

♥ LE SI STEBBINS, UN JEU EN CHAPELET REVISITÉ ♠



A ♠ 4 ♥ 7 ♣ 10 ♦

LES SECRETS DU JEU PRÉ ARRANGÉ

« L'emploi d'un jeu dont toutes les cartes sont rangées d'avance dans un ordre connu, est très ancien : il en est parlé dès le XVIII^e siècle par Carlo Antonio, puis par Guyot au XIX^e siècle, Ponsin et Robert-Houdin en ont également traité. » Remi Ceillier, *Manuel Pratique d'Illusionnisme et de Prestidigitation*

« Le répertoire d'un cartomane n'est jamais complet si n'y figure pas le jeu pré-arrangé sous une forme ou une autre » S.W. Erdnase.



Schématiquement, il existe deux manières d'arranger un jeu de 52 cartes. - Dans le **jeu « Système »** chaque carte du jeu est liée à sa précédente et sa suivante par un ensemble de règles définies. Dans le jeu système la précédente et la suivante jouent le rôle d'une « *carte clef confidente*. » Pour donner une image frappante, c'est un peu comme si on demandait à la meilleure amie d'une personne de nous confier quelques secrets intimes de cette personne à son insu. - **Le jeu mémorisé** est basé, quant à lui, sur l'attribution personnelle d'une position fixe de chaque carte du jeu.

Par exemple, dans le chapelet *Nicola* : **A♥ = n12**, **A♣ = n23**, **A♠ = n33**, **A♦ = n42**, etc. Dans cet arrangement le rapport CARTE/POSITION doit être appris par cœur pour être efficient.

Lorsque nous ouvrons un jeu neuf de chez *U.S.P.C.*¹ que remarquons-nous ? Nous constatons que les cartes sont classées d'une certaine manière, ce « *classement usine* » appartient à la catégorie « système. » Il est le suivant : Les treize cœurs de l'as au roi sont suivis des trèfles dans le même ordre, ensuite viennent les carreaux dans l'ordre inversé (du roi à l'as) et enfin les piques dans le même ordre que les carreaux. Cependant, présenté tel quel à l'examen du public ce jeu arrangé U.S.P.C. sera vite dénoncé comme un jeu pas très présentable, sauf pour un Édouard *Marlo* où un tel montage est le point de départ d'un jeu mémorisé « *The memorized stack*² ». Rappelons qu'il développa cette idée dans ses applications du *Faro*.

On réalise vite qu'un jeu arrangé doit présenter un niveau de camouflage du classement de ses cartes proche de la perfection. En d'autres termes, l'arrangement du jeu doit passer le plus incognito possible. Le public doit aucunement découvrir un quelconque ordonnancement du paquet. Dans son esprit le jeu doit paraître brassé. Il est évident que dans un jeu mémorisé le camouflage est total ou presque, en revanche selon le jeu « système » employé cette affirmation est plus ou moins critiquable.

¹ U.S.P.C. est l'abréviation de U. S. Playing Card (Manufacturier américain)

² *The Memorized stack* est décrit p. 202-203 du chapitre 7 : *Faro Notes*. Ref. *Ed Marlo's Revolutionary Card Technique*, Magic Inc. 2003.