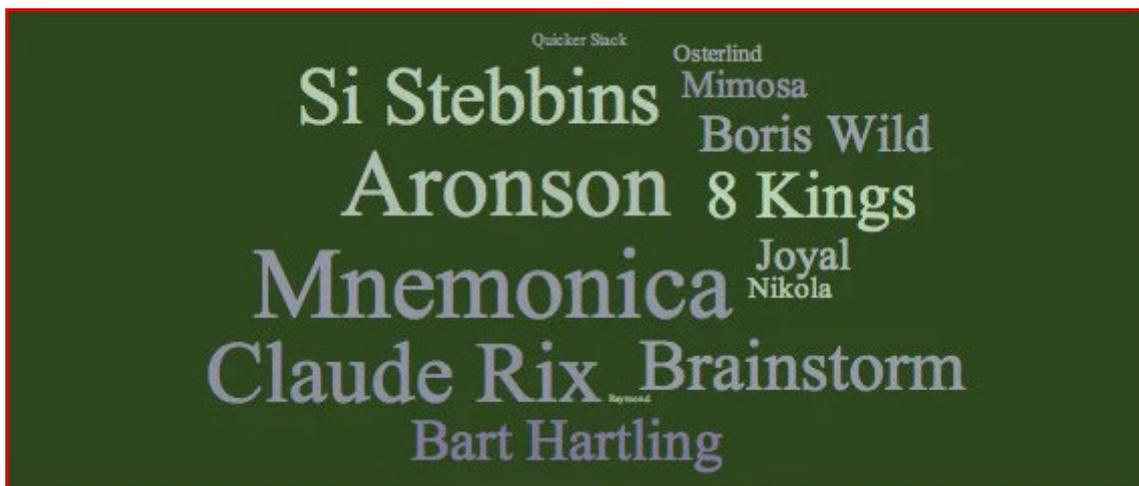


BASE des CHAPELETS



[Comment choisir un chapelet par Vincent Hedan](#)

Les chapelets à Mnémotechnie

Pour un jeu de belote 32 cartes « Dix-huit rois ne valent pas sept dames »

10_8_R_9_V_As_7_D

avec ordre pique, cœur, trèfle, carreau, (**PIQUEUR-TRICARD**)

Les 8 Kings en anglais « Eight kings threatened to save, nine fine ladies for one sick knave »

8 Roi 3 10 2 7 9 5 Dame 4 As 6 Valet.

Ordre Anglais **CHaSeD** Clubs (Trèfle), Hearts (Cœur), Spades (Pique) et Diamonds (Carreau)

Les chapelets avec calculs

(Si Stebbins, Osterlind, Boris Wild's memorized deck, Bart Hartding CPAP)

Si Stebbins = Chaque carte alterne les couleurs dans l'ordre CHASeD (Clubs Hearts Spades Diamonds) ou Piqueur Tricard et a une valeur numérique supérieure de trois à celle de la carte précédente. Les As reçoivent la valeur numérique de 1 et le Valet, la Dame et le Roi de chaque couleur reçoivent respectivement les valeurs 11, 12 et 13.

Bart Harding = voir sur le Drive AnimA pdf en Anglais méthode de calcul

« bart_harding_secret.pdf »

Les chapelets mémorisés (version livres et vidéos en Français)

- Mnemonica de Tamariz
- Vincent Hedan dans Mnemosyne (chapelet mnemonica)
- Isidore Buc avec ISIS (chapelet ISIS)
- Very Best de Simon Aronson (chapelet Aronson)
- Claude Rix et ses 52 partenaires (chapelet RIX)
- Mimosa dans Magie sans artifices
- Molina avec ses vidéos (chapelet mnémonica)
- Amnesia de Vincent Hedan (sur le chapelet Mnémonica sans mémoriser)
- Omnitool de Julien Losa (chapelet alphabétique avec cartes spéciales)
- Une mémoire d'éléphant de Pierre Boc (chapelet mnemonica)

Bien que je sois vraiment en accord avec ce qu'explique **Vincent Hedan** sur son site pour choisir un chapelet. À l'usage, il a raison si vous pratiquez régulièrement, mais moi, qui avais appris le **Mnémonica**, mais ne le pratiquant pas assez régulièrement je me suis retrouvé plusieurs fois en spectacle avec des doutes sur l'ordre, donc je ne l'utilise plus.

