

LE MENTAL EFFECT DU MAGICIEN

Le magicien fait couper et compléter son jeu innocent par un spectateur. Il l'invite à prendre connaissance de la première carte qu'il va placer devant lui face cachée et s'en souvenir. Le magicien propose ensuite de distribuer quatre autres cartes qui correspondent aux voyelles de l'expression **MENTAL EFFECT** lorsqu'on épelle les deux mots : M-E-N-T-A-L-E-F-F-E-C-T, en justifiant que son tour s'appelle MENTAL-EFFECT.

Puis le magicien demande au spectateur d'insérer sa carte entre les quatre cartes et lui propose même de couper le petit paquet des cinq cartes plusieurs fois afin de brouiller les pistes et tout en sachant qu'elles sont dos visible. Et Malgré cette procédure qui complique la tâche du magicien celui-ci devine avec succès la carte du participant.

Points forts.

- Le jeu est montré cartes mêlées. Aucun doute dans l'esprit du public quant à l'utilisation d'un jeu classé, c'est non !
- Le fait d'ajouter quatre autres cartes embrume un peu plus la piste de remonter à la source.
- L'emploi d'une formule magique comme « MENTAL EFFECT » ou bien « MENTAL EFFET » apporte un élément qui enveloppe le mystère d'un épais brouillard.

1 - Un jeu de cartes classé alternativement en EQ/DQ.

2 - Le jeu est coupé à plusieurs reprises et la carte supérieure devient celle du participant. Cette carte choisie est soit une **EQ** soit une **DQ**.

3 - Et dans le déroulement quatre autres cartes sont sorties du jeu en épelant M-E-N-T-A-L-E-F-F-E-C-T mais en ne conservant que celles sur les voyelles. Ces quatre cartes distribuées seront : DQ – EQ – EQ – DQ ou bien EQ – DQ – DQ – EQ.

M	<u>E</u>	N	T	<u>A</u>	L	<u>E</u>	F	F	<u>E</u>	C	T
EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ

M	<u>E</u>	N	T	<u>A</u>	L	<u>E</u>	F	F	<u>E</u>	C	T
DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ	DQ	EQ

Magie des Cartes

4 - Une fois la carte du participant introduite au centre cela donne comme arrangement des cinq cartes : DQ – EQ – ? - EQ – DQ ou bien EQ – DQ – ? - DQ – EQ.

5 - Pour retrouver la carte du spectateur, la règle est rudimentaire, il faut regarder, primo, le groupe dominant (celui des EQ ou des DQ) afin de déterminer, secundo, que la carte qu'il faut découvrir appartient à ce groupe et qu'elle est entre deux cartes du groupe minoritaire. Pas d'autres scénarios sont envisageables ! Exemple A : 2♦ Q♣ A♥ Q♥ 7♣, la carte qu'il faut identifier comme celle du participant est A♥, en effet, en regardant le nombre des EQ et celui des DQ on constate que le paquet des cinq cartes comporte trois EQ et 2 DQ donc on sait déjà que la carte qu'il faut rechercher est une EQ. Et celle du spectateur se trouve entre deux DQ (le groupe minoritaire), il s'agit bien de A♥. Exemple B : 8♦ 6♥ 5♠ 2♠ A♠, quel groupe domine ? C'est celui des DQ, il y en a trois tandis que les EQ sont au nombre de deux. La carte que nous recherchons est une DQ qui est située entre deux EQ, il s'agit donc de A♠.

Idée de présentation ! Dans cet effet, le magicien peut utiliser un pendule qui oscillera au-dessus des cinq cartes (si elles sont montrées avec les faces visibles).