

## CONCLUSION SUR LE ROSARIO



Nous arrivons au terme de ce long périple consacré au *Rosario*. Tout d'abord, vous l'avez remarqué, le classement d'un jeu en *Rosario* permet d'accomplir une multitude de tours. Certains ne sont possibles qu'avec lui, d'autres viennent apporter de subtiles variantes à des effets connus que l'on peut faire avec un jeu mémorisé. Dernièrement, de nouveaux effets viennent enrichir le répertoire et deviendront peut-être des classiques. Il peut aussi vous servir utilement pour des effets avec des jeux mémorisés élaborés par d'autres contributeurs.

Les tours présentés dans cet ouvrage ont été sélectionnés afin de montrer l'étendue des possibilités du *Rosario*. Il est même possible de mettre un jeu dans le classement approprié et de réaliser des effets sans avoir à mémoriser le positionnement de chaque carte. Mais nous l'avons vu ce serait se priver de l'essentiel. Un jeu mémorisé est d'une grande efficacité pour des effets rattachés au mentalisme, il est aussi performant pour des démonstrations de tricheries et d'autres effets abracadabrants ; son champ d'applications est large.

Connaître la position de chaque carte dans un jeu et inversement est une arme redoutable pour ceux et celles qui savent en tirer profit et envisagent d'aller plus loin comme « faiseur de miracles ».

le *Rosario* est un jeu très ouvert, à l'algorithme d'un genre nouveau et qui marquera par ses potentialités à s'architecturer sur le Classement Par Les Index. Nous avons vu, en effet, que le CPLI se décline en quatre variantes (CPLI-1, 2, 3 et 4) et qu'il est possible de se créer un jeu « sur mesure ». C'est intrinsèque à l'esprit du *Rosario*, en respectant les 3 règles d'un chapelet de magicien ou pas.

Le Rosario est un jeu qui tient à la fois du « stacked deck » et du « memorised deck ». La notion de « couples intelligents » permet de s'en servir comme un *Si Stebbins*, par exemple, et/ou en véritable jeu mémorisé donc appris par cœur. Le passage de l'un à l'autre ne pose aucun souci et de surcroît est facile à assimiler pour qui veut s'en donner la peine. Au fond, par son existence, il clos le fameux débat, « stacked » versus « memorized ».

Son aspect est indéniablement celui d'un jeu à l'apparence brassé. Il est impossible de repérer des séquences qui le trahirait. Laisse à l'examen d'un spectateur, soucieux de trouver des séries évidentes, rien, je le répète, rien ne transpirera de notre jeu.

Concernant son apprentissage en vue d'une parfaite mémorisation, nous avons montré que par rapport à ses concurrents et néanmoins amis il a peut-être un avantage, à savoir qu'il peut être graduel dans son apprentissage, indéniablement, il a été pensé dans ce sens. En cas de défaillances de la mémoire, suite à une trop longue inactivité on se rend compte que

## Magie des Cartes

sa remise à l'esprit est rapide, peut-être pour la raison suivante, en ayant compris les mécanismes de son fonctionnement on peut retrouver très vite le classement approprié comme les lettres d'un alphabet construisent des mots intelligibles.

Si on se pose la question : « *Quel sera le jeu que je vais mémoriser à vie ?* », les recommandations seraient : - De réfléchir d'abord à l'étendue des possibilités du jeu que l'on souhaite faire vivre au quotidien. - Adopter celui avec lequel on se sent à l'aise, en effet, chaque jeu à mémoriser est élaboré dans une logique qui lui est propre et il est important de comprendre la démarche qui a conduit à la construction du montage, à son algorithme particulier, à ses spécificités, si l'on souhaite l'appivoiser pour de bon. En revanche, je réfute cette idée souvent répandue et saugrenue qu'il suffit de prendre un jeu, de le mélanger et de l'apprendre par cœur ou bien par des béquilles mnémotechniques, pour un résultat décevant. Ne pouvoir réaliser que deux ou trois tours avec son jeu mémorisé c'est du temps gaspillé, de l'argent jeté par la fenêtre. Un jeu charpenté comme le *Rosario* n'est pas le simple fruit d'un hasardeux mélange de cartes, il est le résultat d'une très longue réflexion sur les possibilités étendues d'un jeu mémorisé. Ne perdez jamais de vue toute la substance que l'on peut tirer d'un simple jeu de cinquante deux cartes.

Il est clair que les effets et tours de cartes avec le *Rosario* ne manquent pas, il est donc conseillé de faire un choix intelligent, emprunt de sensibilité, en sachant par expérience que quelques tours suffisent, qu'ils doivent être percutants, complémentaires et diversifiés. Axer sa cartomagie sur essentiellement un jeu mémorisé serait une faute professionnelle ou une erreur de débutant. Il faut donc bien déterminer quels sont les tours qui vont s'enchaîner, garder en tête par lequel on va débiter fort et sur lequel terminer en apothéose.

Je veux dire par là qu'à un moment donné le montage du jeu sera irrémédiablement détruit, mais il en est de même pour un jeu de cartes classé, le phénix renaît toujours de ses cendres sous le ciel étoilé d'un magicien.

Enfin, le *Rosario* offre un avantage incroyable, sa personnalisation. Il est donc ouvert aux extensions multiples, comme le sont les logiciels sous licence Open-source où chacun peut contribuer.

