Cercle de magie de Brétigny

Session 4

24/10/2026

Rappels:

- ***Tenues du eu de carte, mélanges, coupes, fausse coupe***

Cartes

- ***Technique*** : brisure, contrôle de la position d'une carte, équivoque, si Stebbins
- ***Routines :***
  - Rappel : Carte épelée retrouvée
  - 21 cartes
  - Coupe sur un carré d'as
  - Prédiction
  - Double révélation (Tours utilisant certaine particularité du jeu)
  - Apprends-moi un tour, Les As mathématiques, Les cartes détectives

Pièces :

- Empalmages, faut dépôts
- Voyage de pièces dans un verre

Tour des 21 cartes :

- Effet : retrouver une carte choisie librement par le spectateur
- Montage : choisir deux cartes clés (ex As de Cœur et 2 de Cœurs) et les placer sous le jeu espacée de 19 cartes. En partant du dessous du jeu on a 1 carte clés / 19 cartes / la seconde carte clé.
  - En partant du dessus du jeu : 31 cartes quelconques / la première carte clé / 19 cartes quelconque /la seconde carte clé.
- Demander au spectateur de coupé une portion du jeu (moins de 20 cartes) de mélanger cette portion et de regarder la première carte (qui sera la carte choisie)

- Demander ensuite de couper la 2nd partie du paquet de carte et de la poser sur le premier paquet. De mettre ensuite de parquet restant au dessus.
- Retourner les cartes 1 par 1 en comptant Lorsque vous arrivez sur la première carte clé arrêtez le comptage, lorsque vous arrivez sur la seconde carte clé reprendre le comptage. La carte choisie se trouve lors à la position 21.

Coupe sur un carré d'as :

- Le spectateur coupe 4 paquets. La première carte de chaque paquet est un as.
- Montage à partir du dessus du jeu :
    - Carte quelconque /1 As / 47 cartes quelconques / 3 as
- Première phase :
        - Demander de couper 4 paquets : Le spectateur à couper sur 4 cartes quelconques
        - Regrouper les cartes, éliminer la première carte.
        - Nouveau montage :
            - 1 as / 48 cartes / 3 as
- Demander au spectateur de recouper 4 paquets
    - Révéler que le spectateur a coupé sur les 4 As

Prédiction :

- Le magicien prédit la carte qui sera désignée par le spectateur.
- Pas de montage, prendre connaissance de la 50 ème carte.
- Donner le jeu à mélanger ; en montrant que le jeu est bien mélangé prendre connaissance de la 50 ème carte. Retourner le jeu et marquez surun bout de papier la prédiction.
- Donner dix cartes qu spectateur et demandez-lui de choisir 4 cartes à points (entre AS et 10). Récupérer les 6 cartes non choisie et les mettre en dessous du paquet.
- Pour chaque carte demander de distribuer un nombre de carte pour atteindre le chiffre 10.
    - Ex : si le spectateur à choisi as / 3 / 4 / 10 il faut distribuer 9 cartes sur l'as / 7 cartes sur le 3 / 6 cartes sur le 4 / aucune carte sur le 10.

- Regrouper les cartes distribuées et les mettre en dessous du paquet.
- Additionner les 4 valeurs des 4 cartes choisies (dans l'exemple 1 + 3 + 4 +10 = 18) – la carte prédite se trouve à la position correspondante au résultat trouvé (18 ème position dans l'exemple).

Classement Si Stebbins :

Cartes	Pique	Coeur	Carreau	Trèfle
1➔	As	4	7	10
5	Roi	3	6	9
9	Dame	2	5	8
13	Valet	As	4	7
17	10	Roi	3	6
21	9	Dame	2	5
25	8	Valet	As	4
29	7	10	Roi	3
33	6	9	Dame	2
37	5	8	Valet	As
41	4	7	10	Roi
45	3	6	9	Dame
49	2	5	8	Valet

- Arrangement Pique / Cœur / Carreau / Trèfle – Ecart de 3 entre carte.
  - Si on coupe sur le 3 de Pique, la carte qui suit est le 6 (3+3) de cœur
  - Si on coupe sur le 8 de Pique, la carte qui suit est le valet (8+3) de coeur