

SI STEBBINS – DEVINER LA CARTE EN DIXIÈME POSITION

Comment deviner secrètement la dixième carte dans un jeu en *Si Stebbins* ? Même si cette question ne va pas changer la face du monde et nous rendre plus heureux n'empêche que pour ceux qui utilisent ce jeu incroyable ce peut être intéressant à mettre en pratique.

Nous savons qu'avec un jeu mémorisé on peut retrouver le nom de n'importe quelle carte en lien avec son emplacement, je sais que dans mon jeu mémorisé, « *le Rosario* » la dixième carte est le huit de trèfle (8♣) car j'ai mémorisé que 8♣ = 10, et ainsi de suite pour chaque carte, le 4♥ est par exemple la première et le 3♠ la dernière, même pour retrouver le nom d'une carte lorsque la seule indication est son positionnement, je sais que la vingt sixième est le dix de cœur (10♥), la vingt septième l'as de trèfle (A♣), etc. Mais quant est-il avec un jeu comme le *Si Stebbins* ?

Le mieux est de disposer d'un jeu classé en si Stebbins, A♠(01) 4♥(02) 7♣(03) 10♦(04) → 2♠(49) 5♥(50) 8♣(51) J♦(52) comme illustré par la photo 1.

Le magicien fait couper son jeu avec un complément de coupe. Ensuite, par la technique de la carte à l'œil il prend connaissance de la dernière carte, dans notre exemple de la photo 2 la carte clef est le K♠(52). Avec ce seul indice le mentaliste est en mesure de connaître rapidement :

- L'identité de la première carte, pour y arrive mentalement il sait que la carte qui suit un pique est un cœur dans l'ordre établi : ♠ ♥ ♣ ♦ et que par ailleurs il faut incrémenter de + 3, ce qui fait qu'après le K♠ c'est le 3♥, nous avons simplement incrémenté la valeur du roi, treize plus trois égal trois ; dans le *Si Stebbins* les calculs sont limités à modulo 13.

- Maintenant, comment deviner la carte en n10 en employant une méthode efficace ?
Solution : Avec l'indication de la dernière carte on peut le faire. Voici le calcul mental approprié :

→ **Incrémenter de + 4 la valeur (V) de la carte clef et incrémenter de + 2 pour trouver la famille (F)**. Reprenons notre exemple avec comme carte clef le K♠, 13 + 4 = 4 (c'est la valeur de la carte en n10) et incrémenter de + 2 dans l'ordre des familles sachant que la famille de la carte clef prend la valeur 1 et que nous n'avons que quatre familles, donc 1 (♠) + 2 = 3 (♣), Par ce calcul de tête nous confirmons que la carte en dixième position est le quatre de trèfle(4♣), ce qui se vérifie sur la photo 3.

Rappel pour trouver n10 : $(V_{\text{carte clef}} + 4)$ et $(F + 2)$



Bonus ! L'effet que je vous présente maintenant et intitulé « *neuf-X-neuf* » est une belle application du calcul de la **dixième carte dans un jeu en Si Stebbins.**

Neuf-X-neuf

Effet/Déroulement. Le jeu est étalé en un large ruban. Facultatif. Un participant aura auparavant coupé le jeu en le complétant. Vous lui indiquez ensuite de toucher une carte de préférence vers le mitan du jeu. Dès qu'il touche une carte laissez neuf cartes de part et part de sa carte, cela veut dire que vous retirez toutes les autres comme montré à travers l'exemple de la photo 4.

Vous pouvez dire pour argumenter et justifier vos actions : « *Vous avez vous-même choisi une carte dans le jeu et votre carte est maintenant entourée de neuf cartes à gauche et neuf à droite... Pourquoi neuf et neuf, c'est que le chiffre neuf m'aide à me concentrer et lire dans les arcanes. Il a pour moi une grande valeur en numérologie.* »

En retirant les cartes vous en profitez pour prendre connaissance discrètement de la dernière carte du paquet celle qui a été retirée en amont, dans notre exemple cette carte est le sept de trèfle (7♣) et cette clef permet en appliquant la formule ($V^{\text{carte clef}} + 4$) et ($F + 2$) de connaître le nom de la carte choisie, à savoir celle entre les neufs de part et part, ici, c'est le valet de pique (J♠), photo 5.

Magie des Cartes



Aussi simple que cela a mettre en œuvre et cela vaut le coup car dans l'esprit des gens votre divination tient du miracle !