

SI STEBBINS – UNE CHANCE DIVINATOIRE SUR CINQ

On peut parfois faire preuve de fierté lorsqu'une association d'idées semble divine à l'orée du jour, c'est ce qui s'est passé pour cet effet de cartomagie que j'ai plaisir à vous présenter dans sa version aboutie.

Les faits. Lors d'une réunion des *Amis de la Magie*, le 23/02/18, notre dévoué président, *Yvan Laplaud*, nous avait présenté un effet de mentalisme plutôt scénique, faisant appel à cinq volontaires alignés face au public. Tout d'abord, il confia un objet comme une pièce de monnaie, à l'un d'eux et donna ensuite une cloche de presbytère à un membre de la salle qui n'était ni de connivence ni en route pour Rome.

En quoi consista le numéro ? *Yvan* demanda au membre de faire sonner sa cloche plusieurs coups répétés sachant qu'à chaque coup de cloche l'objet doit passer d'une personne à son plus proche voisin et ceci le plus discrètement possible ; d'ailleurs *Yvan* se mit en situation de ne pas voir les passages de l'objet d'un volontaire à l'autre, impliquant qu'il pouvait donner des instructions de visionnaire. À la fin de la première série de cinq coups de cloche *Yvan* élimina un premier volontaire. À son tour un second membre de la salle se vit confier la cloche qu'il fit retentir trois fois, l'objet passa donc à chaque coup de cloche d'un volontaire à son plus proche voisin et là encore l'un des quatre volontaires fut mis hors jeu par *Yvan*. Bref ! Cela continua joyeusement jusqu'au moment où un seul volontaire resta en piste, évidemment ce fut le seul qui se retrouva désigné avec l'objet en sa possession par *Yvan*.

J'ai personnellement apprécié cet effet car il regroupe les critères de « *l'entertainment* » comme disent nos amis britanniques, il est amusant, divertissant, fait participer et permet avec peu de moyens et de manière ludique de montrer un excellent tour de mentalisme. Le principe révélé par notre président ne m'avait pas échappé, tout bêtement mathématique et pour reprendre l'expression favorite d'un lointain cousin : « *Roule ma poule que je te roule dans la farine.* » comme quoi avec si peu de choses on peut faire de la grande magie.

Ce soir-là j'ai pris des notes en me disant que cet effet pourrait se faire en version closeup et c'est en pensant au *Si Stebbins Deck* que mon cerveau fit tilt. Les associations d'idées fleurirent et quelques mois plus tard voici donc révélée mon adaptation intitulée : « *Une chance divinatoire sur cinq* ».

1 – Le matériel dont vous devez disposer : Un *Si Stebbins deck*¹, un bloc-notes ou un papier pour écrire une prédiction, un stylo et un petit objet comme une bague, une pièce de monnaie et enfin une petite cloche ou un sifflet.

¹ Ou n'importe quel jeu arrangé (en chapelet ou mémorisé) et que vous maîtrisez sur le bout des doigts.

Magie des Cartes

2 – Sortez le jeu de sa boîte et amorcez un faux mélange du paquet. Si vous ne savez pas faire un faux-mélange passez cette étape et faites couper le jeu par quelqu'un de sympathique.

Imaginons à ce stade que le jeu soit ordonnancé comme sur la photo 1 (ceci pour expliquer ma routine). Maintenant distribuez cinq paquets, A, B, C, D et F de dix cartes chacun, les faces en bas oblige.

Paquet A : $k\clubsuit(01) \rightarrow A\diamondsuit(10)$ Paquet B : $4\spadesuit(11) \rightarrow 5\heartsuit(20)$ Paquet C : $8\clubsuit(21) \rightarrow 4\diamondsuit(30)$
Paquet D : $Q\spadesuit(31) \rightarrow K\heartsuit(40)$ et Paquet F : $3\clubsuit(41) \rightarrow 4\diamondsuit(50)$. Comme il reste deux cartes elles sont mises de côté. Mais attention ! prenez négligemment connaissance de ces deux cartes en disant par exemple : « *Nous pouvons faire au maximum cinq paquets de dix cartes et ces deux cartes sont en trop, je les mets donc à l'écart.* » En fait ces deux cartes ne sont pas tout à fait innocentes car en retenant l'identité de la carte en n51, ici dans notre jeu le sept de pique ($7\spadesuit$), l'avant dernière comme vous le déduisez, nous pouvons connaître secrètement le nom de la carte en dixième position dans le second paquet grâce à une formule mathématique et par un effet domino connaître la dernière de chaque paquet (n10, n30, n40 et n50). Bref il s'agit de retenir mentalement dans sa tête $7\spadesuit$.

