

## MENTAL EFFECT XXL

**S**i vous recherchez un effet de mentalisme avec un jeu de cartes qui laisse sceptiques ceux qui pensent qu'il y a forcément un truc, « *Mental Effect XXL* » le tour que je vous propose de découvrir est époustouflant à présenter. Et pour vous faire une confidence si je devais choisir parmi le corpus des tours faisables avec un *Rosario* celui que j'aime le plus c'est sans aucun doute « *Mental Effect XXL* ». Effet. Trois cartes vont être devinées de manière diabolique. Avertissement ! Afin de nous rapprocher le plus possible de la réalité imaginons un scénario tel que j'ai l'habitude de le conduire. Le magicien vient de sortir un jeu de cartes de sa boîte et s'adresse à une dame : « *Bonjour ! Quel est votre prénom ?* » « *Je m'appelle Tatiana, je suis d'origine russe, je vis à Paris depuis dix ans* ».

Le magicien dispose devant elle deux cartes étrangères à son jeu, un M et un E en disant : « *Tatiana, l'expérience magique que je vous propose s'appelle Mental Effect.* » Photo 1. Il montre ensuite le jeu en faisant défiler les cartes comme sur la photo 2. « *Comme vous pouvez l'observer j'ai ici un jeu complet de cinquante deux cartes avec lequel je vais mener avec vous une expérience mentale... La seule chose que je vous demande Tatiana c'est vraiment de jouer le jeu et de ne pas chercher à ruser* ».



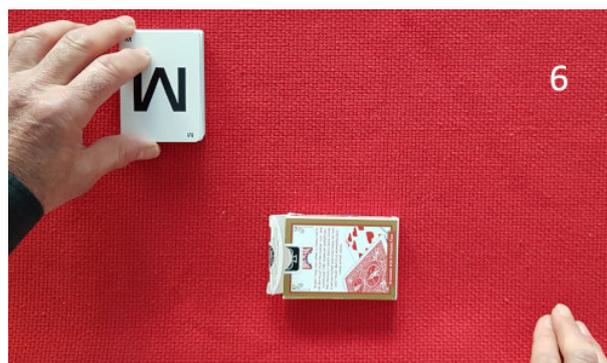
Le magicien remet les cartes de son jeu vers le bas, le mélange et réalise une coupe complète avant de le poser entre les deux lettres, photo 3. Le décor est planté, le mentaliste va maintenant se mettre à l'écart et donner à distance des instructions à la participante *Tatiana*.

## Magie des Cartes



Instruction n°1. « *Tatiana, vous allez couper le jeu en posant le paquet supérieur de la coupe près de la lettre E et compléter la coupe en mettant le paquet inférieur sur le supérieur.* » La participante s'exécute, coupe et complète le jeu.

Instruction n°2. « *Vous allez à nouveau couper le jeu là où vous le voulez, en posant le paquet supérieur sur la lettre E et n'oubliez pas de compléter la coupe en mettant le paquet inférieur sur le supérieur* ». Photos 4 et 5.



Instruction n°3. « *Veillez chère Tatiana mettre maintenant la carte M sur le jeu.* » Photo 6.

Instruction n°4. « *Tatiana ! Une dernière et ultime fois vous allez couper le jeu là où vous le sentez en mettant le paquet supérieur à l'ancien emplacement du M.* » Photo 7.

## Magie des Cartes



Instruction n°5. « *Maintenant, très important ! Prenez connaissance des trois premières cartes du paquet inférieur, celui qui est posé sur la lettre E, montrez-les, si besoin à votre entourage afin de bien mémoriser ces trois cartes et de vous en souvenir <sup>1</sup>... Et une fois terminé passez ces trois cartes sur la lettre M.* » Photo 8.

Instruction n°6. « *Enfin Tatiana, prenez le paquet inférieur, celui où vous avez pris trois cartes mémorisées pour les mettre sur le M, et mettez ce paquet inférieur sur ce paquet afin de le couvrir* ». Photo 9.



Le magicien refait surface car jusqu'à présent il s'était mis en situation loyale de ne pas regarder et sans gestes tarabiscotés enferme le jeu dans sa boîte, photo 10, le pose devant lui (ou pourquoi pas le place dans sa poche) et se met dans la posture d'un mentaliste qui se concentre intensément. « *Tatiana ! Si je fais le résumé du résumé, vous avez pris connaissance de trois cartes dans ce jeu et je n'ai à aucun moment cherché à savoir quelles sont ces trois cartes... Je vais vous demander de bien vous concentrer et pour cela de me regarder dans les yeux* ». Le magicien fixe du regard la participante et après quelques secondes hésitantes ponctue : « *Auriez-vous choisi deux cartes noires et une seule rouge ?* » Et avant même qu'une réponse soit fournie le mentaliste rajoute : « *Je vois même un total de 27 si on additionne les valeurs de vos trois cartes... Peut-être que je me trompe mais Je vois le sept de carreau et une paire de CINQ, le cinq de trèfle et le cinq de*

<sup>1</sup> Parfois je demande à la personne de faire une photo avec son smartphone de ses trois cartes ce qui est souvent astucieux.

