, pages 113 à 115).

Magie des Cartes

K♥	K♠	3♣	10♥	6♦	7♦	9♠	4♠	Q♦	A♦	2♠	J♠	5♥
8♣	8♠	5♠	J♥	2♣	A♠	Q♥	4♥	9♥	7♣	6♥	10♦	3♦
K♣	K♦	3♥	10♣	6♣	7♣	9♦	4♦	Q♣	A♣	2♦	J♦	5♣
8♥	8♦	5♦	J♣	2♥	A♥	Q♣	4♣	9♣	7♥	6♣	10♣	3♣

2 - Ce tour comme le signale *Wesley James* est basé sur un principe mathématique déconcertant de simplicité.

Commencez par réaliser un faux mélange suivi d'une coupe.

Dans l'objectif d'une meilleure compréhension, considérons A et B les deux paquets après la coupe. Le paquet supérieur est A et B l'inférieur.

Avertissement ! Le tour fonctionne si le paquet A contient de 19 à 27 cartes. Donc, rapidement évaluez si le paquet A est dans la fourchette des cartes autorisées.

Le nombre de cartes du paquet A est compté, l'ordre des cartes ne doit pas être inversé. Puis, les deux chiffres du nombre (de 19 à 27) sont additionnés pour donner un nouveau nombre à un seul chiffre.

Reprenons l'exemple proposé, le paquet A a vingt et une cartes.

$2 + 1 = 3$. Le participant prend connaissance de la troisième carte. Supposons que dans votre *SD-3-13* cette carte soit le roi de pique (K♠).

Il pose ensuite le paquet B sur le paquet A.

À ce stade, reprenez le jeu et faites un faux mélange suivi d'une coupe pour faire passer huit cartes du dessus en dessous, en utilisant la méthode que vous préférez.

Il vous suffit désormais de prendre connaissance de la dernière carte, soit n52, ce sera votre carte clef confidente.

Cette carte devrait être le roi de carreau (K♦).

Vous en déduisez que la carte choisie est le roi de pique (K♠), sa jumelle dans le montage SD-3-13. Et cette carte se retrouve automatiquement en n26. C'est surprenant, magique et terrifiant !

T	R	U	C
1 OU 10	19	33	34
2	20	32	34
3	21	31	34
4	22	30	34
5	23	29	34
6	24	28	34
7	25	27	34

Magie des Cartes

8	26	26	34
9	27	25	34

T = Addition des deux chiffres du nombre de cartes du paquet A. **R** = Nombre de cartes du paquet A. **U** = nombre cartes du paquet B (52 - A) et **C** = Déterminer la position de la carte choisie (B + X).

Donc, en suivant ce processus la carte choisie sera automatiquement en n34 (voir tableau ci-dessus). Maintenant, si vous passez huit cartes du dessus en dessous, après avoir pris connaissance de la carte en n52 (carte clef dans le SD-3-13), vous concluez que la carte choisie est la jumelle de celle en n52. C'est la règle qui s'impose. Dans notre exemple, **K♦**(n52), *ipso facto*, la carte est le **K♠** (26).

Notes finales.

Cet effet est saisissant. Il peut être refait plusieurs fois. Le principe sera rarement détecté. Variation. On pourrait imaginer une autre présentation sous forme d'une prédiction.

Scénario imaginée. Une petite boîte est déposée sur le tapis. À la fin de l'expérience la petite boîte est ouverte et un papier en tombe. Sur le papier est écrit : *MONSIEUR, vous avez choisi le . . . et dans le jeu cette carte sera la vingt sixième.*

Méthode. Il faudra écrire secrètement avec un *nail-writer*², en abrégé le nom de la carte et introduire ce billet dans la boîte à l'insu du public.

Vous avez dit 13 !

Deux jeux sont sur le tapis, un bleu et un rouge ainsi qu'une petite enveloppe. Le magicien invite une personne à couper le jeu de son choix, par exemple, le bleu puis à retourner la première carte. Illustrons d'un exemple, le valet de trèfle (**J♣**) est cette carte supérieure retournée.

« *Parfait ! retournez la suivante et vous ajouterez sa valeur au valet de trèfle qui, je vous le rappelle, vaut 11* » dit le magicien.

La deuxième carte est retournée, c'est le deux de cœur (**2♥**).

« *Onze plus deux font treize... Maintenant, nous allons distribuer les douze premières cartes du jeu rouge et retourner la suivante, la treizième.* »

Une à une les cartes sont loyalement distribuées et la treizième retournée, il s'agit du cinq de carreau (**5♦**).

² *Nail-writer*. En général il s'agit d'un accessoire de mentaliste sur lequel une mine de crayon est fixée et qui permet d'écrire secrètement et à peu près normalement quant il est chaussé sur le pouce. Pour une étude approfondie se plonger dans le livre de *Corinda 13 Steps to Mentalism, The « Swami Gimmick » D. Robbins & Co., Inc. 1968.*

Magie des Cartes

« *Voulez-vous cher ami ouvrir l'enveloppe et sortir le papier.* »

Le papier est sorti et voici ce qu'il révèle : **Le hasard vous aura amené à retourner le cinq de carreau.**

1 - Un jeu à tarot bleu en *SD-3-13*. Un second jeu de couleur rouge. Écrivez sur un papier la prédiction suivante :

*Le hasard vous aura amené
à retourner le 5♦*

Et glissez-le dans une enveloppe, ce sera votre prédiction.

Quant au jeu rouge, vous devez lui faire subir une petite préparation, placer la carte à prédire en treizième dans le jeu, dans notre choix, le 5♦(13).

2 - Posez l'enveloppe/prédiction sur la table ainsi que les deux jeux. Exécutez un faux-mélange de chaque jeu afin de persuader le participant que tout semble loyal. Ensuite par un « *choix équivoque* » forcez le jeu bleu au spectateur.

Un choix équivoque verbale type :

« *Bleu ou rouge* » dit le prestidigitateur. Si la réponse est « *bleu* », alors il pousse vers la sympathique victime le jeu bleu en *SD-3-13*. Par contre, si sa réponse est « *rouge* » il ajoute une phrase de ce style : « *Ce jeu va nous servir pour ma prédiction* » et il pousse le jeu bleu vers lui.

Le but est de forcer de manière innocente le jeu arrangé bleu. En effet, le *SD-3-13* cache un secret qui va être exploité, à savoir que deux cartes successives (EQ/DQ ou DQ/EQ) totalisent 13 quand on additionne les valeurs. La coupe du spectateur ne va rien changer. En revanche, les décisions à prendre vont tenir compte de la première carte retournée.

Si la première carte est une EQ alors la suivante peut également être retournée, le total des deux cartes additionnées fera toujours 13. A-contrario, si la première est une DQ alors il faudra inciter le participant à retourner la dernière.

Une phrase comme celle-ci : « *Parfait ! prenez maintenant connaissance de la dernière carte, celle sous le jeu et additionnez sa valeur à la première* » justifiera votre changement de stratégie. Et là encore, le nombre 13 sera forcé.

Note. Dans le feu de l'action une dose de psychologie est primordiale.

Magie des Cartes

3 - Le reste du parcours est une voie sans carrefours ni ronds-points à gogo. Douze cartes sont comptées du jeu rouge et la treizième révélée, celle que vous vouliez prédire dans l'enveloppe. Photo 1.