Maintenant, posez l'objet sur le paquet central, le paquet C en donnant le sentiment que c'est ici mais que vous pourriez le mettre sur un tout autre paquet. Pour ma part je pose une bague de vieille bourgeoise, sans grande valeur (la bague bien sûr !)

3 – Prenez le papier ou une feuille du bloc-notes pour y écrire votre prédiction. Cette prédiction consiste à écrire de tête le nom de la carte en vingtième position dans le jeu, carte qui est aussi la dixième et dernière du paquet B (le $5\heartsuit$). Elle se résume par cette formule :

$$V \text{ (valeur de la carte)} - 2 \text{ et } F \text{ (famille)} + 1$$

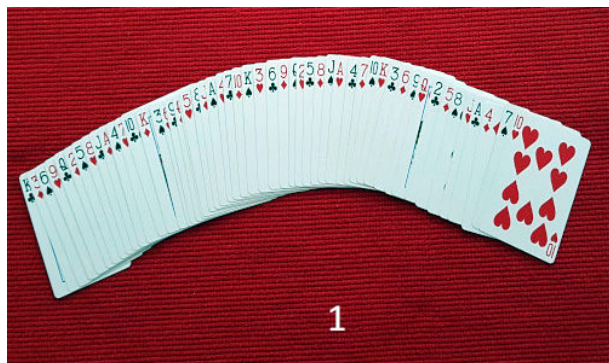
Pour y arriver il faut appliquer la formule à la carte clef qui est le $7\spadesuit$ dans notre exemple. $7 - 2 = 5$ et incrémenter la famille de $+ 1$ pour avoir la famille cœur. Donc le nom de la carte qu'il faut écrire sur le papier est : cinq de cœur ($5\heartsuit$). Ce n'est pas plus difficile que cela avec l'emploi d'un *Si Stebbins*. Il faut simplement un peu de mémoire et faire un calcul mental sans stress.

La photo 2 résume ce à quoi il faut parvenir. Cinq paquets de dix cartes ont été distribués et alignés, deux cartes restantes posées sur l'étui, la prédiction pliée en quatre est mise en évidence et vous avez posé la bague sur le troisième paquet. C'est ainsi que le décor se plante et quant à la cloche elle est confiée à une participante qui s'appelle *Cathy*.

Aparté. À la tournure que prend le tour vous supputez déjà que la stratégie va consister à conserver le paquet B en éliminant A, C, D et F. Vous avez bien anticipé.

Magie des Cartes

4 – Jouer la partie. Invitez un spectateur que nous nommerons *Jean* (c'est encore un exemple) à venir s'asseoir à votre place afin qu'il puisse être aux commandes des différentes instructions qui seront égrenées.



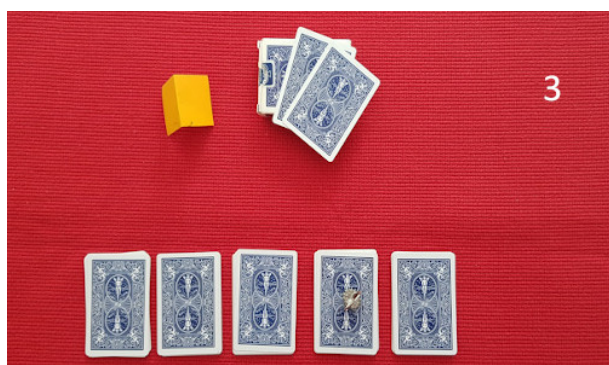
Maintenant, tout en vous déplaçant de manière à ne plus voir la table donc le théâtre des opérations mais tout en gardant le contrôle de la situation, adressez-vous aux deux participants en ces termes et si possible dans une élocution correcte afin d'être entendu et compris : « *Cathy ! Vous allez faire sonner votre cloche plusieurs fois et pendant ce temps là, Jean qui vous écoute d'une oreille attentive déplacera à chaque son de cloche émis la bague d'un paquet à l'autre, soit sur sa gauche soit sur sa droite, en veillant à ne déplacer la bague que d'un paquet à son plus proche voisin... Est-ce bien clair pour vous deux et en particulier pour Jean ?* »

