

Perception ultra-mentale

Perception ultra-mentale est un tour de cartes que je vous propose comme un dialogue entre le magicien et une personne.

Tout en mélangeant son jeu de cartes le magicien fait la connaissance d'un participant.

« Bonjour, quel est votre prénom ? »

« Je m'appelle Marc et j'ai deux enfants qui adorent la magie." "Parfait Marc je vais vous proposer une expérience de mentalisme avec des cartes. » Le magicien prie Marc de couper le jeu et de compléter la coupe. Ensuite il reprend le jeu et distribue quatre paquets de huit cartes, A-B-C et D, en les alignant devant le participant Marc.



« Maintenant Marc vous allez éliminer deux paquets de votre choix. » Deux paquets sont donc retirés et deux paquets restent sur la table, par exemple le A et le C. Le magicien prend en bloc les quatre premières cartes du paquet A et propose à Marc de les mélanger avec les quatre premières du paquet C, en lui montrant ce qu'il doit faire, c'est-à-dire mélanger les deux blocs de quatre cartes (A et B) par imbrication et de faire la même chose avec les cartes restantes (quatre du paquet A et quatre du paquet C), photo 2.

« Parfait Marc vous feriez un bon joueur de poker... Vous allez prendre sans me les montrer l'un des paquets, celui de votre choix et sans perturber l'ordre éventaillez vos huit cartes vers vous. »

Voici deux exemples génériques ci-dessous, photo 3 et photo 4.

Magie des Cartes



Le mentaliste récapitule à *Marc* ce qui s'est jusqu'à présent déroulé : « *Vous avez coupé mon jeu et l'avez complété. Quatre paquets de huit cartes ont été distribués sur le tapis et vous en avez conservé que deux. Vous avez aussi mélangé des cartes entre-elles prises dans les deux paquets et enfin vous avez décidé de conserver un paquet celui que vous tenez actuellement dans votre main... Dans ces conditions il m'est extrêmement difficile de savoir quoi que ce soit pourtant j'ai comme une vision.* »

Le magicien marque un temps d'arrêt et reprend d'un air sérieux : « *Marc nous allons nous intéresser uniquement à la couleur de vos cartes... Je vois une carte rouge à côté d'une carte noire, vous pouvez les retirer ensemble de votre paquet... Je vois aussi que vous avez deux rouges l'une à côté de l'autre, retirez les je vous prie.* »

Le participant s'exécute et confirme, il retire de son paquet (photo 3) le cinq de cœur et la dame de trèfle, 5♥-Q♣, puis les deux valets rouges voisins, J♦-J♥.

« *Il vous reste en main quatre cartes il me semble que vous pouvez retirer encore une carte rouge qui se trouve tout à côté d'une noire... Il vous reste désormais deux cartes, je pense qu'elles sont noires toutes les deux, est-ce exact mon cher Marc ?* » Effectivement le participant retire le neuf de carreau et sa voisine l'as de trèfle, 9♦-A♣ et montre au magicien que ces deux dernières cartes sont deux noires, A♠-3♠.

Autant vous dire tout de go que si vous cherchez à refaire l'effet en respectant les étapes mais sans être dans le secret des dieux vous serez incapable de faire les prédictions du magicien. L'effet laisse vraiment penser que le mentaliste détient un pouvoir ou a du talent pour lire les cartes.

Note pour vous aider. Si *Marc* le spectateur avait en main le paquet de la photo 4, le magicien aurait été en mesure de faire les mêmes prédictions. Curieux non ?

Le tour de cartes est « automatique » et en se donnant la peine de suivre les différentes étapes (de 1 à 7) je peux vous assurer qu'il n'y aura pas les ratés d'une vieille voiture qui rend l'âme.

Magie des Cartes

1 - Vous avez compris qu'au départ il faut avoir un jeu de cartes rouges qui alternent avec les noires, R/N.

2 - Donner au jeu un faux-mélange peut être un plus non négligeable pour ceux qui savent faire.

3 - Faire couper le jeu par le spectateur et compléter la coupe n'y changera rien, les cartes resteront en R/N.

4 - Distribuez quatre paquets de huit cartes chacun en prenant soin de ne pas changer l'ordre des cartes, ce qui fait que, par exemple chaque paquet aura une rouge en première carte suivie d'une noire, ou vice versa, etc.

5 - Deux paquets sont éliminés, n'importe lesquels. Cette action donne le sentiment au spectateur qu'il a la possibilité de choisir.

6 - Les quatre premières cartes des deux paquets sont ensuite brassées ensemble, en bloc de quatre à imbriquer dans le bloc des quatre autres, c'est très important de faire comme ceci. C'est le spectateur qui peut le faire ce qui renforce l'effet final. De manière similaire il va mélanger les quatre dernières de chaque paquet entre-elles.

7 - Si les six étapes ont bien été respectées alors vous serez en mesure d'annoncer que dans le paquet choisi, le spectateur peut retirer : - Une rouge et une noire côte à côte. - Deux rouges voisines. - Une fois encore une rouge et une noire côte à côte pourront être retirées. - Enfin la cerise sur le gâteau, il restera toujours que deux noires.

N'est-ce pas merveilleux de pouvoir lire dans la pensée des cartes quand on est magicien sans trop se fatiguer ?

Pour le public qui assiste à votre tour : « *Perception ultra-mentale* », vous donnez l'illusion que vous être extra-voyant et capable de lire l'ordre des cartes.

Si la séquence des huit cartes ressemble à celle de la photo 4 vous y arriverez tout autant.

Note finale. En se servant d'un jeu en *si stebbins* ou similaire vous pouvez montrer une bel effet de cartomagie.

Magie des Cartes

Enfin pour ceux et celles qui connaissent mon jeu mémorisé, le *Rosario*¹, trouveront dans l'arrangement une séquence particulière qui permet de présenter *Perception ultra-mentale*, cette séquence est : R♥(03) A♠ 5♥ 6♣ A♥ 2♣ 7♥ 8♣(10) avec le potentiel de pouvoir dévoiler le nom des cartes.

¹ Mon jeu mémorisé, le *Rosario* est expliqué à la page Erreur : source de la référence non trouvée.