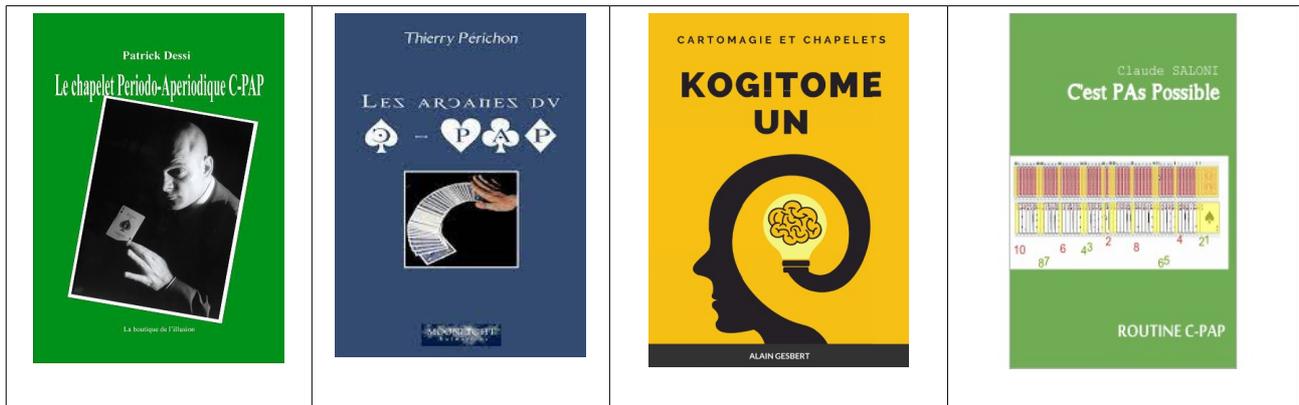
Le principal intérêt d'un chapelet ce sont les routines qu'il permet, Le **Mnémonica** bénéficie d'une littérature et d'études nombreuses, ce qu'il fait qu'il couvre beaucoup de domaines.

Domaines d'applications

- Divinations mentalisme
- Localisations
- Épellations
- Tricherie, distributions gagnantes aux jeux (Poker etc.)
- Accessoirement, histoire « Sam the Bellhop »

Il se trouve qu'un Français a inventé un chapelet, Monsieur **Patrick Dessi** le **C-PAP**
« Chapelet Périodo-APériodique »
C'est celui que j'utilise maintenant.

Le **C-PAP** a été travaillé aussi par beaucoup d'auteurs Français en plus de son inventeur.



Donc il couvre tous les domaines d'application d'un chapelet

En plus il ne rentre pas vraiment que dans la rubrique des chapelets avec calculs

Il n'existe pas de périodicité des valeurs (1+2+3+4), comme le **Si Stebbins** +3

On peut retrouver la position d'une carte sans mémorisation par un léger calcul.

Comme le **Bart Hardling** mais qui lui complique le calcul pour trouver la carte précédente ou suivante.

Le seul « inconvénient » c'est la périodicité des couleurs **PIQUEUR-TRICARD**, mais qui n'en est pas un en fin de compte, ce que je vous démontrerais dans l'atelier.

C-PAP

Le principe de base à retenir :