Cathy ayant compris ce que le magicien lui demande commence par faire sonner la cloche trois fois, concomitamment *Jean* positionné devant les paquets et un peu fébrile change la bague de paquet en respectant la consigne. La photo 3 donne un flash de ce qui aurait pu se passer, par exemple que la bague soit posée sur le paquet D.

Ce qu'il faut savoir et mémoriser. Pour éliminer A, C, D et F et forcer B il faut que le nombre de coups de cloche soit impair à chaque fois.

Trois coups de cloche. Il faut retenir qu'avec pour point de départ la bague sur le paquet du milieu (paquet C) quel que soit le nombre impair de coups de cloche vous pouvez dire à *Jean* qu'il peut mettre à l'écart le paquet F car la bague ne sera jamais sur ce paquet. La photo 4 montre que le paquet F a été retiré.

Magie des Cartes



Cinq coups de cloches. Là encore il faut que la participante *Cathy* fasse sonner sa cloche un nombre de fois impair pour que vous puissiez dire à *Jean* de retirer le paquet D. La photo 5 montre que *Jean* s'est déplacé cinq fois sans aucune possibilité de mettre sa bague sur le paquet D.

Quatre coups de cloche. Il reste en lice trois paquets (A, B et C) et le magicien sait qu'il va pouvoir éliminer deux derniers paquets, le A et le C, à la condition que l'on fasse sonner la cloche un nombre de fois impair encore. Or si ce nombre est pair que faire ? Dans cette éventualité proposer habilement d'en ajouter un autre comme si une intuition soudaine vous faisait réagir, comme ceci les deux paquets, A et C, seront éliminés à leur tour. La photo 6 montre que tous les paquets ont été mis hors course hormis le B.

5 – La partie s'achève comme vous l'aviez imaginé, la bague ou l'objet désigne désormais le deuxième paquet. C'est le moment maintenant de revenir vers *Jean* qui s'est appliqué à déplacer la bague en synchronisation parfaite avec *Cathy*.



Magie des Cartes

Il s'agit désormais de bien préparer la chute du tour en faisant un récapitulatif verbal qui pourrait ressembler à ceci : « *A votre guise vous avez coupé le jeu et quatre paquets ont été distribués... j'ai aussi écrit tout au début une prédiction, elle est là sur le tapis et n'a pas bougée d'un cheveu... Je rappelle que des coups de cloche ont été émis, que vous avez déplacé ma bague et que des paquets ont été éliminés... Alors maintenant je vais vous demander Jean de retourner le paquet de cartes afin que le monde entier puisse prendre connaissance de la carte et vous Cathy veuillez ouvrir ma prédiction.* » La photo 7 montre le dénouement. Applaudissements.

Notes finales. Il aura été certainement utile de rappeler que l'objet doit être déplacé d'un paquet à son voisin ou qu'un coup de cloche supplémentaire serait pas mal si la personne ne donne que deux coups de cloche, que chaque partie délivre son lot de surprises et d'imprévus, mais finalement tout cela fait le charme de notre métier de nous adapter à tout moment.

Ce tour de mentalisme avec un *Si Stebbins* fonctionne admirablement. L'ayant présenté à divers publics, tant néophytes que collègues magiciens je n'ai pas senti que quelque chose clochait dans la construction de l'effet et ce qui paraît incroyable pour les spectateurs c'est la révélation du nom de la carte. Là les gens ne comprennent pas quel est le truc, ils trouvent l'effet vraiment époustouflant.