

VERS UNE NOUVELLE CATÉGORIE DE JEU ARRANGÉ

Avec les cinq classements par les Index (voir le chapitre le CPLI dévoilé, développés par votre serviteur il va être dorénavant envisageable d'élargir notre vision des choses. L'idée neuve est d'intégrer ce nouveau paramètre dans la conception d'un jeu classé/mémorisé aux multiples possibilités.

Genèse d'un schéma d'arrangements

Dans cette approche qui implique le CPLI nous allons définir trois grandes règles sur lesquelles se forgeront nos futurs jeux arrangés « sur mesure ». Pour prendre une image, avant de construire une maison il est important de faire de solides fondations. C'est ce que nous allons faire avec notre jeu de cartes, construire un système universel qui tient compte si possible de la culture et de la langue maternelle de chaque opérateur.

Les 3 règles d'un jeu « sur mesure » à portée de doigts

Règle n°1 : Les vingt six cartes EQ (13 rouges et 13 noires) sont placées en position impaire dans le jeu (n01, n03, jusqu'à n51) selon un classement spécial qui tient compte de la série des couleurs (Rouge et Noire) et celle des treize valeurs (As à Roi.)

A) Pour la série des couleur (Rouge ou Noire) :

- 1) Les treize EQ Rouges sont suivies des 13 EQ Noires ou inversement.
- 2) Ou les EQ Rouges alternent avec les EQ Noires ou inversement.
- 3) Ou les EQ sont dans d'autres combinaisons apprises par cœur et personnelles.

B) Pour la série des valeurs (As jusqu'au Roi) voici les possibilités d'ordonnancement des cartes que l'on peut envisager :

- 1) Une phrase de rappel ou chapelet élaboré, du style «*Eight kings... » et qui va se répéter ou pas.*

Magie des Cartes

2) Ou un classement en *Chapelet Carto-Ethnique* (classement de cartes en couples (appliqué au Rosario),

(AS - 4), (2 - 5), (3 - K), (6 - 9), (7 - J), (8 - Q) et 10.

3) Ou un classement mathématique défini :

a) Exemple n° 1 : K - 3 - 6 - 9 - Q - 2 - 5 - 8 - J - AS - 4 - 7 - 10 (cartes en progression + 3 comme dans le *Si Stebbins*),

b) Exemple n° 2 : K - 6, Q - 5, J - 4, 10 - 3, 9 - 2, 8 - 1, 7 - 7 (cartes couplées à +/-7.

4) Ou un classement dont vous êtes l'initiateur et que vous maîtrisez sur le bout des doigts pour l'avoir élaboré dans le secret des dieux.

Règle n°2 : À chaque carte EQ est associée une DQ qui doit répondre à deux exigences : Sa couleur et sa valeur.

A) Pour sa couleur :

1) Elle sera de couleur opposée à la EQ qui précède. Rouge avec Noire ou bien Noire avec Rouge.

2) Ou la carte DQ sera de la même couleur (Rouge ou Noire) lorsque la carte EQ est paire ou bien de couleur opposée pour une EQ impaire (Rouge pour la carte DQ quand EQ noire ou noire pour la carte DQ quand la EQ est rouge.)

3) Ou bien l'inverse.

B) Pour sa valeur :

Magie des Cartes

1) Un classement mathématique défini. Par exemple en progression + n (n = 3, par exemple) par rapport à la EQ précédente.

2) Ou on détermine la valeur de la carte DQ en additionnant la valeur de la carte EQ à la valeur (F) de sa famille, d'où la formule suivante : **Valeur de la carte + Valeur F = Valeur de la carte DQ.**

Attention ! la valeur F de la famille peut être : ♠ = 1, ♥ = 2, ♣ = 3 et ♦ = 4 ou celle de l'auteur, ♥ = 1, ♣ = 2, ♠ = 3 et ♦ = 4 ou bien celle de votre cru.

3) Ou un classement dont vous êtes l'initiateur et que vous connaissez sur le bout des doigts.

Règle n°3. Dans les cas où la règle n°2 ne peut pas s'appliquer dans sa totalité, faire une liste des exceptions, les étudier et les apprendre par cœur.

Ces trois règles établies nous découvrons avec bonheur que de nombreuses combinaisons sont possibles dans l'intention d'élaborer de merveilleux jeux arrangés. Même si cette démonstration de règles à établir semble rébarbative il est clair que d'avoir posé des règles de manière schématique est une étape importante pour nous aider à comprendre que le CPLI bouleverse à 100 % notre manière de classer nos cinquante deux cartes.

Au lieu d'avoir deux ou trois jeux arrangés connus de tous depuis des lustres nous allons avoir devant nous des jeux, faut-il le redire ? que l'on pourrait désigner de « sur mesure » car personnalisables à souhait. Alors, sans plus attendre, retroussons nos manches, comme le pigeon du magicien ne s'y cache pas et profitons en pour nous mettre au travail, à savoir, construire quelques jeux arrangés sur ce schéma directeur.