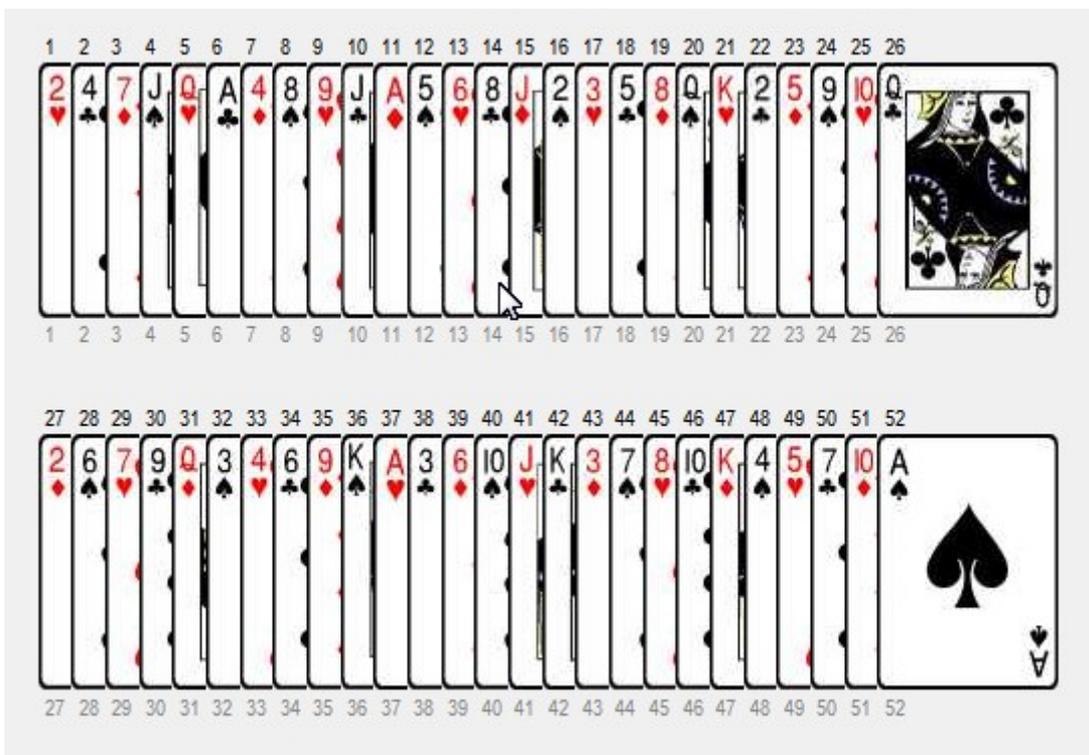
Ordre des couleurs Pique, Cœur, Trèfle, Carreau (**Piqueur Tricard**)

Pour trouver la carte suivante dans l'ordre des couleurs précédentes :

Pique +1 → Cœur +2 → Trèfle +3 → Carreau +4 → Pique etc.

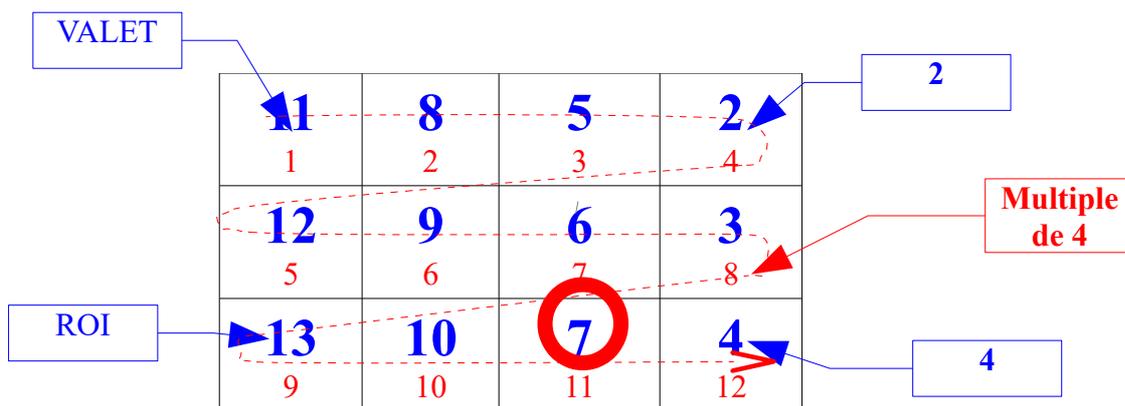
Attention les Valets valent 11, les Dames valent 12, les Rois valent 13.

Quand le calcul nous amène à un chiffre > 13 faire -13 et si < 0 faire +13.



Et c'est tout ce qu'il faut retenir !!!!! Attention Ici l'As de pique est dessous le paquet.

Calcul rang ↔ carte Calcul de la position en fonction du nom de la Carte



Pour trouver le multiple de quatre correspondant pour le 7 pique.

Ici 11, le multiplieur par 4 pour trouver la position de la carte $11 \times 4 = 44$ pour le 7 Pique

Dans le sens Position → Carte On cherche ce qui se trouve par exemple en 46

Diviser $46/4 = 11,5$ donc $11 = 7$ de Pique + 2 cartes => (+1) 8 cœur (+2) 10 de trèfle.