## Magie des Cartes

*pique, n'est-ce pas ?* » Et avec un visage qui en dit long sur ses interrogations *Tatiana* la participante s'exclame : « *Waouh ! Comment avez-vous fait pour lire dans ma pensée, c'est incroyable* ». La photo 12 montre effectivement que les trois cartes entre les deux lettres sont bien celles devinées par le mentaliste.



### Points forts.

- Ce n'est pas une carte qui est devinée mais trois.
- Le truc est tellement bien dissimulé qu'il est impossible de le détecter.
- Le tour de cartes est construit de telle sorte que le jeu est un prétexte à conduire une expérience de divination.
- Rien de très sophistiqué, tout repose sur une savante chronologie des actions.
- Le jeu est ordinaire en conséquence oubliez l'emploi d'un jeu marqué.

1 – Pour accomplir ce miracle il faut un jeu de cartes et deux cartes d'un alphabet, le M et le E afin de coller au thème, Mental Effet ou Effet Mental. Petites préparations. Le jeu doit être arrangé en *Rosario*, 4♥(01) → 3♣(52). Placez vos deux cartes, au-dessus et en-dessous du jeu comme le suggère la photo 13.

Il faut aussi que votre étui ait subi une petite préparation <sup>2</sup>. Enfin, insérez le jeu dans sa boîte (photo 14). Maintenant tout est prêt pour accomplir un miracle mental.

---

<sup>2</sup> Le lecteur est renvoyé au chapitre *Prendre connaissance d'une carte confidente* et en particulier à l'utilisation d'une boîte truquée sur le modèle *X-Ray Card Case*.



2 – Déroulement. En fait les instructions données par l'opérateur conduisent à placer innocemment trois cartes choisies entre les deux cartes de l'alphabet (E et M) de telle manière qu'il est possible de les identifier en prenant connaissance secrètement de la dernière du jeu. Ainsi la tâche du magicien va consister à prendre connaissance de la carte confidente dont l'index apparaît dans la fenêtre de la boîte, photo 15. Ici c'est le 2♠ ce qui



permet au magicien d'en déduire mentalement que les trois cartes mémorisées sont : 5♠(32), 5♣(33) et 7♦(34) ; merci le *Rosario* ! Note. Il va de soi qu'il faut trouver le moment propice pour faire la carte à l'œil de la dernière du paquet, pas forcément aussitôt avoir mis le jeu dans sa boîte, l'action doit être rapide et précise, inutile de s'attarder pendant une plombe.

Maintenant un commentaire sur la façon de faire les révélations. Bien sûr on peut annoncer que les trois cartes sont le cinq de pique, cinq de trèfle et sept de carreau mais j'ai remarqué qu'il est plus judicieux de biaiser, je veux dire par biaiser qu'une fois que le magicien connaît le nom des trois cartes il va chercher une manière détournée pour la révélation. Dans le contexte de notre exemple, il dit : « *Auriez-vous choisi deux cartes noires et une seule rouge ?* » et encore « *Je vois même un total de 27 si on additionne les valeurs de vos trois cartes... Peut-être que je me trompe mais Je vois le sept de carreau et une paire de CINQ, le cinq de trèfle et le cinq de pique, n'est-ce pas ?* » Mine de rien cette façon de procéder rend l'effet encore plus époustouflant car nous savons que le public analyse avec acuité ce qu'il reçoit verbalement du magicien. Il faut tester pour le croire.

3 – Un dernier point qui me semble avoir de l'importance. Quelle gestuelle mettre en œuvre pour vérifier qu'effectivement ce sont bien les cartes devinées ?

## Magie des Cartes

- Commencer par sortir le jeu en bloc de son étui, photo 16 et poser la boîte devant soi sur le tapis en dissimulant que la boîte est truquée, cela va de soi.
- Faire un étalement des cartes entre les mains dans la motivation de repérer dans le jeu les trois cartes choisies et entourées des deux cartes E et M, photo 17.
- Déposer ces cinq cartes sur le tapis et remettre machinalement le paquet supérieur sur l'inférieur, photo 18 puis poser le jeu sur la boîte (photo 19). Vous venez de reconstituer le jeu dans son arrangement *Rosario*.



## Magie des Cartes

- Prendre en main les cinq cartes, les retourner et axer l'attention sur elles, photo 20.
- Inverser l'ordre des trois cartes (photo 21) et c'est plié, il n'y a plus qu'à les mettre sur le jeu et le *Rosario* est réarrangé totalement. Et pour achever en beauté ce magnifique effet qu'est « *Mental Effect XXL* » mettre les deux cartes, E et M, en n01 et n52, puis glisser le jeu dans sa boîte.