En 46 c'est le 10 de trèfle

Routines (exemples)

Divination : On retrouve le nom de la carte que le spectateur a choisie :

On étale les cartes, le spectateur sort une carte du ruban, on coupe à l'endroit de la carte et on complète la coupe, la carte est la carte précédent la carte sous le jeu. On regarde la carte en tapotant le jeu pour l'égaliser.

Prédiction : On prépare une prédiction avec le chiffre 26 (on laisse un blanc entre les chiffres)

Le spectateur coupe lui-même le jeu, en soulevant le paquet si la carte visible est rouge dites-lui d'utiliser la carte de face, si elle est noire dites-lui de prendre la carte sur le paquet, il la pose sur la table face en haut. On complète la coupe (pour reconstituer le C-PAP), il ouvre la prédiction (26), il compte 26 cartes sur le paquet en mettant chaque carte sous le jeu, (pour laisser le C-PAP en ordre). La 26e carte est la jumelle en couleur (rouge) et en valeur

(Il existe des variantes avec deux paquets pour les noires 2e paquet et en 6 positions)

ACAAN : Les spectateurs écrivent sur un papier le nom d'une carte et un chiffre entre 1 et 52.

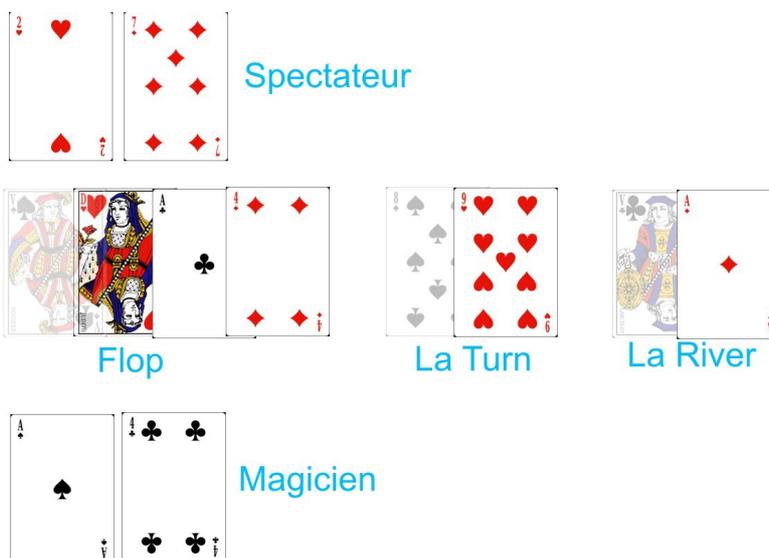
(Si on a un système de peek, c'est encore mieux car le magicien n'est pas censé les connaître)

On explique la procédure au spectateur en prenant un exemple (chiffre 12 et 5 de Pique)

On compte 12 cartes en les passant de dessus dessous et c'est bien le 5 de pique.

(Nota : en fait l'explication permet de déplacer le nombre de cartes nécessaire pour positionner la carte au bon endroit, on retire de la position de la carte dans le CPAP le chiffre choisi)

Poker Texas Hold'em :



Suivant la donne du spectateur :

Si magicien 1ere carte Pique => le magicien gagne avec un Full (3+2)

Si le magicien 1ere carte Trèfle => le magicien gagne avec une paire

Si la première carte est un cœur, dite que le spectateur donne pour le magicien

(*'magicien ne doit pas toucher les cartes'*, pour connaître la première carte regarder sous le jeu)

Donc le spectateur à un cœur et un carreau => le magicien gagne avec deux paires (2+2).

Si la première carte est un carreau, dite que le spectateur donne pour le magicien

Donc le spectateur à un carreau et un cœur => le magicien gagne avec deux paires (2+2)

Mémoire extraordinaire : Après plusieurs faux mélanges et une vrai coupe, on fait semblant d'apprendre le jeu en le visualisant, Vous avez une mémoire photographique.

On peut faire la routine « Move a card » même en imbriquant par un mélange américain.

La suite des cartes est conservé malgré l'imbrication.